

令和8年度 横浜システム工学院専門学校

工業専門課程 1年次

シラバス

工業専門課程 1 年次 シラバス 目次

IT・ゲームソフト科 履修科目	項	AI・データサイエンス科 履修科目	項
コンピュータリテラシーa	1	コンピュータリテラシーa	71
コンピュータリテラシーb	3	コンピュータリテラシーb	73
コンピュータリテラシーc	5	コンピュータリテラシーc	75
コンピュータリテラシーd	7	コンピュータリテラシーd	77
IT 基礎	9	IT 基礎	79
コンピュータシステム技術	11	コンピュータシステム技術	81
開発技術とマネジメント	13	開発技術とマネジメント	83
ネットワークセキュリティ	15	ネットワークセキュリティ	85
システム戦略とマネジメント	17	システム戦略とマネジメント	87
企業と戦略	19	企業と戦略	89
基本情報演習	21	基本情報演習	91
アルゴリズム論 a	23	データサイエンス基礎 a	93
アルゴリズム論 b	25	データサイエンス基礎 b	95
アルゴリズム論 c	27	データサイエンス基礎 c	97
アルゴリズム論 d	29	データサイエンス基礎 d	99
Python プログラミング a	31	Python プログラミング a	101
Python プログラミング b	33	Python プログラミング b	103
Python プログラミング c	35	Python プログラミング c	105
Python 実習(ゲームプログラミング)	37	Python 実習(AI プログラミング)	107
Web システム開発基礎 a	39	Web システム開発基礎 a	109
Web システム開発基礎 b	41	Web システム開発基礎 b	111
Web システム開発基礎 c	43	Web システム開発基礎 c	113
Web システム開発基礎 d	45	Web システム開発基礎 d	115
ロジカルシンキング a	47	ロジカルシンキング a	117
ロジカルシンキング b	49	ロジカルシンキング b	119
コミュニケーション技法 a	51	コミュニケーション技法 a	121
コミュニケーション技法 b	53	コミュニケーション技法 b	123
キャリアデザイン I a	55	キャリアデザイン I a	125
キャリアデザイン I b	57	キャリアデザイン I b	127
キャリアデザイン I c	59	キャリアデザイン I c	129
キャリアデザイン I d	61	キャリアデザイン I d	131
基礎ゼミ a	63	基礎ゼミ a	133
基礎ゼミ b	65	基礎ゼミ b	135
基礎ゼミ c	67	基礎ゼミ c	137
基礎ゼミ d	69	基礎ゼミ d	139

デジタルビジネスデザイン科 履修科目	項	グローバル IT システム科 履修科目	項
ビジネスリテラシ	141	コンピュータリテラシーa	186
ビジネスデザイン	143	コンピュータリテラシーb	188
コミュニケーション技法 I	145	コンピュータリテラシーc	190
デジタルリテラシ	147	コンピュータリテラシーd	192
課題解決思考法	149	IT 基礎	194
IT パスポート試験対策 I	152	コンピュータシステム技術	196
IT パスポート試験対策 II	155	開発技術とマネジメント	198
ビジネス表計算	158	ネットワークセキュリティ	200
ビジネスプロセスマネジメント概説	160	システム戦略とマネジメント	202
ビジネスプロセスモデリング概説	162	企業と戦略	204
ノーコード開発	165	基本情報演習	206
検定試験対策	167	Python プログラミング a	208
キャリアデザイン I a	170	Python プログラミング b	210
キャリアデザイン I b	172	Python プログラミング c	212
キャリアデザイン I c	174	Python 実習(ゲームプログラミング)	214
キャリアデザイン I d	176	Web システム開発基礎 a	216
基礎ゼミ a	178	Web システム開発基礎 b	218
基礎ゼミ b	180	Web システム開発基礎 c	220
基礎ゼミ c	182	Web システム開発基礎 d	222
基礎ゼミ d	184	日本語コミュニケーション I a	224
		日本語コミュニケーション I b	226
		日本語コミュニケーション I c	228
		日本語コミュニケーション I d	230
		キャリアデザイン I a	232
		キャリアデザイン I b	234
		キャリアデザイン I c	236
		キャリアデザイン I d	238
		基礎ゼミ a	240
		基礎ゼミ b	242
		基礎ゼミ c	244
		基礎ゼミ d	246

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーa	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 日本語入力で150WPM、英語入力で50WPM程度のタイピング速度を身につける。 また、ビジネス文書1ページを10～20分程度で作成できる実務的な文書作成能力を習得する。</p>				
授業概要	コンピュータを用いて様々なドキュメントを作成し、重要事項や操作のポイントを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	PC 操作の 基本	フォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、正確かつ効率的に行うことができる。	基本的なフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、ほぼ問題なく行うことができる。	サポートがあればフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を行うことができる。	サポートがあってもフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を適切に行うことが困難である。
	Word の 基本	指示に基づき、ビジネス文書(文字のみ)を正確に作成し、体裁を整えて提出できる。	ビジネス文書(文字のみ)を概ね正しく作成し、基本的な体裁を整えることができる。	サポートがあればビジネス文書(文字のみ)を作成できるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもビジネス文書(文字のみ)を適切に作成することが困難である。
Word の 応用	表・図・グラフィックを適切に配置し、目的に応じた文書を正確に作成できる。	表・図・グラフィックを用いた文書を概ね正しく作成できる。	サポートがあれば表・図・グラフィックを挿入できるが、配置や体裁に不備がある。	サポートがあっても表・図・グラフィックを用いた文書を適切に作成することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーa	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	授業ガイダンス、学習環境の確認。 文字入力の基礎練習、保存・画面キャプチャなど PC 操作の準備。		実演・操作演習
2	文字入力の正確性・速度の向上へ向けた入力練習。 フォルダ管理・ファイル操作の基本、タイピング結果の報告書作成		実演・操作演習
3	Wordの基本操作(レイアウト・書式設定)と、社内文書・社外文書の構成理解。		実演・操作演習
4	ビジネス文書の作成演習(基礎)。 時間内での文書作成を通して実務的な操作を習得。		実演・操作演習
5	箇条書きや表を用いた文書作成(基礎)。 情報整理と視認性向上のための表現方法を学ぶ。		実演・操作演習
6	箇条書きや表を用いた文書作成(応用)。 別テーマの文書を作成し、表現の幅を広げる。		実演・操作演習
7	グラフィック要素(図形・画像等)を用いた文書作成(基礎演習)。 自由度の高いレイアウトを体験。		実演・操作演習
8	グラフィック要素を用いたビジネス文書作成(応用演習)。 目的に応じたレイアウトと表現方法を習得。		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーb	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Excel の基本操作と数式の仕組みを理解し、意味を踏まえて表計算を行えるようになることを目指す。 セル操作、書式設定、参照、基本関数など、実務で必要となる基礎を確実に身につける。</p>				
授業概要	Excel を用いて表計算やデータ整理の基本を学び、数式や参照の仕組みを理解しながら実務的な操作を身につける演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み)10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	セル操作 書式設定 表の体裁	セル選択・オートフィル・書式設定・罫線・印刷設定などを、自立して正確かつ効率的に行い、見やすい表を作成できる。	基本的なセル操作や書式設定を概ね正しく行い、表の体裁を整えることができる。	サポートがあればセル操作や書式設定を行えるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもセル操作や書式設定を適切に行うことが困難である。
数式・参照の理解 (相対・絶対・複合参照)	数式の意味を理解し、相対・絶対・複合参照を適切に使い分けて表計算を自力で組み立てられる。	基本的な数式と参照を概ね正しく使うことができる。	サポートがあれば数式を入力できるが、参照の理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても数式や参照を適切に扱うことが困難である。	
基本関数の活用	基本関数を目的に応じて使い分け、数式入力も fx ダイアログも活用しながら正確に処理できる。	基本関数を概ね正しく使用し、簡単なデータ処理ができる。	サポートがあれば基本関数を使用できるが、誤りや理解不足が見られる。	サポートがあっても基本関数を適切に使用することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーb	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	授業ガイダンス。 Excel の基本操作、セルの選択・編集、オートフィル、シート編集などの基礎操作の理解。		実演・操作演習
2	表の編集、四則演算による計算の基本。 SUM・AVERAGE・MAX・MIN などの基本関数演習。		実演・操作演習
3	相対参照・絶対参照・複合参照の理解のための演習。 効率的な操作方法(コピー、オートフィル、範囲選択など)。		実演・操作演習
4	グラフ作成(棒グラフ・折れ線グラフ・複合グラフなど)とレイアウト調整。		実演・操作演習
5	書式設定(フォント、配置、罫線)、セルの結合、表の体裁調整、印刷設定など実務的な表の整え方の演習。		実演・操作演習
6	よく使う関数(IF、LOOKUP、COUNT、ROUND など)演習と、必要に応じてシート間参照。		実演・操作演習
7	データの抽出(フィルター)、並べ替え(ソート)によるデータ整理。		実演・操作演習
8	第1回～第7回の総復習と実践的な演習。		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーc	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、目的に応じたスライド資料を作成できるようになることを目指す。 基本操作、デザイン設定、表・グラフ・画像の扱い、構成の考え方など、プレゼン資料作成に必要な基礎を身につける。</p>				
授業概要	PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、資料作成の基本からデザイン・構成・表現方法までを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。複数のツールを比較しながら、目的に応じたスライド作成の基礎を身につける。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	スライドの構成・情報整理	目的に応じて情報を整理し、分かりやすい構成でスライドを作成できる。不要な情報を適切に省き、伝わる資料になっている。	基本的な構成でスライドを作成できる。情報整理にやや不十分な点はあるが、概ね理解しやすい。	サポートがあればスライドを作成できるが、情報の整理や順序に不備が見られる。	サポートがあってもスライドの構成が適切に行えず、情報整理が困難である。
デザイン表現	レイアウト・色・画像・表・グラフなどを適切に使い、視認性の高いスライドを作成できる。複数ツールの特徴を活かした表現ができる。	基本的なデザイン設定ができ、視認性のあるスライドを作成できる。	サポートがあればデザイン設定ができるが、視認性やレイアウトに不備が見られる。	サポートがあってもデザイン設定が適切に行えず、視認性が低い。	
操作理解(PowerPoint・Googleスライド・Canva)	各ツールの基本操作を理解し、目的に応じて使い分けながらスライドを作成できる。	各ツールの基本操作を概ね理解し、スライドを作成できる。	サポートがあれば操作できるが、ツールの違いの理解が不十分である。	サポートがあっても基本操作が困難で、スライド作成に支障がある。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーc	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	イントロダクション (PowerPoint の画面説明、まずは簡単なスライドを作成してみる)		実演・操作演習
2	PowerPoint基本操作 (スライドの追加、レイアウト変更、文字入力、削除など)		実演・操作演習
3	スライドデザイン設定、ヘッダー・フッターなどの設定。 表やグラフを使った資料作成とアニメーションの設定。		実演・操作演習
4	PowerPointの操作に慣れるための課題演習。		実演・操作演習
5	Googleスライドを用いたプレゼンテーション資料の作成。		実演・操作演習
6	Canvaを用いた自己紹介スライド作成と相互評価。		実演・操作演習 個別定着演習
7	PowerPoint・Googleスライド・Canvaの比較 (表・グラフ・デザインの違いを理解する)。		実演・操作演習
8	定期試験に向けた課題スライドの作成準備 これまでの総復習		個別定着演習
9	課題スライドの最終確認・提出およびフィードバック (形式はクラス規模に応じて調整)		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーd	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Word と Excel の高度な機能を知り、目的に応じて適切に使い分けながら実務的な文書作成・表計算・データ分析が行えるようになることを目指す。</p>				
授業概要	Word と Excel の高度な機能を学び、文書作成・表計算・データ分析における実務的な操作を習得する演習中心の授業とする。保護機能、参照、入力規則、条件付き書式、ピボットテーブルなど、応用的な機能を実践的に扱う。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	Word の高度機能の活用	Word の高度機能(保護、参考資料、開発、校閲など)を目的に応じて適切に使い分け、実務的な文書を作成できる。	Word の高度機能を概ね理解し、基本的な文書作成に活用できる。	サポートがあれば高度機能を使用できるが、理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても高度機能の使用が困難である。
	Excel の応用機能の活用	入力規則・条件付き書式・応用関数(IFS COUNTIFS など)を適切に使い分け、実務的なデータ処理ができる。	基本的な応用機能を概ね正しく使用し、データ処理ができる。	サポートがあれば応用機能を使用できるが、理解不足や誤りが見られる。	サポートがあっても応用機能の使用が困難である。
データ分析ツール	ピボットテーブルや表示形式、参照や複合グラフなどのデータ分析ツールを用いて表を作成でき、目的に応じた集計ができる。	基本的なデータ分析ツールを使うことができ、ピボットテーブル、複合グラフ作成を概ね活用できる。	サポートがあればデータ分析ツールの使用ができるが、操作に不備が見られる。	サポートがあってもデータ分析ツールの使用が困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーd	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	Word Advanced① (非表示メニューの表示、オプション設定、文書の保護など)		実演・操作演習
2	Word Advanced② (参考資料タブの機能:目次、引用、脚注など)		実演・操作演習
3	Word Advanced③ (開発タブ・校閲タブの機能:フォーム、コメント、変更履歴など)		実演・操作演習
4	Excel Advanced① (別ブック参照、保護機能、オプション設定)		実演・操作演習
5	Excel Advanced② (表示形式、入力規則、応用関数:IFS・COUNTIFS など)		実演・操作演習
6	Excel Advanced③ (ピボットテーブルによるデータ分析およびピボットグラフの作成)		実演・操作演習
7	Excel Advanced④ (条件付き書式の設定と応用)		実演・操作演習
8	第1週～第7週の総復習と実践演習		個別定着演習
9	定期試験、フィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	IT 基礎	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 コンピュータやシステムの構成要素を体系的に学習する。内部の仕組みや構造への理解を深め、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識と技能を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	IT 基礎	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	基礎理論 ・2進数/16進数 ・シフト演算		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	基礎理論 ・集合と論理演算 ・確率統計		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	基礎理論 ・その他の応用数学		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	基礎理論 ・情報に関する理論 ・通信に関する理論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	基礎理論 ・通信に関する理論 ・計測/制御に関する理論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	コンピュータの構成要素 ・コンピュータ構成と動作 ・プロセッサの性能と高速化技術)		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	コンピュータ構成要素 ・メモリ/バス/入出力/補助記憶		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	システムの構成要素 ・システム形態 ・信頼性設計/性能評価/信頼性評価		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータシステム技術	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 OSを中心とするソフトウェアの役割、論理回路などのハードウェアの仕組み、マルチメディアやデータベースの基礎を体系的に学習する。システム全般を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	コンピュータシステム技術	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ソフトウェア① ・種類と特徴		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ソフトウェア② ・オペレーティングシステム ・OSの役割と機能(ジョブ管理/タスク管理/割り込み等)		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ソフトウェア③ ・OSの役割と機能(記憶管理/ファイルシステム等) ・その他のツール		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ハードウェアと論理回路① ・論理演算 ・論理回路		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	ハードウェアと論理回路② ・半加算器と全加算器 ・など		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ヒューマンインタフェース マルチメディア技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	データベース ・データベース方式 ・データベース設計		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	データベース ・データベース操作 ・データベース応用		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	開発技術とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 システム開発とマネジメントに関する実践的な基礎知識を身につけ、基本情報技術者試験の過去問題を自力で解けるレベルを目指す。さらに、開発現場で求められる論理的思考力と全体を俯瞰する力を確立する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	開発技術とマネジメント	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム開発技術① ・システム開発プロセス ・各プロセスで利用される手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム開発技術② ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム開発技術③ ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	システム開発技術④ ・設計と構築		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	システム開発技術④ ・構築とテスト ・ソフトウェア開発手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	プロジェクトマネジメント ・プロジェクトとは ・開発管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	サービスマネジメント ・サービスマネジメント(計画/運用/評価/改善) ・ファシリティマネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	システム監査 ・システム監査 ・内部統制		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	ネットワークセキュリティ	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークの基本技術や通信プロトコルから、情報セキュリティの管理、対策、実装技術までを体系的に学習する。安全なシステム構築に不可欠な知識を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	ネットワークセキュリティ	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ネットワーク① ・基本技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ネットワーク② ・データ通信と制御 ・通信プロトコル		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ネットワーク③ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ネットワーク④ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	セキュリティ① ・情報セキュリティ		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	セキュリティ② ・情報セキュリティ管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	セキュリティ③ ・セキュリティ技術評価 ・情報セキュリティ対策		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	セキュリティ④ ・セキュリティ実装技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	システム戦略とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 情報システム戦略やシステム企画、経営・技術戦略マネジメント、および各種ビジネスインダストリについて体系的に学習する。企業活動とITの関わりを深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	システム戦略とマネジメント	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム戦略① ・情報システム戦略 ・業務プロセス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム戦略② ・ソリューションビジネス ・システム活用促進/評価		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム企画 ・システム化計画 ・要件定義 ・調達計画・実施		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	経営戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	技術戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ビジネスインダストリ① ・ビジネスシステム ・エンジニアリングシステム		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	ビジネスインダストリ② ・e-ビジネス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	ビジネスインダストリ③ ・民生機器 ・産業機器		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	企業と戦略	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ITを活用した経営戦略やシステム企画の手法、各種ビジネスシステムの動向を学ぶ。企業活動におけるITの役割を俯瞰的に捉え、基本情報技術者試験の科目A問題を自力で解くための実践的な知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぶ姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	企業と戦略	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス 企業活動① ・経営/組織論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	企業活動② ・OR/IE		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	企業活動③ ・会計/財務		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	法務① ・知的財産権 ・セキュリティ関連法規		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	法務② ・労働関連/取引関連法規		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	法務③ ・その他法律		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	法務④ ・ガイドライン ・技術者論理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	法務⑤ ・企業の責任と標準化関連		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	基本情報演習	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	72	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験 (FE) の科目A・科目Bともに、自力で合格点を獲得できる実践力を身につける。全分野の網羅的な学習により知識の死角をなくし、試験合格に必要な深い理解と問題解決能力を完全に習得する。</p> <p>【科目到達目標】 基本情報技術者試験の科目Aおよび科目Bにおいて、過去問題の精緻な分析を通じて知識の死角をなくし、出題意図を正確に捉えて自力で論理的な正答を導き出す実践的な問題解決力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論に加え、アルゴリズムの処理手順やセキュリティの仕組みを深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語、基礎理論、およびアルゴリズムの基本構造の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	専門用語やプログラムの動作概念について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	演習問題(科目A・B)において、複数の知識を組み合わせ、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	演習問題(科目A・B)において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	基本情報演習	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問		双方向アンケート 個別定着演習
2	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問		双方向アンケート 個別定着演習
3	疑似言語について 過去問題演習 ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
4	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
5	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
6	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
7	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
8	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	アルゴリズム論 a	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 複雑な問題に対する論理的解決手順を自力で構築できる能力を養う。多様なデータ構造と高度な処理ロジックを習得し、正確なトレースに基づく論理的思考の完遂を目指す。</p> <p>【科目到達目標】 変数や配列、連結リスト等のデータ構造を理解し、ポインタ操作やスタックを用いた数式処理のロジックを習得する。フローチャートから処理の流れを自力でトレースできる基礎的な論理思考力を身につける。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	データ構造や探索アルゴリズムの仕組みを深く理解し、処理手順を正確にトレースして他者へ論理的に説明できる。	基本的なデータ構造と探索の仕組みを理解し、標準的な処理手順を概ね正確にトレース・説明できる。	データ構造やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、手順のトレースに不十分な点がある。	専門用語やアルゴリズムの動作概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の処理条件を適切に組み合わせ、フローチャート等を用いて複雑な課題に対する論理的な解決手順を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得したアルゴリズムを適切に適用し、概ね自力でフローチャートを作成できる。	課題に対する知識の適用が不十分であり、論理的な解決手順を導くためにヒントやサポートを必要とする。	解決手順の構築において、問題の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする。
主体性・協働性	演習や双方向アンケートに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他者の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習や双方向アンケートに真摯に取り組むとともに、求められた課題に対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習や対話への参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習への参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な指導を必要とする。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	アルゴリズム論 a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	アルゴリズムとは データ構造 ・変数/配列/リスト	体系的講義 双方向アンケート	
2	データ構造 配列とリスト 連結リストの動的操作(ポインタによる挿入・削除)	体系的講義 双方向アンケート	
3	データ構造 ・スタック/キュー/木構造	体系的講義 双方向アンケート	
4	逆ポーランド記法 (スタックの応用)	体系的講義 双方向アンケート	
5	フローチャートの書き方 フローチャート ・順次構造	体系的講義 双方向アンケート	
6	フローチャート ・繰り返し構造	体系的講義 双方向アンケート	
7	フローチャート ・分岐構造	体系的講義 双方向アンケート	
8	データ構造と探索 ・ハッシュ法	体系的講義 双方向アンケート	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	アルゴリズム論 b	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 複雑な問題に対する論理的解決手順を自力で構築できる能力を養う。多様なデータ構造と高度な処理ロジックを習得し、正確なトレースに基づく論理的思考の完遂を目指す。</p> <p>【科目到達目標】 1学期に習得した動的なデータ操作やスタックの知識を基盤とし、各種ソートや高度な文字列探索アルゴリズムの仕組みを習得する。処理の効率性を意識し、複雑な条件分岐を含む手順を正確にトレース・構築できる力を養う。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	データ構造や探索アルゴリズムの仕組みを深く理解し、処理手順を正確にトレースして他者へ論理的に説明できる。	基本的なデータ構造と探索の仕組みを理解し、標準的な処理手順を概ね正確にトレース・説明できる。	データ構造やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、手順のトレースに不十分な点がある。	専門用語やアルゴリズムの動作概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の処理条件を適切に組み合わせ、フローチャート等を用いて複雑な課題に対する論理的な解決手順を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得したアルゴリズムを適切に適用し、概ね自力でフローチャートを作成できる。	課題に対する知識の適用が不十分であり、論理的な解決手順を導くためにヒントやサポートを必要とする。	解決手順の構築において、問題の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする。	
主体性・協働性	演習や双方向アンケートに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他者の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習や双方向アンケートに真摯に取り組むとともに、求められた課題に対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習や対話への参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習への参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な指導を必要とする。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	アルゴリズム論 b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	探索アルゴリズム ・線形探索法	体系的講義 双方向アンケート	
2	探索アルゴリズム ・2分探索法	体系的講義 双方向アンケート	
3	ソートアルゴリズム ・選択ソート(基本選択法)	体系的講義 双方向アンケート	
4	ソートアルゴリズム ・バブルソート(基本交換法) ・ヒープソート	体系的講義 双方向アンケート	
5	ソートアルゴリズム ・挿入ソート ・マージソート	体系的講義 双方向アンケート	
6	ソートアルゴリズム ・クイックソート	体系的講義 双方向アンケート	
7	再帰アルゴリズムの基本 ・階乗/フィボナッチ等	体系的講義 双方向アンケート	
8	文字列探索 ・力まかせ法(Naïve法) ・KMP法 ・BM法	体系的講義 双方向アンケート	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	アルゴリズム論 c	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 複雑な問題に対する論理的解決手順を自力で構築できる能力を養う。多様なデータ構造と高度な処理ロジックを習得し、正確なトレースに基づく論理的思考の完遂を目指す。</p> <p>【科目到達目標】 既習事項用い、各種データ構造や基本アルゴリズムの仕組みを多角的な演習を通じて定着させる。フローチャートを用いた処理手順を正確に読み解く力を養うなど、論理的な根拠を持って確実に正答できる能力を身につける。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	データ構造や探索アルゴリズムの仕組みを深く理解し、処理手順を正確にトレースして他者へ論理的に説明できる。	基本的なデータ構造と探索の仕組みを理解し、標準的な処理手順を概ね正確にトレース・説明できる。	データ構造やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、手順のトレースに不十分な点がある。	専門用語やアルゴリズムの動作概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の処理条件を適切に組み合わせ、フローチャート等を用いて複雑な課題に対する論理的な解決手順を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得したアルゴリズムを適切に適用し、概ね自力でフローチャートを作成できる。	課題に対する知識の適用が不十分であり、論理的な解決手順を導くためにヒントやサポートを必要とする。	解決手順の構築において、問題の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする。
主体性・協働性	演習や双方向アンケートに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他者の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習や双方向アンケートに真摯に取り組むとともに、求められた課題に対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習や対話への参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習への参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な指導を必要とする。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	アルゴリズム論 c	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	データ構造の理解を深める① ・配列/リスト等		体系的講義 双方向アンケート
2	データ構造の理解を深める② ・木構造/ハッシュ等		体系的講義 双方向アンケート
3	データ構造の理解を深める③ ・スタックとキュー		体系的講義 双方向アンケート
4	様々なアルゴリズムに触れる① ・フローチャートを読み解く		体系的講義 双方向アンケート
5	様々なアルゴリズムに触れる② ・フローチャートを読み解く		体系的講義 双方向アンケート
6	様々なアルゴリズムに触れる③ ・フローチャートを読み解く		体系的講義 双方向アンケート
7	様々なアルゴリズムに触れる④ ・再帰に強くなる		体系的講義 双方向アンケート
8	様々なアルゴリズムに触れる⑤ ・その他の問題に挑戦		体系的講義 双方向アンケート
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	アルゴリズム論 d	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 複雑な問題に対する論理的解決手順を自力で構築できる能力を養う。多様なデータ構造と高度な処理ロジックを習得し、正確なトレースに基づく論理的思考の完遂を目指す。</p> <p>【科目到達目標】 擬似言語で記述されたプログラムの論理構造を正確に理解できる能力を習得する。基本情報技術者試験の科目Bレベルの問題に対し、限られた時間内で一連の処理手順を正確にトレースし、正答を導き出せる実践力を身に付ける。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	データ構造や探索アルゴリズムの仕組みを深く理解し、処理手順を正確にトレースして他者へ論理的に説明できる。	基本的なデータ構造と探索の仕組みを理解し、標準的な処理手順を概ね正確にトレース・説明できる。	データ構造やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、手順のトレースに不十分な点がある。	専門用語やアルゴリズムの動作概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の処理条件を適切に組み合わせ、フローチャート等を用いて複雑な課題に対する論理的な解決手順を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得したアルゴリズムを適切に適用し、概ね自力でフローチャートを作成できる。	課題に対する知識の適用が不十分であり、論理的な解決手順を導くためにヒントやサポートを必要とする。	解決手順の構築において、問題の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする。
主体性・協働性	演習や双方向アンケートに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他者の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習や双方向アンケートに真摯に取り組むとともに、求められた課題に対して適切に対応し、自ら学ぶ姿勢が見られる。	演習や対話への参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習への参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な指導を必要とする。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	アルゴリズム論 d	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
2	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
3	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
4	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
5	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
6	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
7	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
8	基本情報技術者試験(過去問)解答と解説	体系的講義 双方向アンケート	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング a	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 プログラムの仕組みを理解できる。数値計算をプログラムで記述することができる。 外部ライブラリを利用することができる。</p>				
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。	事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。	
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。	実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python プログラミング a	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容	授業の進め方	
1	作業環境の構築・言語の種類 Pythonを使ってみる(チュートリアル第3章)	実演・操作演習	
2	データ構造1(リスト型・集合型・辞書型) (チュートリアル第5章) データ構造2(スタック・キュー)	実演・操作演習	
3	制御文1(if 文・for 文など) (チュートリアル第4章) 制御文2(アルゴリズムと流れ図)	実演・操作演習	
4	関数(標準モジュール) (チュートリアル第4章6章)	実演・操作演習	
5	モジュールの取り込み	実演・操作演習	
6	関数(パッケージ) (チュートリアル第6章) 関数の作り方を学修する	実演・操作演習	
7	関数(パッケージ) (チュートリアル第6章) 関数の使い方を学修する	実演・操作演習	
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック	実演・操作演習	

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング b		区分	必修	授業形態	実習			
学科	IT・ゲームソフト科		年次	1	開講期	2			
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]		時間数	72	単位	2.0			
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 Pythonの基本を活用し、エラーや例外を理解できる。 Pythonのライブラリについて理解できる。仮想環境を 作成することができる。</p>								
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける。								
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。								
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>								
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 								
	ルーブリック								
	評価	4(達成度80%以上)		3(達成度 60%以上)		2(達成度 40%以上)		1(達成度40%未満目安)	
	知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。		事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。		事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。		事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。	
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。		実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。		実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。		実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。		
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)								

科目名	Python プログラミング b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	クラスとオブジェクト指向1(チュートリアル第9章) オブジェクト指向について知る		実演・操作演習
2	クラスとオブジェクト指向2(チュートリアル第9章) クラスの作り方を学修する		実演・操作演習
3	クラス1(継承) (チュートリアル第9章) クラス継承の作り方を学修する		実演・操作演習
4	クラス2(継承) (チュートリアル第9章) クラス継承の使い方を学修する		実演・操作演習
5	エラーと例外(チュートリアル第8章) エラーと例外を学修する		実演・操作演習
6	エラーと例外(チュートリアル第8章) エラーと例外の対応を学修する 標準ライブラリ1(チュートリアル第10章) 標準ライブラリについて知る		実演・操作演習
7	標準ライブラリ1(チュートリアル第10章) 標準ライブラリの使い方を学修する		実演・操作演習
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		実演・操作演習

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング c	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 PythonのGUI環境を利用した、2Dゲームのコーディングを学ぶ。</p>				
授業概要	IT系の実務経験者が、ゲームサンプルのプログラム作成を教授する。学生は、PythonによるGUI環境を構築し、これを用いて、2Dゲームのサンプルを作成する。この授業を通して、図形の描画、図形の移動、描画の切り替え等の基本動作を習得する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。	事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。	実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python プログラミング c	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	標準ライブラリ3(チュートリアル第11章) 標準ライブラリの使い方を学修する	実演・操作演習	
2	仮想環境とパッケージ1(チュートリアル第12章) 仮想環境の作り方を学修する パッケージの使い方を学修する	実演・操作演習	
3	Python3エンジニア認定基礎試験について(試験概要、内容、合格基準、申し込み方法など)	実演・操作演習	
4	プライムストラテジの第1回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
5	プライムストラテジの第2回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
6	プライムストラテジの第3回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
7	ExamApp 基礎・初級から上級まで模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック	実演・操作演習	

令和8年度シラバス

科目名	Python 実習(ゲームプログラミング)	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ゲームプログラミングabcを通じ、オリジナルゲームを制作できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 企画から開発までの手順と技術を理解するとともに、作ってみたいゲーム企画を具体化し実際に作成する簡易なゲームのポイントを説明できるようになる。</p>				
授業概要	IT系の実務経験者が、ゲーム制作の流れを、実例を含めて教授する。学生は、ゲームの企画から開発を行うまでの基本的な手順と技術を学び、ゲーム開発の企画を立案、プレゼンを行う。並行して、ビジュアル言語で簡易なゲームを作成し、理論と実際を結び付けて理解する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	Pythonプログラミング言語	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能を理解し、正確に使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能を理解し、使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能は、資料等で確認しながら使うことができる	Python言語が使えない
	Python GUI	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを理解し、正確に使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを理解し、使いこなすことができる。	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを、資料等で確認しながら使うことができる	PythonのGUIが使えない
	プログラミング	GUIインターフェースで用意されたメソッドなどを活用、組み合わせ、Bugのないプログラムが構成できる。	GUIインターフェースで用意されたメソッドなどをつかってプログラムが構成できる。	詳細な指示があれば、プログラムを構成できる。	サンプルプログラムが作成できない
ゲーム制作	ゲームの特性を理解し、必要な機能や速度性能がコーディングを通して実現できる	機能や速度性能とコーディングの影響は理解でき、プログラムの改善ができる。	詳細な指示があれば、コーディングの改造などができる。	サンプルプログラムが作成できない	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python 実習(ゲームプログラミング)	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ガイダンス Pygame/Tkinterインストール カレンダープログラム CUIとGUI すごろくゲームをつくる	実演・操作演習	
2	GUIの基礎 キャンバス、ラベル、ボタン おみくじゲームをつくる	実演・操作演習	
3	GUIの発展 テキスト入力、メッセージボックス、RGB、キー入力、マウス入力 診断ゲームをつくる	実演・操作演習	
4	迷路ゲームをつくる	実演・操作演習	
5	落ちものパズルを作成する	実演・操作演習	
6	ダンジョンゲームを作成する(画面、移動)	実演・操作演習	
7	オリジナルゲームを作成する	実演・操作演習	
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック	実演・操作演習	

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 a	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	江尻清佳[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>				
授業概要	HTMLとCSSを使って静的なWebページを作成するための環境構築から始め、実際のWebページ作成の実習を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
HTML タグ 知識	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(9割以上理解)	タグの意味を理解し、おおむねセマンティックコーディングをすることができる。(7割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(4割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができない。(4割以下)	
CSS 知識	CSS を理解し、自分が意図したページを作成することができる	HTML/CSS を使って、一部指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(7割程度は自分で可能)	HTML/CSS を使って、指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(4割程度は自分で可能)	Webページを指示通りのレイアウトで作成できない。	
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト				

科目名	Webシステム開発基礎 a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	Webサイト制作の基礎知識 Webページ表示の仕組み、サイト制作環境構築	実演・操作演習	
2	HTMLの基礎 HTML5の記述法、トップページの作成	実演・操作演習	
3	CSSの基礎 CSSの記述法、セレクタの種類、トップページのCSS作成	実演・操作演習	
4	各ページの作成 トップページをベースに各サブページを作成	実演・操作演習	
5	テーブルとそのスタイル テーブルの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
6	ギャラリーレイアウト 写真の配置	実演・操作演習	
7	フォーム フォームの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 b	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	江尻清佳[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>				
授業概要	1学期に学んだ知識をもとに、検定試験の模擬問題を解くことで知識の定着を図る。 また、検定試験出題パターンの理解を深め、合格を目指す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
HTML/CSS S 知識	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、一部指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できない。	
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト				

科目名	Web システム開発基礎 b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	検定試験について 試験の概要、受験者用リファレンスについて	体系的講義	
2	スタンダード模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
3	スタンダード模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
4	スタンダード模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
5	エキスパート模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
6	エキスパート模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
7	エキスパート模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
8	これまでの確認と復習	個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 c	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	江尻清佳[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 JavaScriptの基本を理解し、動的なWebページを作成することができる。</p>				
授業概要	JavaScriptを基本構文から学び、イベント処理やアニメーションなど、動的なWebページの作成方法について理解する				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
JavaScript 知識	自分でJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながらJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながらJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	JavaScriptプログラムを指示通りに作成できない。	
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	JavaScript Googleサイト				

科目名	Web システム開発基礎 c	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	JavaScriptとは JavaScriptを用いたサイトの例	体系的講義	
2	JavaScriptの基本機能	実演・操作演習	
3	イベント操作① 標準インターフェースの利用	実演・操作演習	
4	イベント操作② 条件分岐	実演・操作演習	
5	データと配列	実演・操作演習	
6	アニメーション	実演・操作演習	
7	Webサイトへの応用	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 d	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	江尻清佳[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 PHPの基本を理解し、データベースの参照・編集・削除ができるようになる。 PHPとMySQLを使用したWebアプリケーションが作成できるようになる。</p>				
授業概要	<p>PHPの構文とSQLについて学び、データベース処理の基本を修得する。 修得した知識をもとに、データベースを使用したメモアプリ等を作成し、アプリ開発の基本を修得する。</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を作成する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	PHP 知識	自分で PHP プログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	PHP プログラムを指示通りに作成できない。
MySQL 知識	SQL の構文を理解し、MySQL を利用し、自分で Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、一部指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、Web ページの作成ができない。	
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	PHP/MySQL Googleサイト				

科目名	Webシステム開発基礎 d	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	データベースを使用したWebシステムについて PHPの基本的な構文、実習環境の整備		体系的講義
2	変数と計算		実演・操作演習
3	ループと条件分岐		実演・操作演習
4	データベースとSQL		実演・操作演習
5	PHPからMySQLへの接続 フォームとの連携		実演・操作演習
6	CRUDシステム データの作成、表示、変更、削除をPHPで作成する		実演・操作演習
7	アプリケーションに必要な機能		実演・操作演習
8	これまでの確認と復習		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	ロジカルシンキング a	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	土屋 夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常やビジネスにおける諸問題に対し、感情と事実を切り離して客観的に分析し、他者が納得できる論理的な解決策を構造的に提示できる能力を身に付ける。</p> <p>【科目到達目標】 論理的思考の基礎概念(MECE、因果関係、ピラミッドストラクチャー等)を理解し、自分の考えを「モレなく・ダブリなく」整理できる。根拠に基づいた筋道立てた説明を通じて、他者と建設的な対話を行うための基礎技術を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、MECEやピラミッド構造等の概念を、調査学習を通じて習得する。身近な課題を題材に、事実と感情を切り離して情報を整理し、筋道立てて説明・構成する実践を繰り返す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	MECE やピラミッドストラクチャー等の概念を深く理解し、それらを用いて情報の不足や矛盾を自力で指摘できる。	基本的なロジカルシンキングの概念を理解し、標準的なワークシートや図解を概ね正確に作成できる。	各種フレームワークの理解が断片的であり、図解の作成において手順の誤りや漏れが目立つ。	専門用語や論理構築の基本概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
思考・表現	主張と根拠を構造的に整理し、ピラミッド形式等を用いて、他者が納得できる筋道立てた説明を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得した技法を適用して、概ね論理的な構成案や理由付けを作成できる。	論理の飛躍や感情的な判断が混在し、筋道立てた構成を作るためにヒントやサポートを必要とする。	意見と理由の区別や情報の整理が困難であり、教員からの継続的な個別指導を必要とする。	
主体性/対話 (態度の変容)	演習や対話に極めて意欲的に取り組み、他者の意見を尊重しながら、多角的な視点を持って論理を深めようとしている。	演習や対話に真摯に取り組むとともに、自分の意見に理由を添えて発信し、周囲と協力して課題を解決しようとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または自分の主張のみに固執する場面があり、他者との関わりに課題を残す。	演習への参加や課題への取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ロジカルシンキング a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	ロジカルシンキングとは MECE(ミーシー)とは PDCAサイクルを使った例題		調査学習
2	ECRSとは ECRSを使った例題		調査学習
3	KPT とは KPT を使った例題		調査学習
4	マンダラートとは マトリクス図・表を使った例題		調査学習
5	ベン図とは ベン図を使った例題		調査学習
6	ロジックツリーとは ロジックツリーを使った例題		調査学習
7	ピラミッドストラクチャー(論理の図解技術)とは		調査学習
8	総括演習 身近な問いに対する自分の考えを「モレなく・ダブリなく」1枚の図にまとめ発表(または相互確認)		調査学習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	ロジカルシンキング b	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	土屋 夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常やビジネスにおける諸問題に対し、感情と事実を切り離して客観的に分析し、他者が納得できる論理的な解決策を構造的に提示できる能力を身に付ける。</p> <p>【科目到達目標】 「a」の技術を基礎に、So What?や空・雨・傘等の実践的概念を習得する。仮説思考による問題解決や、論理的裏付けに基づく合意形成のプロセスを実践し、他者を納得させる提案力を養う。</p>				
授業概要	本授業では、3CやSWOT等の分析手法に加え、So What?/Why So?や空・雨・傘等の概念を調査学習を通じて習得する。仮説に基づいた問題解決や、他者の視点を取り入れた合意形成の実践を繰り返す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	空・雨・傘や仮説思考等の概念を深く理解し、状況に応じた適切な手法を自力で選択できる。	基本的な実践概念を理解し、ワークシートやケーススタディにおいて概ね正しく適用できる。	各概念の理解が断片的であり、手法の選択や適用に誤りや混同が目立つ。	実践的な概念の定着が不十分であり、基礎からの再確認を必要とする。
	思考・表現	仮説に基づき、So What?等を用いて論理の飛躍がない、説得力の高い解決策を自力で構築できる。	提示された課題に対し、論理的な裏付けを持って、他者が概ね納得できる構成案を作成できる。	結論への飛躍や根拠の不足が見られ、論理的な提案をまとめるために多くの助言を必要とする。	情報を整理して結論を導くことが困難であり、個別指導を必要とする段階にある。
主体性/対話 (態度の変容)	他者の前提や視点を能動的に汲み取り、論理的な対話を通じて建設的な合意形成を主導できる。	自分の意見に論理的な根拠を添えて発信し、他者の意見を尊重しながら共通解を見出そうとする。	自分の主張に固執する、あるいは対話に消極的であり、合意形成に向けた姿勢に課題がある。	演習や対話への参加が著しく停滞しており、学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ロジカルシンキング b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	3C 分析とは 3C 分析を使った例題	調査学習	
2	4P 分析とは 4P分析を使った例題	調査学習	
3	SWOT 分析とは SWOT分析を使った例題	調査学習	
4	So What? / Why So? とは So What? / Why So? を利用した例題	調査学習	
5	空・雨・傘 空・雨・傘を利用した例題	調査学習	
6	仮説思考 (Hypothesis) 仮説思考 (Hypothesis) を利用した例題	調査学習	
7	ロジカル面接術 ・コミュニケーション力	調査学習	
8	総括演習 具体的なケーススタディに対して解決策を構築し、図解にまとめる	調査学習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コミュニケーション技法 a	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	土屋 夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会やビジネスの現場で良好な人間関係を築き、他者と協働して成果を出すための実践的なコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>【科目到達目標】 自己理解を通じて自身のコミュニケーション傾向を把握し、相手にわかりやすく「伝える」ための基礎技術を習得する。また、アサーティブ・コミュニケーションの概念を実践し、自分と相手の双方を尊重した対話の土台を形成する。</p>				
授業概要	本授業では、クラスをいくつかのグループに分け、ワークショップ形式の実習を通して、「傾聴力」「説明力」「質問力」「協調性」等を身につけていく。特にaでは人との会話(面接なども含め)について集中的に実践する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	ジョハリの窓やアサーション等の概念を深く理解し、自身のコミュニケーションの強みや課題を客観的に分析・説明できる。	授業で扱う自己分析の手法や、伝えるための基本的な概念を概ね正しく理解し、ワークシート等にまとめることができる。	各種概念や分析手法の理解が断片的であり、自己の傾向を振り返るにあたって誤認や不足が目立つ。	コミュニケーションの基本概念や自己分析について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
実践・表現	アサーティブな表現(Iメッセージ等)を用い、相手に配慮しながらも自分の意見を明確かつ効果的に自力で伝えることができる。	習得した「伝える技術」をワーク内で意識的に活用し、自分の考えを概ね相手に理解してもらうことができる。	感情的な発信になる、あるいは表現が不足しており、自分の考えを適切に伝えるためにヒントや助言を必要とする。	自分の意見を言葉にして伝えることが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。	
主体性/対話 (協調・参加)	ワークショップにおいて極めて意欲的に発言し、他者の価値観を尊重しながら、チーム内の良好な雰囲気作りを主導している。	ワークショップに真摯に取り組み、他者との関わりに積極性を見せ、与えられた役割や対話を適切に果たそうとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または一方的な発言に終始する場面があり、他者と協調したワークの進行に課題を残す。	ワークショップへの参加や他者との関わりにおいて、学習習慣の確立や手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	コミュニケーション技法 a	学科	IT・ゲームソフト科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス コミュニケーションとは		ディスカッション
2	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(ジヨハリの窓)		ディスカッション
3	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(性格/交流分析)		ディスカッション
4	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(こころについて)		ディスカッション
5	コミュニケーションの基本①「伝える」 人とつながろう		ディスカッション
6	コミュニケーションの基本①「伝える」 対人関係の基本		ディスカッション
7	コミュニケーションの基本①「伝える」 言いたいことをうまく伝える技術		ディスカッション
8	コミュニケーションの基本①「伝える」 アサーション(自分も相手も大切にする伝え方)		ディスカッション
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コミュニケーション技法 b	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	土屋 夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会やビジネスの現場で良好な人間関係を築き、他者と協働して成果を出すための実践的なコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>【科目到達目標】 傾聴や質問といった受信の技術を習得し、相手の真意を理解する力を養う。さらに、相手を尊重した主張の手法や、話し合いを合意へ導くファシリテーションの基礎を実践し、チームに貢献できる対話力を身につける。</p>				
授業概要	本授業では、ワークショップを通じ、「傾聴」や「質問力」、相手を尊重した賛成・反対の伝え方を実践的に学ぶ。最終的にこれらのスキルを統合し、チームの意見を引き出して合意へ導くファシリテーションの役割を体験する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解 (傾聴と概念)	傾聴の技術やファシリテーション等の役割を深く理解し、適切な質問の種類や進行の手法を自力で選択・説明できる。	授業で扱う傾聴の姿勢や、質問・合意形成のための基本的な概念を概ね正しく理解し、ワークシート等にまとめることができる。	各種概念の理解が断片的であり、傾聴の目的や質問の手法について誤認や不足が目立つ。	コミュニケーションの基本概念(聴く・対応する)について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	実践・表現 (双方向の対話)	適切な質問を用いて相手の意見を深く引き出し、アサーティブな表現で自分の意見も明確に伝達する双方向の対話を自力で構築できる。	習得した「傾聴」や「質問」の技術をワーク内で意識的に活用し、相手の意図を概ね正確に捉えて対応することができる。	自分の意見を言うことに終始する、あるいは質問が適切でなく相手の話を引き出すためにヒントや助言を必要とする。	相手の話を聞いて適切に反応することが困難であり、継続的な個別指導や対話のサポートを必要とする。
主体性/対話 (進行と協調)	ワークショップにおいて、他者の意見を引き出して整理するなど、ファシリテーター的な視点を持ってチームの合意形成を主導している。	ワークショップに真摯に取り組み、他者の意見に耳を傾け、賛成・反対を適切に伝えながら共通の結論を見出そうとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または他者の意見を受け入れない場面があり、チームでの話し合いの進行に課題を残す。	ワークショップへの参加や他者との関わりにおいて、学習習慣の確立や手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	コミュニケーション技法 b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	コミュニケーションの基本②「聴く」 上手な聴き方をしよう		ディスカッション
2	コミュニケーションの基本②「聴く」 悩みを聴く/正しく理解する		ディスカッション
3	コミュニケーションの基本②「聴く」 傾聴とは/聞くことの重要性		ディスカッション
4	コミュニケーションの基本②「聴く」 傾聴の技術		ディスカッション
5	コミュニケーションの基本③「対応する」 質問の重要性		ディスカッション
6	コミュニケーションの基本③「対応する」 質問力を身につける		ディスカッション
7	定期試験		ディスカッション
8	フィードバック		ディスカッション
9	コミュニケーションの基本③「対応する」 ファシリテーションとは(会議を仕切る) YSEフェスタ		ディスカッション

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I a	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 日本の雇用環境、採用文化、業界、職種、仕事をするうえで必要となる能力、スキル等、就職活動のポイントを理解するとともに、企業の探し方、企業研究の方法について学ぶ。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	オリエンテーション	反転学習 調査学習	
2	就職活動を成功させるために、日本の雇用環境、採用文化、雇用形態、働き方等、就職活動の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
3	各業種の概要を理解するとともに、IT業界の構造、特徴、仕事の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
4	IT業界における職種(コンサルタント、SE、PG、テスター、オペレーター等)を理解する	反転学習 調査学習	
5	企業研究の方法を学び、「企業研究シート」を活用し、演習を通して企業選択時の軸(要点)をつくる	反転学習 調査学習	
6	IT業界の特徴や仕事内容、必要となる能力等について、企業の採用担当者から話を伺い理解を深める	反転学習 調査学習	
7	仕事選びの基準を考え、自分にとって「良い会社」とは何かについて考える	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I b	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 自己分析のツールを活用し、自分の興味や関心、特徴や能力を客観的に捉え、どのような業界や職種が適しているか理解するとともに、自己PRの材料を洗い出す。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	自己分析の重要性および分析方法を理解するとともに、自分の長所、スキルを認識するため、WEB 性格診断テストを受ける		反転学習 調査学習
2	自分の人生曲線を、テンプレートを活用して描くことにより、これまでの振り返りとこれからの学生生活の過ごし方についてイメージを描く		反転学習 調査学習
3	ジョハリの窓ワークシートを活用し、自分と他人の認識の違いを理解するとともに、その原因を探り他人の認識を受け入れる		反転学習 調査学習
4	グループで他己紹介を行い、他者からみた自分について理解する		反転学習 調査学習
5	就活診断ツールにより自己分析を行うとともに、適職診断ツールを活用して、業界や職種で求められる人物像と合致するか自己評価する		反転学習 調査学習
6	担当者から自己分析の必要性、重要性について伺うとともに、学生はプレゼンテーションを行い、コメントを頂く		デジタル・プレゼン
7	これまでの授業を踏まえ、自己PRを 300 文字～600 文字で記述する。なお、作成した自己PRはグループワークを通しメンバー間で発表する		デジタル・プレゼン
8	これまでの確認と復習		反転学習 調査学習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I c	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I c	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	履歴書作成のポイントを理解し、記入例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
2	自己紹介書の「学習」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
3	自己紹介書の「学習以外」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
4	自己紹介書の「自己PR(長所・短所)」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
5	自己紹介書の「志望動機」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
6	担当者から、履歴書・自己紹介書作成のポイントについて話を伺うとともに、作成した書類についてコメントをいただく	反転学習 調査学習	
7	履歴書・自己紹介書を完成する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I d	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I d	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	適性試験対策として WEB の職業能力検査を受験し、自分に向いている業種、職種を考える	反転学習 調査学習	
2	身だしなみのマナーを修得するとともに、面接の形態、特徴、注意点について理解する	反転学習 調査学習	
3	企業訪問の流れと面接の手順を理解し、好印象な自己紹介ができるよう、演習を通して準備をする	反転学習 調査学習	
4	面接で聞かれる質問と対応の仕方を理解し、演習を通して面接力を身に着ける	反転学習 調査学習	
5	担当者による模擬面接を行い、フィードバックを受ける	反転学習 調査学習	
6	これまでの授業を踏まえ各自プレゼンテーションを行う。 インターンシップの概要を理解し参加手続きを行う	デジタル・プレゼン	
7	適性試験 (SPI、CAB 等) の概要と対策方法について理解する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ a	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	花島 恒登[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、対話を通じて自己理解を深め、今後の学生生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。学期後半では、他者との関わり(相互インタビュー等)の中で自身の興味や課題を言語化し、自律的な成長の第一歩となる行動計画を立て、クラス内で決意表明を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	自身の現在地(強みや課題)を客観的かつ深く分析し、実現可能で具体的な目標(または行動指針)を自力で設定できる。	ワーク等を通じて自己理解を深め、これからの学生生活における自分なりの目標やマイルールを概ね適切に設定できる。	自身の課題や目標の言語化が不十分であり、学生生活の指針を立てるためにヒントや助言を必要とする。	目標設定や自己理解に対する意欲が低く、基礎的な学習姿勢の確立から支援を必要とする。
	思考・表現	設定した目標に対し、具体的かつ論理的な行動計画(いつ・何をするか)を立て、グループ内で説得力を持って決意表明ができる。	目標達成に向けた行動計画をワークシートにまとめ、自分の言葉で他者に概ねわかりやすく発表(決意表明)ができる。	行動計画が抽象的(「がんばる」等)であり、具体的なアクションに落とし込むため、あるいは発表のためにサポートを必要とする。	目標に向けた計画を立てることや、他者に伝えることが困難であり、個別指導を必要とする。
主体性/対話	毎回異なるメンバーとのワークに極めて意欲的に参加し、自ら発言や進行を行い、クラス全体の良好な雰囲気作りを主導している。	メンバーが入れ替わっても適応し、ルールを守ってグループワークに積極的に参加し、他者と協調しようとする姿勢がある。	特定のメンバーとしか話さない、あるいはワークへの参加が消極的であり、クラス内での関係構築に課題を残す。	グループワークへの参加が著しく停滞しており、他者との関わりや学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ガイダンスとルール 自己紹介の仕方	ラウンド・ロビン ディスカッション	
2	今後の予定確認 チームビルディング①(アイスブレイク)	ディスカッション	
3	今後の予定確認 チームビルディング②	ディスカッション	
4	今後の予定確認 チームビルディング③	ディスカッション	
5	今後の予定確認 チームビルディング④	ディスカッション	
6	今後の予定確認 チームビルディング⑤	ディスカッション	
7	今後の予定確認 チームビルディング⑥	ディスカッション	
8	今後の予定確認 目標の具体化と決意表明	ラウンド・ロビン	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミb	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	花島 恒登[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、対話を通じて自己理解を深め、今後の学生生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。学期後半では、他者との関わり(相互インタビュー等)の中で自身の興味や課題を言語化し、自律的な成長の第一歩となる行動計画を立て、クラス内で決意表明を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	PBLの手法や論理的思考(ロジックツリー等)を深く理解し、複雑な社会問題から「自分たちが調査可能で質の高い計画」を自力で立案できる。	PBLの進め方を概ね正しく理解し、社会課題等のテーマについて、与えられたフォーマットに沿って調査計画書をまとめることができる。	課題の分解や計画の立て方の理解が断片的であり、何から調査を始めればよいか道筋を立てるにあたって不足が目立つ。	課題解決の手法や計画立案について、基礎からの復習や手厚いサポートを必要とする段階にある。
	思考・表現	大きな社会問題を論理的に細分化してテーマを設定し、その理由や調査スケジュールを他者に極めてわかりやすく発表(プレゼン)できる。	チームで設定したテーマについて、絞り込んだ理由や調査の段取りを、自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表できる。	調査テーマを絞り込んだ理由が曖昧である、あるいは計画の内容を他者に説明・発表するためにヒントや助言を必要とする。	自分の考えをまとめて発表することが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。
主体性/対話	チーム内の役割を自ら積極的に担い、社会問題に対する多様な意見を傾聴しながら、調査計画の合意形成を主導している。	チーム活動に真摯に取り組み、与えられた役割を果たしながら、他者と協調して計画作りを進めようとする姿勢がある。	チーム内の話し合いへの参加が消極的、または役割を果たせておらず、協働での計画立案に課題を残す。	グループワークへの参加において、学習習慣の確立や他者との関わり方に手厚い支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	今後の予定確認 プロジェクト学習導入 ・PBLとは ・PBLの進め方	PBL	
2	今後の予定確認 役割分担とルール決め ・グループの役割分担 ・グラウンドルールの設定	ディスカッション	
3	今後の予定確認 テーマのプレスト ・身近な社会問題の発見と共有	ラウンド・ロビン	
4	今後の予定確認 課題の細分化とテーマ決定 ・具体的なテーマの決定	ディスカッション	
5	今後の予定確認 調査計画の立案① ・調査手法の議論・整理	調査学習	
6	今後の予定確認 調査計画の立案② ・スケジュール作成 ・タスクの割り振り	PBL	
7	今後の予定確認 中間発表(計画の共有) ・発表とクラス全体での共有	デジタル・プレゼン	
8	今後の予定確認 調査の開始	調査学習	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミc	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	花島 恒登[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 立案計画に基づき必要な情報収集を実行し、収集したデータを客観的に分析・考察できる。また、その成果を論理的にまとめ、デジタルツールを活用して他者に分かりやすくプレゼンテーションを行う行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、前学期の計画をもとに、チームでデータ収集・分析を行い、自分たちなりの結論を導き出す。最終的にその研究成果をスライドにまとめ、クラス全体へプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	収集したデータを多角的に分析し、根拠に基づいた説得力のある深い考察(自分たちなりの結論)を自力で導き出している。	収集したデータを適切に整理・分析し、調査テーマに対する論理的な結論(考察)を概ね導き出すことができる。	データの集計にとどまり、そこからの分析や考察(なぜそう言えるのか)が不十分で、結論を導くために助言を必要とする。	情報の収集や整理が滞っており、データから意味を読み取るための基礎的な指導や手厚いサポートを必要とする。
	思考・表現	論理的な構成(結論と根拠)で視覚的にも優れたスライドを作成し、聞き手を惹きつける堂々としたプレゼンテーションができる。	プレゼンの基本構成に沿ってデジタル資料を作成し、前を向いて自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成が不明瞭(文字ばかり等)である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	プレゼン資料の作成や発表を行うことが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。
主体性・対話	資料作成や発表において自ら進んで重要な役割を担い、メンバーの作業をフォローするなど、チームの成果最大化に大きく貢献している。	チーム活動に真摯に取り組み、割り当てられた自分の分担(スライド作成や発表の一部)を責任を持って最後までやり遂げている。	資料作成や発表練習への参加が受け身であり、自分の分担箇所を完了させるために他者からの催促や助言を必要とする。	プロジェクトの仕上げ段階におけるグループワークへの参加が著しく停滞しており、学習参加に向けた支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ c	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	調査の実行 ・調査 ・進捗確認		調査学習
2	調査のまとめ ・情報の整理とデータ化		調査学習
3	調査結果の分析 ・分析と考察の深掘り		AI共創ワークフロー
4	プレゼン構成の作成 ・主張と根拠を論理的に繋げる ・プレゼンの骨組みの作成		ディスカッション
5	スライド資料の作成① ・図解やグラフを用いたスライドの作成		デジタル・プレゼン
6	スライド資料の作成② ・スライド資料の完成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・グループ内リハーサル ・スライドのブラッシュアップ		ディスカッション
8	研究成果発表会 ・グループごとの発表		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ d	区分	必修	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	花島 恒登[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 1年間で振り返り、自身の強みや成長した点、今後の課題を客観的に言語化できるようになる。また、自己理解をもとに将来の目標を再設定し、他者に向けて説得力のある自己PR(プレゼンテーション)を行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、1年間の学びを振り返り、自身の成長や強みを客観的に自己分析する。その結果をもとに今後のキャリア目標(次年度の計画)を設定し、自己PR資料を作成して1年間の集大成となるプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	1年間の経験を深く内省し、自身の強みや課題を極めて客観的に言語化し、次年度に向けた明確で実現可能な目標を設定できる。	1年間の経験を振り返り、自身の成長した点や強みを言語化し、概ね妥当な将来の目標を再設定することができる。	自身の成長や強みの言語化が抽象的であり、今後の目標設定を具体化するためにヒントや助言を必要とする。	自身の経験の振り返りや強みの発見が不十分であり、基礎的な自己分析や目標設定において手厚いサポートを必要とする。
	思考・表現	「過去・現在・未来」が論理的に繋がった説得力のあるスライドを作成し、聞き手の心を動かす熱意ある自己PRができる。	自分の強みや目標が伝わるスライド資料を作成し、論理的な構成に沿って自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成や自己PRの論理展開が不明瞭である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	自分の考えをまとめて発表資料を作成することが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。
主体性・対話	他己評価や発表練習において、他者の長所を積極的に見つけて的確なフィードバックを行い、クラスの成長に大きく貢献している。	授業内のワークに真摯に取り組み、他者からの意見を素直に受け入れ、また他者に対しても適切なフィードバックを行おうとする姿勢がある。	他者との意見交換やフィードバックへの参加が受け身であり、自己分析を深めるための対話において助言を必要とする。	授業内のグループワークや振り返りへの参加が著しく停滞しており、学習参加や他者との関わりに支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ d	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	1年間の振り返り ・自分の経験や得られた気づきの整理		ディスカッション
2	自己分析と他己評価 ・客観的な視点と自己理解の深化		ラウンド・ロビン
3	目標の再設定(キャリア) ・自己評価と目標設定		調査学習
4	自己PRの言語化 ・AIの壁打ち活用による言語化		AI共創ワークフロー
5	プレゼン構成の作成 ・過去(経験)、現在(強み)、未来(目標)で自己PR		ディスカッション
6	スライド資料の作成 ・自己PRスライドの作成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・リハーサルとフィードバックによるブラッシュアップ		ディスカッション
8	最終プレゼンテーション ・テーマ「1年間の成長と今後の目標」		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーa	区分	選択	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 日本語入力で150WPM、英語入力で50WPM程度のタイピング速度を身につける。 また、ビジネス文書1ページを10～20分程度で作成できる実務的な文書作成能力を習得する。</p>				
授業概要	コンピュータを用いて様々なドキュメントを作成し、重要事項や操作のポイントを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	PC 操作の 基本	フォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、正確かつ効率的に行うことができる。	基本的なフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、ほぼ問題なく行うことができる。	サポートがあればフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を行うことができる。	サポートがあってもフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を適切に行うことが困難である。
Word の 基本	指示に基づき、ビジネス文書(文字のみ)を正確に作成し、体裁を整えて提出できる。	ビジネス文書(文字のみ)を概ね正しく作成し、基本的な体裁を整えることができる。	サポートがあればビジネス文書(文字のみ)を作成できるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもビジネス文書(文字のみ)を適切に作成することが困難である。	
Word の 応用	表・図・グラフィックを適切に配置し、目的に応じた文書を正確に作成できる。	表・図・グラフィックを用いた文書を概ね正しく作成できる。	サポートがあれば表・図・グラフィックを挿入できるが、配置や体裁に不備がある。	サポートがあっても表・図・グラフィックを用いた文書を適切に作成することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピューターテラシーa	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	授業ガイダンス、学習環境の確認。 文字入力の基礎練習、保存・画面キャプチャなど PC 操作の準備。		実演・操作演習
2	文字入力の正確性・速度の向上へ向けた入力練習。 フォルダ管理・ファイル操作の基本、タイピング結果の報告書作成		実演・操作演習
3	Wordの基本操作(レイアウト・書式設定)と、社内文書・社外文書の構成理解。		実演・操作演習
4	ビジネス文書の作成演習(基礎)。 時間内での文書作成を通して実務的な操作を習得。		実演・操作演習
5	箇条書きや表を用いた文書作成(基礎)。 情報整理と視認性向上のための表現方法を学ぶ。		実演・操作演習
6	箇条書きや表を用いた文書作成(応用)。 別テーマの文書を作成し、表現の幅を広げる。		実演・操作演習
7	グラフィック要素(図形・画像等)を用いた文書作成(基礎演習)。 自由度の高いレイアウトを体験。		実演・操作演習
8	グラフィック要素を用いたビジネス文書作成(応用演習)。 目的に応じたレイアウトと表現方法を習得。		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーb	区分	選択	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Excel の基本操作と数式の仕組みを理解し、意味を踏まえて表計算を行えるようになることを目指す。 セル操作、書式設定、参照、基本関数など、実務で必要となる基礎を確実に身につける。</p>				
授業概要	Excel を用いて表計算やデータ整理の基本を学び、数式や参照の仕組みを理解しながら実務的な操作を身につける演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み)10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	セル操作 書式設定 表の体裁	セル選択・オートフィル・書式設定・罫線・印刷設定などを、自立して正確かつ効率的に行い、見やすい表を作成できる。	基本的なセル操作や書式設定を概ね正しく行い、表の体裁を整えることができる。	サポートがあればセル操作や書式設定を行えるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもセル操作や書式設定を適切に行うことが困難である。
数式・参照の理解 (相対・絶対・複合参照)	数式の意味を理解し、相対・絶対・複合参照を適切に使い分けて表計算を自力で組み立てられる。	基本的な数式と参照を概ね正しく使うことができる。	サポートがあれば数式を入力できるが、参照の理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても数式や参照を適切に扱うことが困難である。	
基本関数の活用	基本関数を目的に応じて使い分け、数式入力も fx ダイアログも活用しながら正確に処理できる。	基本関数を概ね正しく使用し、簡単なデータ処理ができる。	サポートがあれば基本関数を使用できるが、誤りや理解不足が見られる。	サポートがあっても基本関数を適切に使用することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーb	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	授業ガイダンス。 Excel の基本操作、セルの選択・編集、オートフィル、シート編集などの基礎操作の理解。		実演・操作演習
2	表の編集、四則演算による計算の基本。 SUM・AVERAGE・MAX・MIN などの基本関数演習。		実演・操作演習
3	相対参照・絶対参照・複合参照の理解のための演習。 効率的な操作方法(コピー、オートフィル、範囲選択など)。		実演・操作演習
4	グラフ作成(棒グラフ・折れ線グラフ・複合グラフなど)とレイアウト調整。		実演・操作演習
5	書式設定(フォント、配置、罫線)、セルの結合、表の体裁調整、印刷設定など実務的な表の整え方の演習。		実演・操作演習
6	よく使う関数(IF、LOOKUP、COUNT、ROUND など)演習と、必要に応じてシート間参照。		実演・操作演習
7	データの抽出(フィルター)、並べ替え(ソート)によるデータ整理。		実演・操作演習
8	第1回～第7回の総復習と実践的な演習。		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーc	区分	選択	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、目的に応じたスライド資料を作成できるようになることを目指す。 基本操作、デザイン設定、表・グラフ・画像の扱い、構成の考え方など、プレゼン資料作成に必要な基礎を身につける。</p>				
授業概要	PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、資料作成の基本からデザイン・構成・表現方法までを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。複数のツールを比較しながら、目的に応じたスライド作成の基礎を身につける。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	スライドの構成・情報整理	目的に応じて情報を整理し、分かりやすい構成でスライドを作成できる。不要な情報を適切に省き、伝わる資料になっている。	基本的な構成でスライドを作成できる。情報整理にやや不十分な点はあるが、概ね理解しやすい。	サポートがあればスライドを作成できるが、情報の整理や順序に不備が見られる。	サポートがあってもスライドの構成が適切に行えず、情報整理が困難である。
デザイン表現	レイアウト・色・画像・表・グラフなどを適切に使い、視認性の高いスライドを作成できる。複数ツールの特徴を活かした表現ができる。	基本的なデザイン設定ができ、視認性のあるスライドを作成できる。	サポートがあればデザイン設定ができるが、視認性やレイアウトに不備が見られる。	サポートがあってもデザイン設定が適切に行えず、視認性が低い。	
操作理解(PowerPoint・Googleスライド・Canva)	各ツールの基本操作を理解し、目的に応じて使い分けながらスライドを作成できる。	各ツールの基本操作を概ね理解し、スライドを作成できる。	サポートがあれば操作できるが、ツールの違いの理解が不十分である。	サポートがあっても基本操作が困難で、スライド作成に支障がある。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーc	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	イントロダクション (PowerPoint の画面説明、まずは簡単なスライドを作成してみる)		実演・操作演習
2	PowerPoint基本操作 (スライドの追加、レイアウト変更、文字入力、削除など)		実演・操作演習
3	スライドデザイン設定、ヘッダー・フッターなどの設定。 表やグラフを使った資料作成とアニメーションの設定。		実演・操作演習
4	PowerPointの操作に慣れるための課題演習。		実演・操作演習
5	Googleスライドを用いたプレゼンテーション資料の作成。		実演・操作演習
6	Canvaを用いた自己紹介スライド作成と相互評価。		実演・操作演習 個別定着演習
7	PowerPoint・Googleスライド・Canvaの比較 (表・グラフ・デザインの違いを理解する)。		実演・操作演習
8	定期試験に向けた課題スライドの作成準備 これまでの総復習		個別定着演習
9	課題スライドの最終確認・提出およびフィードバック (形式はクラス規模に応じて調整)		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーd	区分	選択	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Word と Excel の高度な機能を知り、目的に応じて適切に使い分けながら実務的な文書作成・表計算・データ分析が行えるようになることを目指す。</p>				
授業概要	Word と Excel の高度な機能を学び、文書作成・表計算・データ分析における実務的な操作を習得する演習中心の授業とする。保護機能、参照、入力規則、条件付き書式、ピボットテーブルなど、応用的な機能を実践的に扱う。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	Word の高度機能の活用	Word の高度機能(保護、参考資料、開発、校閲など)を目的に応じて適切に使い分け、実務的な文書を作成できる。	Word の高度機能を概ね理解し、基本的な文書作成に活用できる。	サポートがあれば高度機能を使用できるが、理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても高度機能の使用が困難である。
	Excel の応用機能の活用	入力規則・条件付き書式・応用関数(IFS COUNTIFS など)を適切に使い分け、実務的なデータ処理ができる。	基本的な応用機能を概ね正しく使用し、データ処理ができる。	サポートがあれば応用機能を使用できるが、理解不足や誤りが見られる。	サポートがあっても応用機能の使用が困難である。
データ分析ツール	ピボットテーブルや表示形式、参照や複合グラフなどのデータ分析ツールを用いて表を作成でき、目的に応じた集計ができる。	基本的なデータ分析ツールを使うことができ、ピボットテーブル、複合グラフ作成を概ね活用できる。	サポートがあればデータ分析ツールの使用ができるが、操作に不備が見られる。	サポートがあってもデータ分析ツールの使用が困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーd	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	Word Advanced① (非表示メニューの表示、オプション設定、文書の保護など)		実演・操作演習
2	Word Advanced② (参考資料タブの機能:目次、引用、脚注など)		実演・操作演習
3	Word Advanced③ (開発タブ・校閲タブの機能:フォーム、コメント、変更履歴など)		実演・操作演習
4	Excel Advanced① (別ブック参照、保護機能、オプション設定)		実演・操作演習
5	Excel Advanced② (表示形式、入力規則、応用関数:IFS・COUNTIFS など)		実演・操作演習
6	Excel Advanced③ (ピボットテーブルによるデータ分析およびピボットグラフの作成)		実演・操作演習
7	Excel Advanced④ (条件付き書式の設定と応用)		実演・操作演習
8	第1週～第7週の総復習と実践演習		個別定着演習
9	定期試験、フィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	IT 基礎	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 コンピュータやシステムの構成要素を体系的に学習する。内部の仕組みや構造への理解を深め、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識と技能を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	IT 基礎	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	基礎理論 ・2進数/16進数 ・シフト演算		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	基礎理論 ・集合と論理演算 ・確率統計		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	基礎理論 ・その他の応用数学		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	基礎理論 ・情報に関する理論 ・通信に関する理論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	基礎理論 ・通信に関する理論 ・計測/制御に関する理論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	コンピュータの構成要素 ・コンピュータ構成と動作 ・プロセッサの性能と高速化技術)		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	コンピュータ構成要素 ・メモリ/バス/入出力/補助記憶		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	システムの構成要素 ・システム形態 ・信頼性設計/性能評価/信頼性評価		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータシステム技術	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 OSを中心とするソフトウェアの役割、論理回路などのハードウェアの仕組み、マルチメディアやデータベースの基礎を体系的に学習する。システム全般を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	コンピュータシステム技術	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ソフトウェア① ・種類と特徴		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ソフトウェア② ・オペレーティングシステム ・OSの役割と機能(ジョブ管理/タスク管理/割り込み等)		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ソフトウェア③ ・OSの役割と機能(記憶管理/ファイルシステム等) ・その他のツール		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ハードウェアと論理回路① ・論理演算 ・論理回路		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	ハードウェアと論理回路② ・半加算器と全加算器 ・など		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ヒューマンインタフェース マルチメディア技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	データベース ・データベース方式 ・データベース設計		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	データベース ・データベース操作 ・データベース応用		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	開発技術とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 システム開発とマネジメントに関する実践的な基礎知識を身につけ、基本情報技術者試験の過去問題を自力で解けるレベルを目指す。さらに、開発現場で求められる論理的思考力と全体を俯瞰する力を確立する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	開発技術とマネジメント	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム開発技術① ・システム開発プロセス ・各プロセスで利用される手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム開発技術② ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム開発技術③ ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	システム開発技術④ ・設計と構築		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	システム開発技術④ ・構築とテスト ・ソフトウェア開発手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	プロジェクトマネジメント ・プロジェクトとは ・開発管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	サービスマネジメント ・サービスマネジメント(計画/運用/評価/改善) ・ファシリティマネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	システム監査 ・システム監査 ・内部統制		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	ネットワークセキュリティ	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークの基本技術や通信プロトコルから、情報セキュリティの管理、対策、実装技術までを体系的に学習する。安全なシステム構築に不可欠な知識を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	ネットワークセキュリティ	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ネットワーク① ・基本技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ネットワーク② ・データ通信と制御 ・通信プロトコル		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ネットワーク③ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ネットワーク④ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	セキュリティ① ・情報セキュリティ		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	セキュリティ② ・情報セキュリティ管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	セキュリティ③ ・セキュリティ技術評価 ・情報セキュリティ対策		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	セキュリティ④ ・セキュリティ実装技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	システム戦略とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 情報システム戦略やシステム企画、経営・技術戦略マネジメント、および各種ビジネスインダストリについて体系的に学習する。企業活動とITの関わりを深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	システム戦略とマネジメント	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム戦略① ・情報システム戦略 ・業務プロセス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム戦略② ・ソリューションビジネス ・システム活用促進/評価		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム企画 ・システム化計画 ・要件定義 ・調達計画・実施		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	経営戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	技術戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ビジネスインダストリ① ・ビジネスシステム ・エンジニアリングシステム		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	ビジネスインダストリ② ・e-ビジネス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	ビジネスインダストリ③ ・民生機器 ・産業機器		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	企業と戦略	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	花島恒登[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ITを活用した経営戦略やシステム企画の手法、各種ビジネスシステムの動向を学ぶ。企業活動におけるITの役割を俯瞰的に捉え、基本情報技術者試験の科目A問題を自力で解くための実践的な知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	企業と戦略	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス 企業活動① ・経営/組織論		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	企業活動② ・OR/IE		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	企業活動③ ・会計/財務		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	法務① ・知的財産権 ・セキュリティ関連法規		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	法務② ・労働関連/取引関連法規		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	法務③ ・その他法律		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	法務④ ・ガイドライン ・技術者論理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	法務⑤ ・企業の責任と標準化関連		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	基本情報演習	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○] 花島恒登[○]	時間数	72	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験 (FE) の科目A・科目Bともに、自力で合格点を獲得できる実践力を身につける。全分野の網羅的な学習により知識の死角をなくし、試験合格に必要な深い理解と問題解決能力を完全に習得する。</p> <p>【科目到達目標】 基本情報技術者試験の科目Aおよび科目Bにおいて、過去問題の精緻な分析を通じて知識の死角をなくし、出題意図を正確に捉えて自力で論理的な正答を導き出す実践的な問題解決力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論に加え、アルゴリズムの処理手順やセキュリティの仕組みを深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語、基礎理論、およびアルゴリズムの基本構造の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	専門用語やプログラムの動作概念について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	演習問題(科目A・B)において、複数の知識を組み合わせ、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	演習問題(科目A・B)において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	基本情報演習	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問		双方向アンケート 個別定着演習
2	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問		双方向アンケート 個別定着演習
3	疑似言語について 過去問題演習 ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
4	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
5	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
6	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
7	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
8	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ		双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	データサイエンス基礎 a	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 近年の暮らしの中でAI(Artificial Intelligence: 人工知能)は、生成AIが注目をあびています。このコースでは、そのようなAIにおけるデータから得(え)られるパラメータを理解し、適切な分析スキルを身に付ける為の基礎知識を修得する。</p> <p>【科目到達目標】 ーデータの代表値の計算・説明ができるー平均値、分散及び偏差値を計算・説明ができる ー散布図のグラフ作成・説明ができる。特に、分散理解を目標とする。</p>				
授業概要	データサイエンス領域に情報科学活用し、具体的な事例の紹介により、データサイエンス概要を把握してもらい、コンピュータを使用した、極力ビジュアル的に重要事項・ポイントを理解する演習形式を主としたコースである。				
理解度テスト	毎回 演習問題を行い、4週目に理解度確認小テスト・課題 実施予定。 また、Google Formsにて重要事項に関する確認問題の解答提出要				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	評価事項	A (or 4)	B (or 3)	C (or 2)	D (or 1)
	基本統計量	データの代表値の理解・計算が出来、説明ができる	データの代表値の理解・計算が出来、説明ができない	データの代表値の理解・計算が出来ている	データの代表値の理解・計算が出来ていない
	最適化	最適化とは何か?理解が出来、説明ができる	最適化とは何か?理解が出来、説明ができない	最適化とは何か?理解が出来ている	最適化とは何か?理解が出来ていない
	分散・偏差値	分散・偏差値を理解・説明が出来、説明ができる	分散・偏差値を理解・説明が出来、説明ができない	分散・偏差値を理解・説明が出来ている	分散・偏差値を理解・説明が出来ていない
	関係を見る	散布図と相関係数の理解・計算・説明ができる	散布図と相関係数の理解・計算・説明ができない	散布図と相関係数の理解・計算ができる	散布図と相関係数の理解・計算が出来ていない
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				

科目名	データサイエンス基礎 a	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	データサイエンスとは？		双方向アンケート 個別定着演習
2	データ分析なツール紹介-1		双方向アンケート 個別定着演習
3	データ分析なツール紹介-2		双方向アンケート 個別定着演習
4	データの代表値(平均値、分散、標準偏差、偏差値)-1		双方向アンケート 個別定着演習
5	データの代表値(平均値、分散、標準偏差、偏差値)-2		双方向アンケート 個別定着演習
6	2変数の関係を見る(散布図を求める)		双方向アンケート 個別定着演習
7	事前 用語把握(確率変数、確率密度関数 他)		双方向アンケート 個別定着演習
8	復習、学業目標の達成状況を確認し、フォロー実施		双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験		双方向アンケート 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	データサイエンス基礎 b	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 ビッグデータ・多種多様なデータ分析・活用の為に、統計学・多変量解析の基礎知識・スキルを取得する。</p> <p>【科目到達目標】 －確率分布の理解・イメージを捉えられる －最小二乗法、回帰係数、標準誤差の理解ができる－変数減少法を理解できる</p>				
授業概要	データサイエンス領域に情報科学活用し、社会展開の実務経験の具体的な事例の紹介により、データサイエンス概要を把握してもらい、コンピュータを使用した、極力ビジュアル的に重要事項・ポイントを理解する演習形式を主としたコース				
理解度テスト	毎回 演習問題を行い、4週目に理解度確認小テスト・課題 実施予定。 また、Google Formsにて重要事項に関する確認問題の解答提出要				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	評価事項	4	3	2	1
	確率・確率分布	確率分布を理解できる。さらに、他人へ説明できる	確率分布を理解できるが、他人へ説明はできない。	確率分布を、どうにか理解はできている。	確率分布を理解できていない。
	統計学的推定 (平均値の推定)	母(集団)平均と標本平均の違いを理解できる。さらに、他人へ説明できる	母(集団)平均と標本平均の違いを理解できるが、他人へ説明はできない	母(集団)平均と標本平均の違いを、どうにか理解はできている	母(集団)平均と標本平均の違いを、理解できていない
	多変量解析 －単回帰分析	最小二乗法、回帰係数、標準誤差の理解はできる。さらに、他人へ説明できる。	最小二乗法、回帰係数、標準誤差の理解はできるが、他人へ説明はできない。	最小二乗法、回帰係数、標準誤差の理解は、どうにかできている。	最小二乗法、回帰係数、標準誤差の理解ができていない。
	多変量解析 －重回帰分析	変数減少法を理解できる。さらに、他人へ説明できる。	変数減少法を理解できるが、他人へ説明はできない。	変数減少法を、どうにか理解はできている。	変数減少法を理解できていない。
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	参考書:『BUSINESS TECHNIQUE EXCEL ビジネス統計分析 第3版』著者:末吉正成、末吉美喜 翔泳社				

科目名	データサイエンス基礎 b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	授業の進め方と学習(予習・復習)	双方向対話型 個別定着演習	
2	確率・確率分布(1)	双方向対話型 個別定着演習	
3	確率・確率分布(2)	双方向対話型 個別定着演習	
4	多変量解析－単回帰分析(1)	双方向対話型 個別定着演習	
5	多変量解析－単回帰分析(2)	双方向対話型 個別定着演習	
6	多変量解析－重回帰分析(1)	双方向対話型 個別定着演習	
7	多変量解析－重回帰分析(2)	双方向対話型 個別定着演習	
8	復習、学業目標の達成状況を確認し、フォロー実施	双方向対話型 個別定着演習	
9	定期試験	双方向対話型 調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	データサイエンス基礎 c		区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科		年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]		時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 ディープラーニングの基本となるニューラルネットワークの仕組みを理解し、AI概要を鳥瞰する基本知識を修得する</p> <p>【科目到達目標】－このコース終了後に、特に、以下の項目を到達目標とする。 ー各層のニューロンの役割を理解できる ー入力線形和を理解(りかい)できる ーシグモイド関数の理解ができる ー正解と出力の誤差の式(損失関数)を理解できる ーAI概要が理解出来、ニューラルネットワークを実装できる</p>					
授業概要	ディープラーニングを支える「畳み込みニューラルネットワーク」は人工ニューロンから構成されています。面白いことに、そのニューロン一つひとつがExcelの一つ(ひとつ)ひとつのセルに相当(そうとう)するのです。すなわち、畳み込みニューラルネットワークの構造を容易に理解・把握できます。					
理解度テスト	毎回 演習問題を行い、4週目に理解度確認小テスト・課題 実施予定。 また、Google Formsにて重要事項に関する確認問題の解答提出要					
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>					
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 					
	評価事項	4	3	2	1	
	AI とディープラーニング	AI(ディープラーニング)を理解できる。さらに、他人へ説明できる	AI(ディープラーニング)を理解できるが、他人へ説明はできない。	AI(ディープラーニング)を、 どうか理解はできている。	AI(ディープラーニング)を理解できていない	
	AI 理解に使う Excel 関数	AI 理解の Excel 関数を理解できる。さらに、他人へ説明できる	AI 理解の Excel 関数を理解できるが、他人へ説明はできない	AI 理解の Excel 関数を、 どうか理解はできている	AI 理解の Excel 関数を、理解できていない	
	回帰分析と最適化問題	回帰分析問題を最適化がでできる。さらに、他人へ説明できる。	回帰分析問題を最適化がでできるが、他人へ説明はできない。	回帰分析問題を最適化が、 どうかできている	回帰分析問題を最適化ができていない。	
	ニューラルネットワークの仕組み	ニューラルネットワークの仕組みを理解できる。さらに、他人へ説明できる。	ニューラルネットワークの仕組みを理解できるが、他人へ説明はできない	ニューラルネットワークの仕組みを、 どうか理解はできている。	ニューラルネットワークの仕組みを理解できていない。	
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	『Excelでわかるディープラーニング超入門』著者:涌井良幸、涌井貞美 技術評論社					

科目名	データサイエンス基礎 c	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	授業の進め方と学習(予習・復習)	双方向対話型 個別定着演習	
2	AIとディープラーニング	双方向対話型 個別定着演習	
3	ディープラーニングに使うExcel関数	双方向対話型 個別定着演習	
4	回帰分析と最適化問題	双方向対話型 個別定着演習	
5	ニューロンモデル	双方向対話型 個別定着演習	
6	ニューラルネットワークの仕組み(1)	双方向対話型 個別定着演習	
7	ニューラルネットワークの仕組み(2)	双方向対話型 個別定着演習	
8	ニューラルネットワークの仕組み(3)+Review	双方向対話型 個別定着演習	
9	定期試験	双方向対話型 調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	データサイエンス基礎 d	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 AI基礎aにおいてディープラーニングの基本となるニューラルネットワークの仕組みを理解し上で、畳み込みニューラルネットワークの知識・構築を行う</p> <p>【科目到達目標】このコース終了後に、特に、以下の項目を到達目標とする</p> <ul style="list-style-type: none"> ーフィルターの役割を理解できる ー畳み込みの意味を理解できる ープーリング層の理解ができる ー畳み込みニューラルネットワークを実装する 				
授業概要	ディープラーニングを支える「畳み込みニューラルネットワーク」は人工ニューロンから構成されています。面白いことに、そのニューロン一つひとつがExcelの一つ(ひとつ)ひとつのセルに相当(そうとう)するのです。すなわち、畳み込みニューラルネットワークの構造を容易に理解・把握できます。				
理解度テスト	毎回 演習問題を行い、4週目に理解度確認小テスト・課題 実施予定。 また、Google Formsにて重要事項に関する確認問題の解答提出要				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	評価事項	4	3	2	1
	ニューラルネットワークの問題点を理解する	ニューラルネットワークの問題点を理解できる。さらに、他人へ説明できる	ニューラルネットワークの問題点を理解できるが、他人へ説明はできない。	ニューラルネットワークの問題点を、どうにか理解はできている。	ニューラルネットワークの問題点を理解できていない。
	フィルターの役割を理解する	フィルターの役割を理解する。さらに、他人へ説明できる	フィルターの役割を理解するが、他人へ説明はできない	フィルターの役割を、どうにか理解はできている	フィルターの役割を、理解できていない
	プーリング層について理解する	プーリング層について理解する。さらに、他人へ説明できる。	プーリング層について理解するが、他人へ説明はできない。	プーリング層について、どうにかできている。	プーリング層について理解できていない
	畳み込みニューラルネットワークを実装する	畳み込みニューラルネットワークを実装できる。さらに、他人へ説明できる。	畳み込みニューラルネットワークを実装できるが、他人へ説明はできない。	畳み込みニューラルネットワークを実装できている。	畳み込みニューラルネットワークを実装できていない。
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	『Excelでわかるディープラーニング超入門』著者:涌井良幸、涌井貞美 技術評論社				

科目名	データサイエンス基礎 d	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	授業の進め方と学習(予習・復習)	双方向対話型 個別定着演習	
2	ニューラルネットワークから畳み込みニューラルネットワーク	双方向対話型 個別定着演習	
3	画像確認:手書き数字「1」と「2」を取得	双方向対話型 個別定着演習	
4	入力層のニューロンを表現、正解の表現	双方向対話型 個別定着演習	
5	畳み込み層の出力値を計算	双方向対話型 個別定着演習	
6	プーリング層を計算	双方向対話型 個別定着演習	
7	出力層の出力値を計算	双方向対話型 個別定着演習	
8	畳み込みニューラルネットワークの最適化	双方向対話型 個別定着演習	
9	定期試験	双方向対話型 調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング a	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Pythonを使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 プログラムの仕組みを理解できる。Pythonを用いて初歩的なプログラム記述することができる。</p>				
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身に着ける。 授業事にプログラムを提示、説明したのち、学生はプログラムを参照しながら入力する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	基本文法とデータ構造	処理の目的に応じて、リスト、辞書、タプル、セットの中から最も適切なデータ構造を自ら選択して使える。	テキストや過去のコードを見ながら、変数・各種コンテナ・条件分岐・繰り返しを組み合わせて、意図した処理を記述できる。	テキストと全く同じパターンなら書けるが、リストから特定の値を取り出すなど、少し条件が変わると手が止まる。	テキストを見ても、リストや辞書、if 文、for 文の使い分けが分からず、コードの書き写ししかできない。
	処理の構造化	関数の応用テクニックを使いこなしたり、オブジェクトの設計図(クラス)の概念を理解して、再利用しやすいコードが書ける。	テキストや過去のコードを見ながら、処理のまとまりを自作関数として定義し、適切な引数と戻り値を設定して呼び出せる。	見本があれば、引数や戻り値のない簡単な関数を作れる。	自作関数やオブジェクトの概念が理解できず、すべての処理をベタ書きしてしまう。
問題解決力	エラー内容を自ら検索して根本から解決できる。想定外の入力など、例外的なケースも考慮して処理を組み立てられる。	エラー箇所を確認し、自力で原因を探れる。実現したいことに対して、必要な手順を順序立ててプログラムとして組み立てられる。	構文エラー(綴り間違いやインデントのズレ)なら直せる。処理の一部は作れるが、繋ぎ合わせるのが苦手。	エラーが出ると諦めてしまう。「何を順番に処理するか」の道筋が立てられない。	
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	クラスルームに配布するプログラムファイル Pythonドキュメントサイト(https://docs.python.org/ja/3/index.html)内のチュートリアル				

科目名	Python プログラミング a	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	作業環境の構築・言語の種類 Python を使ってみる(変数とデータ型)	実演・操作演習	
2	コンテナについて データの集まり、リスト、ディクショナリ、タプルとセットを学習する。	実演・操作演習	
3	条件分岐について 条件分岐と基本構造、条件式、分岐構造、if文	実演・操作演習	
4	繰り返しについて 繰り返しの基本構造、while文、for文、繰り返しの制御	実演・操作演習	
5	関数について オリジナル関数、引数と戻り値、関数の応用テクニック	実演・操作演習	
6	オブジェクトについて オブジェクトの設計図、オブジェクトの落とし穴	実演・操作演習	
7	モジュールについて 部品を使う、モジュールの利用、パッケージの作用、外部ライブラリの利用	実演・操作演習	
8	総復習(試験対策)	調査学習	
9	定期試験とフィードバック	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング b	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Pythonを使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 Pythonの基本を活用し、エラーや例外を理解できる。 Pythonライブラリについて理解できる。Pythonを使ってアプリケーション開発ができる</p>				
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身に着ける。 授業事にプログラムを提示、説明したのち、学生はプログラムを参照しながら入力する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	実装力	習った知識に加えて、より効率的な書き方(適切なデータ構造の選択、冗長なコードの削減、オブジェクト指向の活用など)ができる。	資料や過去のコードを調べながら、その週のテーマや過去に学んだ知識を適切に組み合わせ、要件通りの処理を記述できる。	教材のサンプルに近い形であれば、その週のテーマ(if文、関数、ライブラリ等)を使ってコードを書ける。	教科書の丸写ししかできず、少しでも条件を変えられるとコードが書けない。
	デバッグ力	バグを自力で根本から解決できるだけでなく、エラーを未然に防ぐための工夫(適切な例外処理: try-except の組み込み等)ができる。	エラーメッセージを自ら読み、print()等の確認や資料の検索を通じて、自力でバグの原因を特定し修正できる。	構文エラー(綴り間違いやインデント等)の単純なミスであれば、指摘されれば直せる。	エラーが出ると自力で解決しようせず、すぐに教員に答えを求めてしまう(または諦める)。
設計工夫	課題の必須要件を満たした上で、独自の機能追加、入力チェックの強化、操作性の向上など、自発的な+αの工夫(アレンジ)ができています。	その週の課題(簡単な計算から、NPCの実装などのゲーム開発まで)に対し、必要な手順を正しく組み立て、最後まで動作する状態にできる。	処理の一部は作れるが、全体の繋がりが不自然だったり、特定の条件下でバグが出るなど、要件を満たしきれていない。	「何をどういう順番で処理するか」の道筋が立てられず、課題が未完成のまま終わる。	
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	クラスルームに配布するプログラムファイル Pythonドキュメントサイト(https://docs.python.org/ja/3/index.html)内のチュートリアル				

科目名	Python プログラミング b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ルーチンワークの自動化、データベース操作、ウィンドウズアプリケーション、Web アプリケーションなどの作成	実演・操作演習	
2	エラー解決、トラブルシューティング、例外処理	実演・操作演習	
3	標準ライブラリ、外部ライブラリ	実演・操作演習	
4	仮想環境の作り方、バージョン管理	実演・操作演習	
5	ゲーム開発① ・ゲームの仕様 ・基本となるゲームシステム開発	実演・操作演習	
6	ゲーム開発② ・NPCの実装	実演・操作演習	
7	ゲーム開発③ ・その他流れの開発	実演・操作演習	
8	総復習(試験対策)	調査学習	
9	定期試験とフィードバック	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング c	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Pythonを使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 Python3エンジニア認定基礎試験に合格できるレベルの基礎学力を身に着ける</p>				
授業概要	これまでの内容の復習と行うのと並行して、Python3エンジニア認定基礎試験の模擬問題を出題し、エンジニアスキルをレベルアップさせる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	教わった知識を組み合わせて、より効率的なコードを書いたり、試験問題でも「なぜそうなるか」の仕組みまで深く理解している。	資料や教科書を調べながら、その週のテーマ(文法、開発、試験問題など)の要点を理解し、自力で適切な解答やコードを導き出せる。	教材と全く同じパターンの問題やコードであれば、正解できる。	授業の内容が理解できておらず、コードの丸写しや、問題を理解せず解答している。
	修正力	公式ドキュメントや検索エンジンを活用して、自力で根本的な原因を調べ、解決策を見つけ出すことができる。	エラーや不正解に対して、自ら教科書や過去の資料を見直して原因を探り、自力で正しく修正・理解できる。	単純なミス(綴り間違い等)なら直せるが、少し複雑になると自力で解決できない。	エラーが出たり問題に間違えたりすると、自分で調べようとせず、すぐに答えを求めてしまう。
遂行力	必須の課題を終えた上で、コードの数値をいじって別の動きを試したり、関連する試験範囲を自発的に先取り学習するなど、 $+\alpha$ の探求をしている。	その週に与えられた課題や演習に対して、順序立てて取り組み、最後まで(完成・全問解答まで)やり遂げている。	課題を期限内に提出するが、ミスが残ったままだったり、間違えた問題の復習をしていない。	その週の課題(演習、開発、模擬試験など)を期限内に終わらせることができない。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	Python プログラミング c	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	Python3 エンジニア認定基礎試験について(試験概要、内容、合格基準、申込方法など)		調査学習
2	問題解答、解説(Pythonの特徴、テキストと数の操作、リストの操作、判定と繰り返し①)		調査学習
3	問題解答、解説(判定と繰り返し②、関数)		調査学習
4	問題解答、解説(コレクションの操作、モジュール、ファイルの入出力)		調査学習
5	問題解答、解説(例外処理、クラスとオブジェクトの操作、標準ライブラリ、仮想環境とサードパーティーパッケージ)		調査学習
6	模擬試験解答、解説		調査学習
7	模擬試験解答、解説		調査学習
8	総復習(試験対策)		調査学習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	Python 実習(AI プログラミング)		区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科		年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]		時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語でAIライブラリを利用したプログラミングができるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 Pythonプログラミングa,b,cの知識を活用し、AIプログラミングの基本的な手法を身につける。</p>					
授業概要	AIでよく利用されるライブラリを使用しながら、データ処理や機械学習について実際にコーディングや問題を通じて体験する。					
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。					
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>					
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 					
	ルーブリック					
	評価	4	3	2	1	
	実装力	複数のライブラリをスムーズに連携させたり、より処理速度の速い効率的なコードが書ける。	資料を調べながら、目的に合わせて必要なライブラリを呼び出し、自力でデータ処理のコードを記述できる。	サンプルと全く同じデータ・手順であれば、データの読み込みや処理のコードを書ける。	丸写しでしか動かせず、Pandas や NumPy 等のライブラリの役割を理解していない。	
	分析力	欠損値(空のデータ)の適切な処理など、より実践的で高度なデータ成形ができる。	データの特性に合わせて、適切な加工(抽出や結合)を行い、わかりやすい図(Matplotlib等)を自ら選択して表現できる。	指示された通りの集計や、指定された種類(棒グラフなど)のグラフを作成することはできる。	データの集計方法や、どのグラフを使えばいいかが全く見当もつかない。	
考察力	結果を踏まえて「モデルの精度を上げるための次の工夫」や「さらに深掘りすべきデータ」まで自発的に考えられる。	分析や機械学習の出力結果から、「データから何が読み取れるか(傾向や特徴)」を論理的に説明できる。	出力された結果を見て、「数値が大きい・小さい」「増えている」などの表面的な事実は分かる。	グラフや機械学習の結果が出力されても、それが何を意味しているか説明できない。		
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	クラスルームに配布する電子テキスト、プログラムファイル					

科目名	Python 実習 (AI プログラミング)	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	データ分析について ・データ分析の概要 ・データ分析の環境構築		実演・操作演習
2	NumPy ・NumPyの概要、NumPy配列の基礎・操作、数学関数		実演・操作演習
3	Pandas ・Pandasの概要、データフレームの扱い、データの加工、データの集計		実演・操作演習
4	Matplotlib ・Matplotlibの概要、分布、量や比率の比較、量の推移、関係性		実演・操作演習
5	scikit-learn ・scikit-learnの概要、データマイニング、データ解析		実演・操作演習
6	スクレイピングの仕組み		実演・操作演習
7	機械学習の仕組み		実演・操作演習
8	総復習(試験対策)		調査学習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 a		区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科		年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]		時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>					
授業概要	HTMLとCSSを使って静的なWebページを作成するための環境構築から始め、実際のWebページ作成の実習を行う。					
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。					
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>					
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 					
	ルーブリック					
	評価	4	3	2	1	
	HTML タグ 知識	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(9割以上理解)	タグの意味を理解し、おおむねセマンティックコーディングをすることができる。(7割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(4割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができない。(4割以下)	
CSS 知識	CSS を理解し、自分が意図したページを作成することができる	HTML/CSS を使って、一部指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(7割程度は自分で可能)	HTML/CSS を使って、指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(4割程度は自分で可能)	Webページを指示通りのレイアウトで作成できない。		
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト					

科目名	Webシステム開発基礎 a	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	Webサイト制作の基礎知識 Webページ表示の仕組み、サイト制作環境構築	実演・操作演習	
2	HTMLの基礎 HTML5の記述法、トップページの作成	実演・操作演習	
3	CSSの基礎 CSSの記述法、セレクタの種類、トップページのCSS作成	実演・操作演習	
4	各ページの作成 トップページをベースに各サブページを作成	実演・操作演習	
5	テーブルとそのスタイル テーブルの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
6	ギャラリーレイアウト 写真の配置	実演・操作演習	
7	フォーム フォームの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 b	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>				
授業概要	1学期に学んだ知識をもとに、検定試験の模擬問題を解くことで知識の定着を図る。 また、検定試験出題パターンの理解を深め、合格を目指す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
HTML/CSS知識	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、一部指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できない。	
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト				

科目名	Web システム開発基礎 b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	検定試験について 試験の概要、受験者用リファレンスについて	体系的講義	
2	スタンダード模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
3	スタンダード模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
4	スタンダード模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
5	エキスパート模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
6	エキスパート模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
7	エキスパート模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
8	これまでの確認と復習	個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 c		区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科		年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]		時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 JavaScriptの基本を理解し、動的なWebページを作成することができる。</p>					
授業概要	JavaScriptを基本構文から学び、イベント処理やアニメーションなど、動的なWebページの作成方法について理解する					
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。					
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>					
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 					
	ルーブリック					
	評価	4	3	2	1	
JavaScript 知識	自分でJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながらJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながらJavaScriptプログラムを指示通りに作成できる。	JavaScriptプログラムを指示通りに作成できない。		
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	JavaScript Googleサイト					

科目名	Webシステム開発基礎 c	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	JavaScriptとは JavaScriptを用いたサイトの例	体系的講義	
2	JavaScriptの基本機能	実演・操作演習	
3	イベント操作① 標準インターフェースの利用	実演・操作演習	
4	イベント操作② 条件分岐	実演・操作演習	
5	データと配列	実演・操作演習	
6	アニメーション	実演・操作演習	
7	Webサイトへの応用	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 d	区分	必修	授業形態	実習
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 PHPの基本を理解し、データベースの参照・編集・削除ができるようになる。 PHPとMySQLを使用したWebアプリケーションが作成できるようになる。</p>				
授業概要	<p>PHPの構文とSQLについて学び、データベース処理の基本を修得する。 修得した知識をもとに、データベースを使用したメモアプリ等を作成し、アプリ開発の基本を修得する。</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を作成する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	PHP 知識	自分で PHP プログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	PHP プログラムを指示通りに作成できない。
MySQL 知識	SQL の構文を理解し、MySQL を利用し、自分で Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、一部指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、Web ページの作成ができない。	
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	PHP/MySQL Googleサイト				

科目名	Webシステム開発基礎 d	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	データベースを使用したWebシステムについて PHPの基本的な構文、実習環境の整備		体系的講義
2	変数と計算		実演・操作演習
3	ループと条件分岐		実演・操作演習
4	データベースとSQL		実演・操作演習
5	PHPからMySQLへの接続 フォームとの連携		実演・操作演習
6	CRUDシステム データの作成、表示、変更、削除をPHPで作成する		実演・操作演習
7	アプリケーションに必要な機能		実演・操作演習
8	これまでの確認と復習		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	ロジカルシンキング a	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常やビジネスにおける諸問題に対し、感情と事実を切り離して客観的に分析し、他者が納得できる論理的な解決策を構造的に提示できる能力を身に付ける。</p> <p>【科目到達目標】 論理的思考の基礎概念(MECE、因果関係、ピラミッドストラクチャー等)を理解し、自分の考えを「モレなく・ダブリなく」整理できる。根拠に基づいた筋道立てた説明を通じて、他者と建設的な対話を行うための基礎技術を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、MECEやピラミッド構造等の概念を、調査学習を通じて習得する。身近な課題を題材に、事実と感情を切り離して情報を整理し、筋道立てて説明・構成する実践を繰り返す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	MECE やピラミッドストラクチャー等の概念を深く理解し、それらを用いて情報の不足や矛盾を自力で指摘できる。	基本的なロジカルシンキングの概念を理解し、標準的なワークシートや図解を概ね正確に作成できる。	各種フレームワークの理解が断片的であり、図解の作成において手順の誤りや漏れが目立つ。	専門用語や論理構築の基本概念について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
思考・表現	主張と根拠を構造的に整理し、ピラミッド形式等を用いて、他者が納得できる筋道立てた説明を自力で構築できる。	提示された課題に対し、習得した技法を適用して、概ね論理的な構成案や理由付けを作成できる。	論理の飛躍や感情的な判断が混在し、筋道立てた構成を作るためにヒントやサポートを必要とする。	意見と理由の区別や情報の整理が困難であり、教員からの継続的な個別指導を必要とする。	
主体性/対話 (態度の変容)	演習や対話に極めて意欲的に取り組み、他者の意見を尊重しながら、多角的な視点を持って論理を深めようとしている。	演習や対話に真摯に取り組むとともに、自分の意見に理由を添えて発信し、周囲と協力して課題を解決しようとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または自分の主張のみに固執する場面があり、他者との関わりに課題を残す。	演習への参加や課題への取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ロジカルシンキング a	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ロジカルシンキングとは MECE(ミーシー)とは PDCAサイクルを使った例題		調査学習
2	ECRSとは ECRSを使った例題		調査学習
3	KPT とは KPT を使った例題		調査学習
4	マンダラートとは マトリクス図・表を使った例題		調査学習
5	ベン図とは ベン図を使った例題		調査学習
6	ロジックツリーとは ロジックツリーを使った例題		調査学習
7	ピラミッドストラクチャー(論理の図解技術)とは		調査学習
8	総括演習 身近な問いに対する自分の考えを「モレなく・ダブリなく」1枚の図にまとめ発表(または相互確認)		調査学習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	ロジカルシンキング b	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常やビジネスにおける諸問題に対し、感情と事実を切り離して客観的に分析し、他者が納得できる論理的な解決策を構造的に提示できる能力を身に付ける。</p> <p>【科目到達目標】 「a」の技術を基礎に、So What?や空・雨・傘等の実践的概念を習得する。仮説思考による問題解決や、論理的裏付けに基づく合意形成のプロセスを実践し、他者を納得させる提案力を養う。</p>				
授業概要	本授業では、3CやSWOT等の分析手法に加え、So What?/Why So?や空・雨・傘等の概念を調査学習を通じて習得する。仮説に基づいた問題解決や、他者の視点を取り入れた合意形成の実践を繰り返す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	空・雨・傘や仮説思考等の概念を深く理解し、状況に応じた適切な手法を自力で選択できる。	基本的な実践概念を理解し、ワークシートやケーススタディにおいて概ね正しく適用できる。	各概念の理解が断片的であり、手法の選択や適用に誤りや混同が目立つ。	実践的な概念の定着が不十分であり、基礎からの再確認を必要とする。
思考・表現	仮説に基づき、So What?等を用いて論理の飛躍がない、説得力の高い解決策を自力で構築できる。	提示された課題に対し、論理的な裏付けを持って、他者が概ね納得できる構成案を作成できる。	結論への飛躍や根拠の不足が見られ、論理的な提案をまとめるために多くの助言を必要とする。	情報を整理して結論を導くことが困難であり、個別指導を必要とする段階にある。	
主体性/対話 (態度の変容)	他者の前提や視点を能動的に汲み取り、論理的な対話を通じて建設的な合意形成を主導できる。	自分の意見に論理的な根拠を添えて発信し、他者の意見を尊重しながら共通解を見出そうとする。	自分の主張に固執する、あるいは対話に消極的であり、合意形成に向けた姿勢に課題がある。	演習や対話への参加が著しく停滞しており、学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ロジカルシンキング b	学科	AI・データサイエンス科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	3C 分析とは 3C 分析を使った例題		調査学習
2	4P 分析とは 4P分析を使った例題		調査学習
3	SWOT 分析とは SWOT分析を使った例題		調査学習
4	So What? / Why So? とは So What? / Why So? を利用した例題		調査学習
5	空・雨・傘 空・雨・傘を利用した例題		調査学習
6	仮説思考 (Hypothesis) 仮説思考 (Hypothesis) を利用した例題		調査学習
7	ロジカル面接術 ・コミュニケーション力		調査学習
8	総括演習 具体的なケーススタディに対して解決策を構築し、図解にまとめる		調査学習
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コミュニケーション技法 a	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会やビジネスの現場で良好な人間関係を築き、他者と協働して成果を出すための実践的なコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>【科目到達目標】 自己理解を通じて自身のコミュニケーション傾向を把握し、相手にわかりやすく「伝える」ための基礎技術を習得する。また、アサーティブ・コミュニケーションの概念を実践し、自分と相手の双方を尊重した対話の土台を形成する。</p>				
授業概要	本授業では、クラスをいくつかのグループに分け、ワークショップ形式の実習を通して、「傾聴力」「説明力」「質問力」「協調性」等を身につけていく。特にaでは人との会話(面接なども含め)について集中的に実践する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	ジョハリの窓やアサーション等の概念を深く理解し、自身のコミュニケーションの強みや課題を客観的に分析・説明できる。	授業で扱う自己分析の手法や、伝えるための基本的な概念を概ね正しく理解し、ワークシート等にまとめることができる。	各種概念や分析手法の理解が断片的であり、自己の傾向を振り返るにあたって誤認や不足が目立つ。	コミュニケーションの基本概念や自己分析について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
実践・表現	アサーティブな表現(Iメッセージ等)を用い、相手に配慮しながらも自分の意見を明確かつ効果的に自力で伝えることができる。	習得した「伝える技術」をワーク内で意識的に活用し、自分の考えを概ね相手に理解してもらうことができる。	感情的な発信になる、あるいは表現が不足しており、自分の考えを適切に伝えるためにヒントや助言を必要とする。	自分の意見を言葉にして伝えることが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。	
主体性/対話 (協調・参加)	ワークショップにおいて極めて意欲的に発言し、他者の価値観を尊重しながら、チーム内の良好な雰囲気作りを主導している。	ワークショップに真摯に取り組み、他者との関わりに積極性を見せ、与えられた役割や対話を適切に果たそうとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または一方的な発言に終始する場面があり、他者と協調したワークの進行に課題を残す。	ワークショップへの参加や他者との関わりにおいて、学習習慣の確立や手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	コミュニケーション技法 a	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス コミュニケーションとは		ディスカッション
2	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(ジヨハリの窓)		ディスカッション
3	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(性格/交流分析)		ディスカッション
4	コミュニケーションスキル 前段階 自分を知ろう(こころについて)		ディスカッション
5	コミュニケーションの基本①「伝える」 人とつながろう		ディスカッション
6	コミュニケーションの基本①「伝える」 対人関係の基本		ディスカッション
7	コミュニケーションの基本①「伝える」 言いたいことをうまく伝える技術		ディスカッション
8	コミュニケーションの基本①「伝える」 アサーション(自分も相手も大切にする伝え方)		ディスカッション
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コミュニケーション技法 b	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会やビジネスの現場で良好な人間関係を築き、他者と協働して成果を出すための実践的なコミュニケーション能力を習得する。</p> <p>【科目到達目標】 傾聴や質問といった受信の技術を習得し、相手の真意を理解する力を養う。さらに、相手を尊重した主張の手法や、話し合いを合意へ導くファシリテーションの基礎を実践し、チームに貢献できる対話力を身につける。</p>				
授業概要	本授業では、ワークショップを通じ、「傾聴」や「質問力」、相手を尊重した賛成・反対の伝え方を実践的に学ぶ。最終的にこれらのスキルを統合し、チームの意見を引き出して合意へ導くファシリテーションの役割を体験する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解 (傾聴と概念)	傾聴の技術やファシリテーション等の役割を深く理解し、適切な質問の種類や進行の手法を自力で選択・説明できる。	授業で扱う傾聴の姿勢や、質問・合意形成のための基本的な概念を概ね正しく理解し、ワークシート等にまとめることができる。	各種概念の理解が断片的であり、傾聴の目的や質問の手法について誤認や不足が目立つ。	コミュニケーションの基本概念(聴く・対応する)について、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	実践・表現 (双方向の対話)	適切な質問を用いて相手の意見を深く引き出し、アサーティブな表現で自分の意見も明確に伝達する双方向の対話を自力で構築できる。	習得した「傾聴」や「質問」の技術をワーク内で意識的に活用し、相手の意図を概ね正確に捉えて対応することができる。	自分の意見を言うことに終始する、あるいは質問が適切でなく相手の話を引き出すためにヒントや助言を必要とする。	相手の話を聞いて適切に反応することが困難であり、継続的な個別指導や対話のサポートを必要とする。
主体性/対話 (進行と協調)	ワークショップにおいて、他者の意見を引き出して整理するなど、ファシリテーター的な視点を持ってチームの合意形成を主導している。	ワークショップに真摯に取り組み、他者の意見に耳を傾け、賛成・反対を適切に伝えながら共通の結論を見出そうとする姿勢がある。	対話への参加が消極的、または他者の意見を受け入れない場面があり、チームでの話し合いの進行に課題を残す。	ワークショップへの参加や他者との関わりにおいて、学習習慣の確立や手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	コミュニケーション技法 b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	コミュニケーションの基本②「聴く」 上手な聴き方をしよう		ディスカッション
2	コミュニケーションの基本②「聴く」 悩みを聴く/正しく理解する		ディスカッション
3	コミュニケーションの基本②「聴く」 傾聴とは/聞くことの重要性		ディスカッション
4	コミュニケーションの基本②「聴く」 傾聴の技術		ディスカッション
5	コミュニケーションの基本③「対応する」 質問の重要性		ディスカッション
6	コミュニケーションの基本③「対応する」 質問力を身につける		ディスカッション
7	コミュニケーションの基本③「対応する」 賛成や反対をする		ディスカッション
8	コミュニケーションの基本③「対応する」 ファシリテーションとは(会議を仕切る)		ディスカッション
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I a	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 日本の雇用環境、採用文化、業界、職種、仕事をするうえで必要となる能力、スキル等、就職活動のポイントを理解するとともに、企業の探し方、企業研究の方法について学ぶ。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I a	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	オリエンテーション	反転学習 調査学習	
2	就職活動を成功させるために、日本の雇用環境、採用文化、雇用形態、働き方等、就職活動の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
3	各業種の概要を理解するとともに、IT業界の構造、特徴、仕事の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
4	IT業界における職種(コンサルタント、SE、PG、テスター、オペレーター等)を理解する	反転学習 調査学習	
5	企業研究の方法を学び、「企業研究シート」を活用し、演習を通して企業選択時の軸(要点)をつくる	反転学習 調査学習	
6	IT業界の特徴や仕事内容、必要となる能力等について、企業の採用担当者から話を伺い理解を深める	反転学習 調査学習	
7	仕事選びの基準を考え、自分にとって「良い会社」とは何かについて考える	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I b	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 自己分析のツールを活用し、自分の興味や関心、特徴や能力を客観的に捉え、どのような業界や職種が適しているか理解するとともに、自己PRの材料を洗い出す。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	自己分析の重要性および分析方法を理解するとともに、自分の長所、スキルを認識するため、WEB 性格診断テストを受ける	反転学習 調査学習	
2	自分の人生曲線を、テンプレートを活用して描くことにより、これまでの振り返りとこれからの学生生活の過ごし方についてイメージを描く	反転学習 調査学習	
3	ジョハリの窓ワークシートを活用し、自分と他人の認識の違いを理解するとともに、その原因を探り他人の認識を受け入れる	反転学習 調査学習	
4	グループで他己紹介を行い、他者からみた自分について理解する	反転学習 調査学習	
5	就活診断ツールにより自己分析を行うとともに、適職診断ツールを活用して、業界や職種で求められる人物像と合致するか自己評価する	反転学習 調査学習	
6	担当者から自己分析の必要性、重要性について伺うとともに、学生はプレゼンテーションを行い、コメントを頂く	デジタル・プレゼン	
7	これまでの授業を踏まえ、自己PRを 300 文字～600 文字で記述する。なお、作成した自己PRはグループワークを通しメンバー間で発表する	デジタル・プレゼン	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I c	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I c	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	履歴書作成のポイントを理解し、記入例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
2	自己紹介書の「学習」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
3	自己紹介書の「学習以外」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
4	自己紹介書の「自己PR(長所・短所)」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
5	自己紹介書の「志望動機」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
6	担当者から、履歴書・自己紹介書作成のポイントについて話を伺うとともに、作成した書類についてコメントをいただく	反転学習 調査学習	
7	履歴書・自己紹介書を完成する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I d	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要な履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I d	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	適性試験対策として WEB の職業能力検査を受験し、自分に向いている業種、職種を考える	反転学習 調査学習	
2	身だしなみのマナーを修得するとともに、面接の形態、特徴、注意点について理解する	反転学習 調査学習	
3	企業訪問の流れと面接の手順を理解し、好印象な自己紹介ができるよう、演習を通して準備をする	反転学習 調査学習	
4	面接で聞かれる質問と対応の仕方を理解し、演習を通して面接力を身に着ける	反転学習 調査学習	
5	担当者による模擬面接を行い、フィードバックを受ける	反転学習 調査学習	
6	これまでの授業を踏まえ各自プレゼンテーションを行う。 インターンシップの概要を理解し参加手続きを行う	デジタル・プレゼン	
7	適性試験 (SPI、CAB 等) の概要と対策方法について理解する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ a	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、対話を通じて自己理解を深め、今後の学生生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。学期後半では、他者との関わり(相互インタビュー等)の中で自身の興味や課題を言語化し、自律的な成長の第一歩となる行動計画を立て、クラス内で決意表明を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	自身の現在地(強みや課題)を客観的かつ深く分析し、実現可能で具体的な目標(または行動指針)を自力で設定できる。	ワーク等を通じて自己理解を深め、これからの学生生活における自分なりの目標やマイルールを概ね適切に設定できる。	自身の課題や目標の言語化が不十分であり、学生生活の指針を立てるためにヒントや助言を必要とする。	目標設定や自己理解に対する意欲が低く、基礎的な学習姿勢の確立から支援を必要とする。
	思考・表現	設定した目標に対し、具体的かつ論理的な行動計画(いつ・何をするか)を立て、グループ内で説得力を持って決意表明ができる。	目標達成に向けた行動計画をワークシートにまとめ、自分の言葉で他者に概ねわかりやすく発表(決意表明)ができる。	行動計画が抽象的(「がんばる」等)であり、具体的なアクションに落とし込むため、あるいは発表のためにサポートを必要とする。	目標に向けた計画を立てることや、他者に伝えることが困難であり、個別指導を必要とする。
主体性/対話	毎回異なるメンバーとのワークに極めて意欲的に参加し、自ら発言や進行を行い、クラス全体の良好な雰囲気作りを主導している。	メンバーが入れ替わっても適応し、ルールを守ってグループワークに積極的に参加し、他者と協調しようとする姿勢がある。	特定のメンバーとしか話さない、あるいはワークへの参加が消極的であり、クラス内での関係構築に課題を残す。	グループワークへの参加が著しく停滞しており、他者との関わりや学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ a	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ガイダンスとルール 自己紹介の仕方	ラウンド・ロビン ディスカッション	
2	今後の予定確認 チームビルディング①(アイスブレイク)	ディスカッション	
3	今後の予定確認 チームビルディング②	ディスカッション	
4	今後の予定確認 チームビルディング③	ディスカッション	
5	今後の予定確認 チームビルディング④	ディスカッション	
6	今後の予定確認 チームビルディング⑤	ディスカッション	
7	今後の予定確認 チームビルディング⑥	ディスカッション	
8	今後の予定確認 目標の具体化と決意表明	ラウンド・ロビン	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミb	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、対話を通じて自己理解を深め、今後の学生生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。学期後半では、他者との関わり(相互インタビュー等)の中で自身の興味や課題を言語化し、自律的な成長の第一歩となる行動計画を立て、クラス内で決意表明を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	PBLの手法や論理的思考(ロジックツリー等)を深く理解し、複雑な社会問題から「自分たちが調査可能で質の高い計画」を自力で立案できる。	PBLの進め方を概ね正しく理解し、社会課題等のテーマについて、与えられたフォーマットに沿って調査計画書をまとめることができる。	課題の分解や計画の立て方の理解が断片的であり、何から調査を始めればよいか道筋を立てるにあたって不足が目立つ。	課題解決の手法や計画立案について、基礎からの復習や手厚いサポートを必要とする段階にある。
	思考・表現	大きな社会問題を論理的に細分化してテーマを設定し、その理由や調査スケジュールを他者に極めてわかりやすく発表(プレゼン)できる。	チームで設定したテーマについて、絞り込んだ理由や調査の段取りを、自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表できる。	調査テーマを絞り込んだ理由が曖昧である、あるいは計画の内容を他者に説明・発表するためにヒントや助言を必要とする。	自分の考えをまとめて発表することが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。
主体性/対話	チーム内の役割を自ら積極的に担い、社会問題に対する多様な意見を傾聴しながら、調査計画の合意形成を主導している。	チーム活動に真摯に取り組み、与えられた役割を果たしながら、他者と協調して計画作りを進めようとする姿勢がある。	チーム内の話し合いへの参加が消極的、または役割を果たせておらず、協働での計画立案に課題を残す。	グループワークへの参加において、学習習慣の確立や他者との関わり方に手厚い支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ b	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	今後の予定確認 プロジェクト学習導入 ・PBLとは ・PBLの進め方	PBL	
2	今後の予定確認 役割分担とルール決め ・グループの役割分担 ・グラウンドルールの設定	ディスカッション	
3	今後の予定確認 テーマのプレスト ・身近な社会問題の発見と共有	ラウンド・ロビン	
4	今後の予定確認 課題の細分化とテーマ決定 ・具体的なテーマの決定	ディスカッション	
5	今後の予定確認 調査計画の立案① ・調査手法の議論・整理	調査学習	
6	今後の予定確認 調査計画の立案② ・スケジュール作成 ・タスクの割り振り	PBL	
7	今後の予定確認 中間発表(計画の共有) ・発表とクラス全体での共有	デジタル・プレゼン	
8	今後の予定確認 調査の開始	調査学習	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミc	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 立案計画に基づき必要な情報収集を実行し、収集したデータを客観的に分析・考察できる。また、その成果を論理的にまとめ、デジタルツールを活用して他者に分かりやすくプレゼンテーションを行う行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、前学期の計画をもとに、チームでデータ収集・分析を行い、自分たちなりの結論を導き出す。最終的にその研究成果をスライドにまとめ、クラス全体へプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	収集したデータを多角的に分析し、根拠に基づいた説得力のある深い考察(自分たちなりの結論)を自力で導き出している。	収集したデータを適切に整理・分析し、調査テーマに対する論理的な結論(考察)を概ね導き出すことができる。	データの集計にとどまり、そこからの分析や考察(なぜそう言えるのか)が不十分で、結論を導くために助言を必要とする。	情報の収集や整理が滞っており、データから意味を読み取るための基礎的な指導や手厚いサポートを必要とする。
	思考・表現	論理的な構成(結論と根拠)で視覚的にも優れたスライドを作成し、聞き手を惹きつける堂々としたプレゼンテーションができる。	プレゼンの基本構成に沿ってデジタル資料を作成し、前を向いて自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成が不明瞭(文字ばかり等)である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	プレゼン資料の作成や発表を行うことが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。
主体性・対話	資料作成や発表において自ら進んで重要な役割を担い、メンバーの作業をフォローするなど、チームの成果最大化に大きく貢献している。	チーム活動に真摯に取り組み、割り当てられた自分の分担(スライド作成や発表の一部)を責任を持って最後までやり遂げている。	資料作成や発表練習への参加が受け身であり、自分の分担箇所を完了させるために他者からの催促や助言を必要とする。	プロジェクトの仕上げ段階におけるグループワークへの参加が著しく停滞しており、学習参加に向けた支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ c	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	調査の実行 ・調査 ・進捗確認		調査学習
2	調査のまとめ ・情報の整理とデータ化		調査学習
3	調査結果の分析 ・分析と考察の深掘り		AI共創ワークフロー
4	プレゼン構成の作成 ・主張と根拠を論理的に繋げる ・プレゼンの骨組みの作成		ディスカッション
5	スライド資料の作成① ・図解やグラフを用いたスライドの作成		デジタル・プレゼン
6	スライド資料の作成② ・スライド資料の完成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・グループ内リハーサル ・スライドのブラッシュアップ		ディスカッション
8	研究成果発表会 ・グループごとの発表		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ d	区分	必修	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回す「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協働しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 1年間で振り返り、自身の強みや成長した点、今後の課題を客観的に言語化できるようになる。また、自己理解をもとに将来の目標を再設定し、他者に向けて説得力のある自己PR(プレゼンテーション)を行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、1年間の学びを振り返り、自身の成長や強みを客観的に自己分析する。その結果をもとに今後のキャリア目標(次年度の計画)を設定し、自己PR資料を作成して1年間の集大成となるプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・理解	1年間の経験を深く内省し、自身の強みや課題を極めて客観的に言語化し、次年度に向けた明確で実現可能な目標を設定できる。	1年間の経験を振り返り、自身の成長した点や強みを言語化し、概ね妥当な将来の目標を再設定することができる。	自身の成長や強みの言語化が抽象的であり、今後の目標設定を具体化するためにヒントや助言を必要とする。	自身の経験の振り返りや強みの発見が不十分であり、基礎的な自己分析や目標設定において手厚いサポートを必要とする。
	思考・表現	「過去・現在・未来」が論理的に繋がった説得力のあるスライドを作成し、聞き手の心を動かす熱意ある自己PRができる。	自分の強みや目標が伝わるスライド資料を作成し、論理的な構成に沿って自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成や自己PRの論理展開が不明瞭である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	自分の考えをまとめて発表資料を作成することが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。
主体性・対話	他己評価や発表練習において、他者の長所を積極的に見つけて的確なフィードバックを行い、クラスの成長に大きく貢献している。	授業内のワークに真摯に取り組み、他者からの意見を素直に受け入れ、また他者に対しても適切なフィードバックを行おうとする姿勢がある。	他者との意見交換やフィードバックへの参加が受け身であり、自己分析を深めるための対話において助言を必要とする。	授業内のグループワークや振り返りへの参加が著しく停滞しており、学習参加や他者との関わりに支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ d	学科	AI・データサイエンス科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	1年間の振り返り ・自分の経験や得られた気づきの整理		ディスカッション
2	自己分析と他己評価 ・客観的な視点と自己理解の深化		ラウンド・ロビン
3	目標の再設定(キャリア) ・自己評価と目標設定		調査学習
4	自己PRの言語化 ・AIの壁打ち活用による言語化		AI共創ワークフロー
5	プレゼン構成の作成 ・過去(経験)、現在(強み)、未来(目標)で自己PR		ディスカッション
6	スライド資料の作成 ・自己PRスライドの作成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・リハーサルとフィードバックによるブラッシュアップ		ディスカッション
8	最終プレゼンテーション ・テーマ「1年間の成長と今後の目標」		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスリテラシ	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 実社会での実践事例を知ること、自分なりの培い方について検討することができる。</p> <p>【科目到達目標】 現在の自分の力と理想の姿に近づくために必要な力の具体的な獲得方法を身につける。</p>				
授業概要	社会人基礎力として、前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力を講座や実習にて身につける。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ビジネスリテラシーレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスリテラシーレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスリテラシーレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスリテラシーレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	<p>教科書 ビジネスリテラシー【社会人基礎力】</p> <p>問題 ビジネスリテラシー【社会人基礎力】</p>				

科目名	ビジネスリテラシ	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	1 『 社会人基礎力とは 』 2 『 規律性 』 社会人のルールや人との約束を守る力		事前学習型
2	3 『 課題発見力 』 現状を分析し目的や課題を明らかにする力 4 『 情報把握力 』 自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力		事前学習型
3	5 『 計画力 』 課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力 6 『 ストレスコントロール力 』 ストレスの発生源に対応する力		事前学習型
4	7 『 創造力 』 新しい価値を生み出す力 8 『 発信力 』 自分の意見をわかりやすく伝える力		事前学習型
5	9 『 傾聴力 』 相手の意見を丁寧に聴く力 10 『 実行力 』 目標を設定し確実に行動する		事前学習型
6	11 『 柔軟性 』 意見の違いや立場の違いを理解する力 12 『 働きかけ力 』 他人に働きかけ、巻き込む力		事前学習型
7	総復習①		事前学習型
8	総復習②		調査学習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスデザイン	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ビジネスとDXの歴史と最新トレンドを体系的に学び、本質と今後の向かう方向をデザインしていきたい</p> <p>【科目到達目標】 デジタル(DX)ビジネスを理解し、歴史と最新のトレンドを深く理解してもらいたい。 また、これからの時代に創出されるビジネスのデザインができればより望ましい</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートやディスカッションを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ビジネスデザインレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスデザインレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスデザインレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスデザインレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	01_今すぐ知りたいDXの基礎(日経クロステック)				

科目名	ビジネスデザイン	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	01_「DXとは何か」 デジタルで変革して圧倒的に差をつける		事前学習型
2	01_「DX で何が起きているのか」 GAF A は世界を変えた、デジタルに強い商品、サービス		事前学習型
3	01_「DX に欠かせない技術とは何か」 AI・IOT・クラウドが3種の神器		事前学習型
4	01_「誰がDXをどう進めるのか」 専門人材・専門組織、適切な方法		事前学習型
5	01_「いつからDXが始まったのか」 歴史、ブーム		事前学習型
6	01_「DXに重要なのはなにか？」 ミッション、セキュリティ等		事前学習型
7	IT/DX 最新トレンド		事前学習型
8	定期試験の振り返り		調査学習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	コミュニケーション技法 I	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会で活躍するために必要なコミュニケーションスキルを体系的に身につける</p> <p>【科目到達目標】 ビジネスの現場で求められる適切なマナー、報告・連絡・相談(報連相)、およびプレゼンテーションの技法を習得する</p>				
授業概要	<p>本講義では、コミュニケーションの基本概念から始まり、心理学的手法(ジョハリの窓、交流分析)を用いた自己分析、日本特有のビジネス文化やマナー、論理的な伝達手法(PREP法等)、プレゼンテーション、チームビルディング、および実務的な電話応対までを幅広く学びます。講義と演習(ゲームやロールプレイング)を組み合わせることで、実践的なスキルの定着を図ります。</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、コミュニケーション技法 Iレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、コミュニケーション技法 Iレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、コミュニケーション技法 Iレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、コミュニケーション技法 Iレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験 A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験 A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験 A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験 A問題等にほぼ正解できない。	
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	クラスルームに ^{はいふ} 配布する ^{でんし} 電子テキスト				

科目名	コミュニケーション技法 I	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	プレゼンテーションスキルの習得	事前学習型	
2	コミュニケーションの基礎と構成要素	事前学習型	
3	自己・他者理解と心理的交流	事前学習型	
4	日本の企業文化とビジネスマナー	事前学習型	
5	論理的な伝達技法と文章構成	事前学習型	
6	プレゼンテーションスキルの習得	事前学習型	
7	質問の技術とチームワーク	事前学習型	
8	実務スキルの完成と総括	調査学習	
9	定期試験	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	デジタルリテラシ	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 パソコン使い方や入力の基本に関する講義及び、実習を行う。Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）について講義及び実習を行う。</p> <p>【科目到達目標】 パソコンの操作、Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）を使いこなせるようになる。</p>				
授業概要	Microsoft365、Teams、Word、Excel、PowerPoint、グループウェアを身につけます。				
理解度テスト	毎回 Forms による確認テストを実施する。課題を与え、ファイル作成し、提出してもらいます。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、デジタルリテラシレベル（比較的短く理解しやすい問題文までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、デジタルリテラシレベル（比較的短く理解しやすい問題文までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、デジタルリテラシレベル（比較的短く理解しやすい問題文までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、デジタルリテラシレベル（比較的短く理解しやすい問題文までの問題でも40%未満の正解である。	
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	30 時間でマスター Office2021				

科目名	デジタルリテラシ	学科	デジタルビジネスデザイン科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	Windows11 の基礎 ・Windows11の起動・終了 ・アプリの基本操作 ・タスクバーの利用		実演・操作演習
2	Word2021(1) ・文字入力 ・文章の入力 ・入力の訂正 ・ファイルの保存と読み込み		実演・操作演習
3	Word2021(2) ・文書の作成 ・文字の拡大と縮小 ・文字の修飾 ・表を活用した文書の作成 ・画像や図形を活用した文書の作成		実演・操作演習
4	Excel2021(1) ・データ入力の基礎 ・基本的なワークシート編集 ・関数を使った計算式		実演・操作演習
5	Excel2021(2) ・小数点とセルの参照 ・罫線 ・行の挿入 ・グラフ		実演・操作演習
6	Excel2021(3) ・条件判定と順位付け ・検索関数の利用 ・Excelの便利な機能		実演・操作演習
7	PowerPoint2021(1) ・プレゼンテーションの作成 ・文字修飾と図形の活用 ・グラフの活用 ・アニメーション効果		実演・操作演習
8	PowerPoint2021(2) ・表の活用と画像の挿入 ・その他の機能 ・スライドショーと素量作成		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	課題解決思考法	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 事例を活用した問題解決方法を実践と理解をする</p> <p>【科目到達目標】 論理的にフレームを活用した問題解決方法を実践と理解をする</p>				
授業概要	物事を考えるとき、正確な答えを導き出すために必要な要素を網羅しながらも、それらが重複しないようにする考え方を理解し、活用するスキルを身につける。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ロジカルシンキングレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ロジカルシンキングレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ロジカルシンキングレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ロジカルシンキングレベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	課題解決思考法	学科	デジタルビジネスデザイン科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ロジカルシンキングとは		事前学習型
2	「問題」を正しく捉える		事前学習型
3	論理ツリー①		事前学習型
4	論理ツリー②		事前学習型
5	MECE の考え方		事前学習型
6	結論から話す		事前学習型
7	日本企業の文化① 報連相		事前学習型
8	日本企業の文化② 空気を読む		調査学習
9	日本企業の文化③ 会議		調査学習
10	問題解決① 原因分析		調査学習
11	問題解決② 解決策の選択		調査学習
12	データで説明する		調査学習
13	ケーススタディ①		調査学習

14	ケーススタディ②	調査学習
15	書く力を鍛える①	調査学習
16	書く力を鍛える②	調査学習
17	総復習	調査学習
18	定期試験	

令和8年度シラバス

科目名	IT パスポート試験科目対策 1	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	72	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 情報技術者能力認定試験3級の合格</p> <p>【科目到達目標】 ITに関する基礎知識を身につける。ITパスポート試験の過去問題を解くことができる。</p>				
授業概要	企業と法律、経営戦略、システム戦略、開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントを理解します。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベルまでの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベルまでの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベルまでの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベルまでの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	IT パスポート試験科目対策 1	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	基礎理論		事前学習型
2	基礎理論		事前学習型
3	技術要素		事前学習型
4	開発技術(システム開発技術、ソフトウェア開発管理技術)		事前学習型
5	法務		事前学習型
6	情報処理技術者能力認定試験3級;計算演習		事前学習型
7	総復習		事前学習型
8	過去問演習		調査学習
9	定期試験		調査学習
10	企業活 ・会社のお金にまつわるあれこれ ・会社の組織と責任		事前学習型
11	企業活動② ・新しい必須科目「データサイエンスとAI」 ・社会人ならおさえないルール		事前学習型
12	経営戦① ・会社の現状を分析しよう ・強みをつくる戦略		事前学習型

13	経営戦略②(2) <ul style="list-style-type: none"> ・ITで変わっていく世の中 ・企業が業務に使うシステム 	事前学習型
14	システム開発①(1) <ul style="list-style-type: none"> ・システムを作るときの進め方を考え ・プロジェクトマネジメンとは何か？ 	事前学習型
15	システム開発② <ul style="list-style-type: none"> ・システムは開発するだけじゃダメ 	事前学習型
16	総復習	事前学習型
17	総復習	事前学習型
18	定期試験	事前学習型

令和8年度シラバス

科目名	IT パスポート試験対策Ⅱ	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	144	単位	8.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 情報技術者能力認定試験3級の合格</p> <p>【科目到達目標】 ITに関する基礎知識を身につける。ITパスポート試験の過去問題を解くことができる。</p>				
授業概要	基礎理論、コンピュータシステム、情報デザイン、情報メディア、データベース、ネットワーク、セキュリティを理解します。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
	問題対応	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	<small>ごうかくきょうほん ぎじゅつひょうろんしゃ</small> ITパスポート合格教本 技術評論社				

科目名	IT パスポート試験対策Ⅱ	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	基礎理論(基数変換、アルゴリズムとプログラミング)		事前学習型
2	コンピュータシステム(コンピュータ構成要素、システム構成要素、ソフトウェア、ハードウェア)		事前学習型
3	技術要素(UI、情報メディア、ネットワーク、セキュリティ)		事前学習型
4	開発技術(システム開発技術、ソフトウェア開発管理技術)		事前学習型
5	法務		事前学習型
6	情報処理技術者能力認定試験3級;計算演習		事前学習型
7	総復習		事前学習型
8	過去問演習		
9	定期試験とフィードバック		
10	コンピュータのしくみ① ・コンピュータにまつわる計算を攻略しよう ・動画も音声も扱えれば、仕事も楽しい?		事前学習型
11	コンピュータのしくみ② ・コンピュータへの指示の出し方を考える ・コンピュータはなにで構成されている? ・仕事ならではのコンピュータの特徴		事前学習型
12	ネットワークとセキュリティ①ネットワークの基本 ・ネットワークを支える下位層 ・身近な上位層とそのほか関連知識		事前学習型

13	ネットワークとセキュリティ② <ul style="list-style-type: none"> ・セキュリティの基本 ・具体的なセキュリティ対策(その1) ・具体的なセキュリティ対策(その2) 	事前学習型
14	データベースと表計算ソフト① <ul style="list-style-type: none"> ・データベースはシステムの基本 ・もしものためのバックアップ 	事前学習型
15	データベースと表計算ソフト② <ul style="list-style-type: none"> ・表計算ソフトでらくらく計算 	事前学習型
16	コンピュータのしくみ① <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータにまつわる計算を攻略しよう ・動画も音声も扱えれば、仕事も楽しい？ 	事前学習型
17	総復習	
18	定期試験	

令和8年度シラバス

科目名	ビジネス表計算	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Excelを活用し、ビジネスオフィス業務や、分析課題を自分で行える技術を習得し、実践できる。 Excelビジネススキル検定(サーティファイ)の合格を目指す</p> <p>【科目到達目標】 実践的な課題を出題し、ビジネス形式をイメージしながら進めていきます。</p>				
授業概要	本授業では、ビジネスの現場で使用されるExcelにおいて、ケーススタディ形式で演習を進め、表計算ソフトの技術能力向上と実務でExcelを扱える力を養う。そして、Excelビジネススキル検定の取得を目指す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ビジネス表計算レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネス表計算レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネス表計算レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
応用力	単元で学んだ内容に関して、Excel ビジネススキル検定の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、Excel ビジネススキル検定をある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、Excel ビジネススキル検定をある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、Excel ビジネススキル検定にほぼ正解できない。	
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	クラスルームに配布する電子テキストおよびExcelファイル				

科目名	ビジネス表計算	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	集計のためのデータ整理方法	事前学習型	
2	表の作成と編集	事前学習型	
3	数式と関数	事前学習型	
4	Excelビジネススキル検定試験対策	事前学習型	
5	Excelビジネススキル検定試験対策	事前学習型	
6	Excelビジネススキル検定試験対策	事前学習型	
7	Excelビジネススキル検定	事前学習型	
8	総復習（定期試験対策）	調査学習	
9	定期試験	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスプロセスマネジメント概説	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ビジネスプロセスマネジメントの活用法を理解し、ケーススタディで活用することができる。</p> <p>【科目到達目標】 ビジネスプロセスマネジメントの活用法を理解し、ケーススタディで活用することができる。</p>				
授業概要	ビジネスプロセスマネジメントの基礎を理解します。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスマネジメント概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスマネジメント概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスマネジメント概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスマネジメント概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
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	<div style="text-align: center;"> <small>はいふ</small> <small>でんし</small> クラスルームに配布する電子テキスト </div>				

科目名	ビジネスプロセスマネジメント概説	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	ビジネスプロセスマネジメントとは		PBL
2	ビジネスプロセスマネジメント 既存の業務プロセス（業務の抽出、分析、フロー作成） 具体的方法の把握と実践（ケーススタディー）		PBL
3	ビジネスプロセスマネジメント 既存の業務プロセス（業務の抽出、分析、フロー作成） 具体的方法の把握と実践（ケーススタディー）		PBL
4	ビジネスプロセスマネジメント あるべき業務プロセス（R：調査、A：対策・改善、P：計画、D：実行、C：測定・評価）		PBL
5	ビジネスプロセスマネジメント あるべき業務プロセス（R：調査、A：対策・改善、P：計画、D：実行、C：測定・評価）		PBL
6	課題事例①②「複数あるフレームから選択活用し、実施」 （課題抽出、可視化、定量分析、方向性、判断等）		PBL
7	課題事例③④「複数あるフレームから選択活用し、実施」 （課題抽出、可視化、定量分析、方向性、判断等）		PBL
8	課題事例⑤⑥「複数あるフレームから選択活用し、実施」 （課題抽出、可視化、定量分析、方向性、判断等）		PBL
9	定期試験とフィードバック		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスプロセスモデリング概説	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ケーススタディによりビジネスプロセスモデリングを実践できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 ビジネスプロセスモデリングの基本を理解し目標設定や計画立案ができるようになる。</p>				
授業概要	ビジネスプロセスモデリングを課題と実践を通しての基礎を理解します。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない	
問題対応	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスモデリング概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスモデリング概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスモデリング概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ビジネスプロセスモデリング概説レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない	
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	プロジェクトマネジメント実践講座				

科目名	ビジネスプロセスモデリング概説	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	問題解決能力を身につけよう①	PBL	
2	問題解決能力を身につけよう②	PBL	
3	問題の原因を見極め、打ち手を考える①	PBL	
4	問題の原因を見極め、打ち手を考える②	PBL	
5	問題の原因を見極め、打ち手を考える③	PBL	
6	目標を設定し、達成する方法を決める①	PBL	
7	目標を設定し、達成する方法を決める②	PBL	
8	目標を設定し、達成する方法を決める③	PBL	
9	定期試験とフィードバック	個別定着演習	

科目名	ビジネスプロセスモデリング概説	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
10	まず、根拠から考える	PBL	
11	何が起きているか正しく認識する	PBL	
12	『数字』に仕事をさせる	PBL	
13	上手く『伝え』、上手く『聞く』	PBL	
14	コンピュータを味方にする	PBL	
15	わかりやすく伝える①	PBL	
16	わかりやすく伝える②	PBL	
17	わかりやすく伝える③	PBL	
18	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	ノーコード開発	区分	必修	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Kintoneを使用し、アプリ開発を行える状態</p> <p>【科目到達目標】 Kintoneを使用し、アプリ開発を行える状態</p>				
授業概要	ノーコードによる課題解決アプリ制作を体験します。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
	問題対応	単元で学んだ内容に関して、ノーコード開発レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ノーコード開発レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ノーコード開発レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、ノーコード開発レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ノーコード開発	学科	デジタルビジネスデザイン科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ノーコードで業務効率化をする際の基本的な考え方		事前学習型
2	【課題シナリオ】 日報提出のチェック(Forms → Teams)		事前学習型
3	【課題シナリオ】 備品購入申請の承認(Forms → Outlook)		事前学習型
4	【課題シナリオ】 添付ファイルの保存(Outlook → OneDrive)		事前学習型
5	【課題シナリオ】 定期的なリマインダー(Scheduled → Teams)		事前学習型
6	【課題シナリオ】 メールのデータ化とリスト管理(RSS/ニュースサイト → Teams/Excel)		事前学習型
7	【課題シナリオ】 タスクの自動作成(Teams → Planner/To Do)		事前学習型
8	【課題シナリオ】 有給休暇の申請と承認(SharePoint → Approvals/Teams)		調査学習
9	定期試験		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	検定試験対策	区分	選択	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 事例を活用した問題解決方法を実践と理解をする</p> <p>【科目到達目標】 情報技術者能力認定試験2級に関する知識を理解し、試験範囲の用語を見て、どのような意味かを言語化できるようになること</p>				
授業概要	検定試験過去問題演習、対策模試を行います。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	知識理解	単元で学んだ知識に関して、80%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、60%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、40%以上、正確かつ端的に説明することができる	単元で学んだ知識に関して、用語等を記憶できていない
	問題対応	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験レベル(比較的短く理解しやすい問題文)までの問題をほぼ解くことができない
応用力	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題・A問題免除試験の該当分野を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等のある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、基本情報技術者試験A問題等にほぼ正解できない。	
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	情報処理技術者能力認定試験問題集2級 サーティファイ				

科目名	検定試験対策	学科	デジタルビジネスデザイン科
授業計画			
回数	内容	授業の進め方	
1	基礎理論演習問題 理解度総合問題_1	事前学習型	
2	コンピュータシステム演習問題 理解度総合問題_2	事前学習型	
3	技術要素演習問題 理解度総合問題_3	事前学習型	
4	開発技術演習問題 理解度総合問題_4	事前学習型	
5	マネジメント演習問題 理解度総合問題_5	事前学習型	
6	ストラテジ演習問題 理解度総合問題_6	事前学習型	
7	プログラムの基本要素演習問題 理解度総合問題_7	事前学習型	
8	データ構造及びアルゴリズム演習問題 理解度総合問題_8	調査学習	
9	プログラミングの諸分野への適用演習問題 理解度総合問題_9	調査学習	
10	情報セキュリティ演習 理解度総合問題_7	調査学習	
11	模擬試験	調査学習	
12	総復習(試験対策)	調査学習	
13	総復習(試験対策)	調査学習	

14	総復習(試験対策)	調査学習
15	総復習(試験対策)	調査学習
16	総復習(試験対策)	調査学習
17	総復習(試験対策)	調査学習
18	定期試験	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I a	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 日本の雇用環境、採用文化、業界、職種、仕事をするうえで必要となる能力、スキル等、就職活動のポイントを理解するとともに、企業の探し方、企業研究の方法について学ぶ。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様が提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I a	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	オリエンテーション	反転学習 調査学習	
2	就職活動を成功させるために、日本の雇用環境、採用文化、雇用形態、働き方等、就職活動の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
3	各業種の概要を理解するとともに、IT業界の構造、特徴、仕事の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
4	IT業界における職種(コンサルタント、SE、PG、テスター、オペレーター等)を理解する	反転学習 調査学習	
5	企業研究の方法を学び、「企業研究シート」を活用し、演習を通して企業選択時の軸(要点)をつくる	反転学習 調査学習	
6	IT業界の特徴や仕事内容、必要となる能力等について、企業の採用担当者から話を伺い理解を深める	反転学習 調査学習	
7	仕事選びの基準を考え、自分にとって「良い会社」とは何かについて考える	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I b	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要な履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 自己分析のツールを活用し、自分の興味や関心、特徴や能力を客観的に捉え、どのような業界や職種が適しているか理解するとともに、自己PRの材料を洗い出す。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I b	学科	デジタルビジネスデザイン科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	自己分析の重要性および分析方法を理解するとともに、自分の長所、スキルを認識するため、WEB 性格診断テストを受ける		反転学習 調査学習
2	自分の人生曲線を、テンプレートを活用して描くことにより、これまでの振り返りとこれからの学生生活の過ごし方についてイメージを描く		反転学習 調査学習
3	ジョハリの窓ワークシートを活用し、自分と他人の認識の違いを理解するとともに、その原因を探り他人の認識を受け入れる		反転学習 調査学習
4	グループで他己紹介を行い、他者からみた自分について理解する		反転学習 調査学習
5	就活診断ツールにより自己分析を行うとともに、適職診断ツールを活用して、業界や職種で求められる人物像と合致するか自己評価する		反転学習 調査学習
6	担当者から自己分析の必要性、重要性について伺うとともに、学生はプレゼンテーションを行い、コメントを頂く		デジタル・プレゼン
7	これまでの授業を踏まえ、自己PRを 300 文字～600 文字で記述する。なお、作成した自己PRはグループワークを通しメンバー間で発表する		デジタル・プレゼン
8	これまでの確認と復習		反転学習 調査学習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I c	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I c	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	履歴書作成のポイントを理解し、記入例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
2	自己紹介書の「学習」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
3	自己紹介書の「学習以外」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
4	自己紹介書の「自己PR(長所・短所)」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
5	自己紹介書の「志望動機」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
6	担当者から、履歴書・自己紹介書作成のポイントについて話を伺うとともに、作成した書類についてコメントをいただく	反転学習 調査学習	
7	履歴書・自己紹介書を完成する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I d	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]		時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I d	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	適性試験対策として WEB の職業能力検査を受験し、自分に向いている業種、職種を考える	反転学習 調査学習	
2	身だしなみのマナーを修得するとともに、面接の形態、特徴、注意点について理解する	反転学習 調査学習	
3	企業訪問の流れと面接の手順を理解し、好印象な自己紹介ができるよう、演習を通して準備をする	反転学習 調査学習	
4	面接で聞かれる質問と対応の仕方を理解し、演習を通して面接力を身に着ける	反転学習 調査学習	
5	担当者による模擬面接を行い、フィードバックを受ける	反転学習 調査学習	
6	これまでの授業を踏まえ各自プレゼンテーションを行う。 インターンシップの概要を理解し参加手続きを行う	デジタル・プレゼン	
7	適性試験 (SPI、CAB 等) の概要と対策方法について理解する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I a	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 日本の雇用環境、採用文化、業界、職種、仕事をするうえで必要となる能力、スキル等、就職活動のポイントを理解するとともに、企業の探し方、企業研究の方法について学ぶ。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I a	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	オリエンテーション	反転学習 調査学習	
2	就職活動を成功させるために、日本の雇用環境、採用文化、雇用形態、働き方等、就職活動の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
3	各業種の概要を理解するとともに、IT業界の構造、特徴、仕事の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
4	IT業界における職種(コンサルタント、SE、PG、テスター、オペレーター等)を理解する	反転学習 調査学習	
5	企業研究の方法を学び、「企業研究シート」を活用し、演習を通して企業選択時の軸(要点)をつくる	反転学習 調査学習	
6	IT業界の特徴や仕事内容、必要となる能力等について、企業の採用担当者から話を伺い理解を深める	反転学習 調査学習	
7	仕事選びの基準を考え、自分にとって「良い会社」とは何かについて考える	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I b	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 自己分析のツールを活用し、自分の興味や関心、特徴や能力を客観的に捉え、どのような業界や職種が適しているか理解するとともに、自己PRの材料を洗い出す。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I b	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	自己分析の重要性および分析方法を理解するとともに、自分の長所、スキルを認識するため、WEB 性格診断テストを受ける		反転学習 調査学習
2	自分の人生曲線を、テンプレートを活用して描くことにより、これまでの振り返りとこれからの学生生活の過ごし方についてイメージを描く		反転学習 調査学習
3	ジョハリの窓ワークシートを活用し、自分と他人の認識の違いを理解するとともに、その原因を探り他人の認識を受け入れる		反転学習 調査学習
4	グループで他己紹介を行い、他者からみた自分について理解する		反転学習 調査学習
5	就活診断ツールにより自己分析を行うとともに、適職診断ツールを活用して、業界や職種で求められる人物像と合致するか自己評価する		反転学習 調査学習
6	担当者から自己分析の必要性、重要性について伺うとともに、学生はプレゼンテーションを行い、コメントを頂く		デジタル・プレゼン
7	これまでの授業を踏まえ、自己PRを 300 文字～600 文字で記述する。なお、作成した自己PRはグループワークを通しメンバー間で発表する		デジタル・プレゼン
8	これまでの確認と復習		反転学習 調査学習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I c	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I c	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	履歴書作成のポイントを理解し、記入例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
2	自己紹介書の「学習」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
3	自己紹介書の「学習以外」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
4	自己紹介書の「自己PR(長所・短所)」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
5	自己紹介書の「志望動機」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
6	担当者から、履歴書・自己紹介書作成のポイントについて話を伺うとともに、作成した書類についてコメントをいただく	反転学習 調査学習	
7	履歴書・自己紹介書を完成する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I d	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要な履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I d	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	適性試験対策として WEB の職業能力検査を受験し、自分に向いている業種、職種を考える	反転学習 調査学習	
2	身だしなみのマナーを修得するとともに、面接の形態、特徴、注意点について理解する	反転学習 調査学習	
3	企業訪問の流れと面接の手順を理解し、好印象な自己紹介ができるよう、演習を通して準備をする	反転学習 調査学習	
4	面接で聞かれる質問と対応の仕方を理解し、演習を通して面接力を身に着ける	反転学習 調査学習	
5	担当者による模擬面接を行い、フィードバックを受ける	反転学習 調査学習	
6	これまでの授業を踏まえ各自プレゼンテーションを行う。 インターンシップの概要を理解し参加手続きを行う	デジタル・プレゼン	
7	適性試験 (SPI、CAB 等) の概要と対策方法について理解する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ a	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、プレゼンテーションを通じて自己理解を深め、今後の学校生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。 自己実現のための目標の設定を行い、目標に向けて安心して自走できる環境を作る。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	自身の現在地(強みや課題)を客観的かつ深く分析し、実現可能で具体的な目標(または行動指針)を自力で設定できる。	ワーク等を通じて自己理解を深め、これからの学生生活における自分なりの目標やマイルールを概ね適切に設定できる。	自身の課題や目標の言語化が不十分であり、学生生活の指針を立てるためにヒントや助言を必要とする。	目標設定や自己理解に対する意欲が低く、基礎的な学習姿勢の確立から支援を必要とする。
思考・表現	設定した目標に対し、具体的かつ論理的な行動計画(いつ・何をするか)を立て、グループ内で説得力を持って決意表明ができる。	目標達成に向けた行動計画をワークシートにまとめ、自分の言葉で他者に概ねわかりやすく発表(決意表明)ができる。	行動計画が抽象的(「がんばる」等)であり、具体的なアクションに落とし込むため、あるいは発表のためにサポートを必要とする。	目標に向けた計画を立てることや、他者に伝えることが困難であり、個別指導を必要とする。	
主体性/対話	毎回異なるメンバーとのワークに極めて意欲的に参加し、自ら発言や進行を行い、クラス全体の良好な雰囲気作りを主導している。	メンバーが入れ替わっても適応し、ルールを守ってグループワークに積極的に参加し、他者と協調しようとする姿勢がある。	特定のメンバーとしか話さない、あるいはワークへの参加が消極的であり、クラス内での関係構築に課題を残す。	グループワークへの参加が著しく停滞しており、他者との関わりや学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ a	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	学校生活、日本での生活のルール 紹介の仕方(自分、相手)	ディスカッション	
2	今季・今年度目標設定(チャレンジ検定・就職先) スケジューリング(ゴールから逆算)	個別定着演習	
3	今後の予定確認 グループ分け・研究テーマ(目標)設定	PBL (Project Based Learning)	
4	今後の予定確認 企画書の作り方、企画書作成	PBL (Project Based Learning)	
5	今後の予定確認 研究・調査	PBL (Project Based Learning)	
6	今後の予定確認 プレゼンテーション資料作成	PBL (Project Based Learning)	
7	今後の予定確認 プレゼンテーションの仕方と練習	調査学習	
8	今後の予定確認 プレゼンテーション(研究テーマ・計画について)	デジタル・プレゼン	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミb	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身に着け、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、プレゼンテーションを通じて自己理解を深め、今後の学校生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。 設定したテーマから、より実践に近いグループワークを行うことができる力を養う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	PBLの手法や論理的思考(ロジックツリー等)を深く理解し、複雑な社会問題から「自分たちが調査可能で質の高い計画」を自力で立案できる。	PBLの進め方を概ね正しく理解し、社会課題等のテーマについて、与えられたフォーマットに沿って調査計画書をまとめることができる。	課題の分解や計画の立て方の理解が断片的であり、何から調査を始めればよいか道筋を立てるにあたって不足が目立つ。	課題解決の手法や計画立案について、基礎からの復習や手厚いサポートを必要とする段階にある。
思考・表現	大きな社会問題を論理的に細分化してテーマを設定し、その理由や調査スケジュールを他者に極めてわかりやすく発表(プレゼン)できる。	チームで設定したテーマについて、絞り込んだ理由や調査の段取りを、自分の言葉で概ね相手に伝えるように発表できる。	調査テーマを絞り込んだ理由が曖昧である、あるいは計画の内容を他者に説明・発表するためにヒントや助言を必要とする。	自分の考えをまとめて発表することが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。	
主体性/対話	チーム内の役割を自ら積極的に担い、社会問題に対する多様な意見を傾聴しながら、調査計画の合意形成を主導している。	チーム活動に真摯に取り組み、与えられた役割を果たしながら、他者と協調して計画作りを進めようとする姿勢がある。	チーム内の話し合いへの参加が消極的、または役割を果たせておらず、協働での計画立案に課題を残す。	グループワークへの参加において、学習習慣の確立や他者との関わり方に手厚い支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ b	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	今後の予定確認 プロジェクト学習導入 ・PBLとは ・PBLの進め方	PBL	
2	今後の予定確認 役割分担とルール決め ・グループの役割分担 ・グラウンドルールの設定	ディスカッション	
3	今後の予定確認 テーマのブレスト ・身近な社会問題の発見と共有	ラウンド・ロビン	
4	今後の予定確認 課題の細分化とテーマ決定 ・具体的なテーマの決定	ディスカッション	
5	今後の予定確認 調査計画の立案① ・調査手法の議論・整理	調査学習	
6	今後の予定確認 調査計画の立案② ・スケジュール作成 ・タスクの割り振り	PBL	
7	今後の予定確認 中間発表(計画の共有) ・発表とクラス全体での共有	デジタル・プレゼン	
8	今後の予定確認 調査の開始	調査学習	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミc	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 計画立案に基づき必要な情報収集を実行し、収集したデータを客観的に分析・考察できる。また、その成果を論理的にまとめ、デジタルツールを活用した他社に分かり易くプレゼンテーションを行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、前半期の計画をもとに、チームでデータ収集・分析を行い、自分たちなりの結論を導き出す。最終的にその研究結果をスライドにまとめ、クラス全体へプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	収集したデータを多角的に分析し、根拠に基づいた説得力のある深い考察(自分たちなりの結論)を自力で導き出している。	収集したデータを適切に整理・分析し、調査テーマに対する論理的な結論(考察)を概ね導き出すことができる。	データの集計にとどまり、そこからの分析や考察(なぜそう言えるのか)が不十分で、結論を導くために助言を必要とする。	情報の収集や整理が滞っており、データから意味を読み取るための基礎的な指導や手厚いサポートを必要とする。
思考・表現	論理的な構成(結論と根拠)で視覚的にも優れたスライドを作成し、聞き手を惹きつける堂々としたプレゼンテーションができる。	プレゼンの基本構成に沿ってデジタル資料を作成し、前を向いて自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成が不明瞭(文字ばかり等)である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	プレゼン資料の作成や発表を行うことが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。	
主体性・対話	資料作成や発表において自ら進んで重要な役割を担い、メンバーの作業をフォローするなど、チームの成果最大化に大きく貢献している。	チーム活動に真摯に取り組み、割り当てられた自分の分担(スライド作成や発表の一部)を責任を持って最後までやり遂げている。	資料作成や発表練習への参加が受け身であり、自分の分担箇所を完了させるために他者からの催促や助言を必要とする。	プロジェクトの仕上げ段階におけるグループワークへの参加が著しく停滞しており、学習参加に向けた支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミc	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	調査の実行 ・調査 ・進捗確認		調査学習
2	調査のまとめ ・情報の整理とデータ化		調査学習
3	調査結果の分析 ・分析と考察の深掘り		AI共創ワークフロー
4	プレゼン構成の作成 ・主張と根拠を論理的に繋げる ・プレゼンの骨組みの作成		ディスカッション
5	スライド資料の作成① ・図解やグラフを用いたスライドの作成		デジタル・プレゼン
6	スライド資料の作成② ・スライド資料の完成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・グループ内リハーサル ・スライドのブラッシュアップ		ディスカッション
8	研究成果発表会 ・グループごとの発表		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ d	区分	必修	授業形態	講義
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐藤宏紀[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身につけ、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 1年間を振り返り、自身の強みや成長した点、今後の課題を客観的に言語化できるようになる。また、自己理解をもとに将来の目標を再設定し、他者に向けて説得力のある自己PRを行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、1年間の学びを振り返り、自身の成長や強みを客観的に自己分析する。その結果をもとに今後のキャリア目標を背停止、自己PR資料を作成して1年間の集大成となるプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	1年間の経験を深く内省し、自身の強みや課題を極めて客観的に言語化し、次年度に向けた明確で実現可能な目標を設定できる。	1年間の経験を振り返り、自身の成長した点や強みを言語化し、概ね妥当な将来の目標を再設定することができる。	自身の成長や強みの言語化が抽象的であり、今後の目標設定を具体化するためにヒントや助言を必要とする。	自身の経験の振り返りや強みの発見が不十分であり、基礎的な自己分析や目標設定において手厚いサポートを必要とする。
	思考・表現	「過去・現在・未来」が論理的に繋がった説得力のあるスライドを作成し、聞き手の心を動かす熱意ある自己PRができる。	自分の強みや目標が伝わるスライド資料を作成し、論理的な構成に沿って自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成や自己PRの論理展開が不明瞭である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	自分の考えをまとめて発表資料を作成することが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。
主体性・対話	他己評価や発表練習において、他者の長所を積極的に見つけて的確なフィードバックを行い、クラスの成長に大きく貢献している。	授業内のワークに真摯に取り組む、他者からの意見を素直に受け入れ、また他者に対しても適切なフィードバックを行おうとする姿勢がある。	他者との意見交換やフィードバックへの参加が受け身であり、自己分析を深めるための対話において助言を必要とする。	授業内のグループワークや振り返りへの参加が著しく停滞しており、学習参加や他者との関わりに支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ d	学科	デジタルビジネスデザイン科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	1年間の振り返り ・自分の経験や得られた気づきの整理	ディスカッション	
2	自己分析と他己評価 ・客観的な視点と自己理解の深化	ラウンド・ロビン	
3	目標の再設定(キャリア) ・自己評価と目標設定	調査学習	
4	自己PRの言語化 ・AIの壁打ち活用による言語化	AI共創ワークフロー	
5	プレゼン構成の作成 ・過去(経験)、現在(強み)、未来(目標)で自己PR	ディスカッション	
6	スライド資料の作成 ・自己PRスライドの作成	デジタル・プレゼン	
7	発表練習と相互確認 ・リハーサルとフィードバックによるブラッシュアップ	ディスカッション	
8	最終プレゼンテーション ・テーマ「1年間の成長と今後の目標」	デジタル・プレゼン	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーa	区分	選択	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 日本語入力で150WPM、英語入力で50WPM程度のタイピング速度を身につける。 また、ビジネス文書1ページを10～20分程度で作成できる実務的な文書作成能力を習得する。</p>				
授業概要	コンピュータを用いて様々なドキュメントを作成し、重要事項や操作のポイントを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	PC 操作の基本	フォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、正確かつ効率的に行うことができる。	基本的なフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を、ほぼ問題なく行うことができる。	サポートがあればフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を行うことができる。	サポートがあってもフォルダ管理・ファイル操作・文字入力・課題提出を適切に行うことが困難である。
	Wordの基本	指示に基づき、ビジネス文書(文字のみ)を正確に作成し、体裁を整えて提出できる。	ビジネス文書(文字のみ)を概ね正しく作成し、基本的な体裁を整えることができる。	サポートがあればビジネス文書(文字のみ)を作成できるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもビジネス文書(文字のみ)を適切に作成することが困難である。
Wordの応用	表・図・グラフィックを適切に配置し、目的に応じた文書を正確に作成できる。	表・図・グラフィックを用いた文書を概ね正しく作成できる。	サポートがあれば表・図・グラフィックを挿入できるが、配置や体裁に不備がある。	サポートがあっても表・図・グラフィックを用いた文書を適切に作成することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーa	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	授業ガイダンス、学習環境の確認。 文字入力の基礎練習、保存・画面キャプチャなど PC 操作の準備。	実演・操作演習	
2	文字入力の正確性・速度の向上へ向けた入力練習。 フォルダ管理・ファイル操作の基本、タイピング結果の報告書作成	実演・操作演習	
3	Wordの基本操作(レイアウト・書式設定)と、社内文書・社外文書の構成理解。	実演・操作演習	
4	ビジネス文書の作成演習(基礎)。 時間内での文書作成を通して実務的な操作を習得。	実演・操作演習	
5	箇条書きや表を用いた文書作成(基礎)。 情報整理と視認性向上のための表現方法を学ぶ。	実演・操作演習	
6	箇条書きや表を用いた文書作成(応用)。 別テーマの文書を作成し、表現の幅を広げる。	実演・操作演習	
7	グラフィック要素(図形・画像等)を用いた文書作成(基礎演習)。 自由度の高いレイアウトを体験。	実演・操作演習	
8	グラフィック要素を用いたビジネス文書作成(応用演習)。 目的に応じたレイアウトと表現方法を習得。	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーb	区分	選択	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Excel の基本操作と数式の仕組みを理解し、意味を踏まえて表計算を行えるようになることを目指す。 セル操作、書式設定、参照、基本関数など、実務で必要となる基礎を確実に身につける。</p>				
授業概要	Excel を用いて表計算やデータ整理の基本を学び、数式や参照の仕組みを理解しながら実務的な操作を身につける演習中心の授業とする。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み)10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	セル操作 書式設定 表の体裁	セル選択・オートフィル・書式設定・罫線・印刷設定などを、自立して正確かつ効率的に行い、見やすい表を作成できる。	基本的なセル操作や書式設定を概ね正しく行い、表の体裁を整えることができる。	サポートがあればセル操作や書式設定を行えるが、体裁に不備が見られる。	サポートがあってもセル操作や書式設定を適切に行うことが困難である。
数式・参照の理解 (相対・絶対・複合参照)	数式の意味を理解し、相対・絶対・複合参照を適切に使い分けて表計算を自力で組み立てられる。	基本的な数式と参照を概ね正しく使うことができる。	サポートがあれば数式を入力できるが、参照の理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても数式や参照を適切に扱うことが困難である。	
基本関数の活用	基本関数を目的に応じて使い分け、数式入力も fx ダイアログも活用しながら正確に処理できる。	基本関数を概ね正しく使用し、簡単なデータ処理ができる。	サポートがあれば基本関数を使用できるが、誤りや理解不足が見られる。	サポートがあっても基本関数を適切に使用することが困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーb	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	授業ガイダンス。 Excel の基本操作、セルの選択・編集、オートフィル、シート編集などの基礎操作の理解。	実演・操作演習	
2	表の編集、四則演算による計算の基本。 SUM・AVERAGE・MAX・MIN などの基本関数演習。	実演・操作演習	
3	相対参照・絶対参照・複合参照の理解のための演習。 効率的な操作方法(コピー、オートフィル、範囲選択など)。	実演・操作演習	
4	グラフ作成(棒グラフ・折れ線グラフ・複合グラフなど)とレイアウト調整。	実演・操作演習	
5	書式設定(フォント、配置、罫線)、セルの結合、表の体裁調整、印刷設定など実務的な表の整え方の演習。	実演・操作演習	
6	よく使う関数(IF、LOOKUP、COUNT、ROUND など)演習と、必要に応じてシート間参照。	実演・操作演習	
7	データの抽出(フィルター)、並べ替え(ソート)によるデータ整理。	実演・操作演習	
8	第1回～第7回の総復習と実践的な演習。	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーc	区分	選択	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、目的に応じたスライド資料を作成できるようになることを目指す。 基本操作、デザイン設定、表・グラフ・画像の扱い、構成の考え方など、プレゼン資料作成に必要な基礎を身につける。</p>				
授業概要	PowerPoint・Googleスライド・Canvaを用いて、資料作成の基本からデザイン・構成・表現方法までを実践的に学ぶ演習中心の授業とする。複数のツールを比較しながら、目的に応じたスライド作成の基礎を身につける。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	スライドの構成・情報整理	目的に応じて情報を整理し、分かりやすい構成でスライドを作成できる。不要な情報を適切に省き、伝わる資料になっている。	基本的な構成でスライドを作成できる。情報整理にやや不十分な点はあるが、概ね理解しやすい。	サポートがあればスライドを作成できるが、情報の整理や順序に不備が見られる。	サポートがあってもスライドの構成が適切に行えず、情報整理が困難である。
デザイン表現	レイアウト・色・画像・表・グラフなどを適切に使い、視認性の高いスライドを作成できる。複数ツールの特徴を活かした表現ができる。	基本的なデザイン設定ができ、視認性のあるスライドを作成できる。	サポートがあればデザイン設定ができるが、視認性やレイアウトに不備が見られる。	サポートがあってもデザイン設定が適切に行えず、視認性が低い。	
操作理解(PowerPoint・Googleスライド・Canva)	各ツールの基本操作を理解し、目的に応じて使い分けながらスライドを作成できる。	各ツールの基本操作を概ね理解し、スライドを作成できる。	サポートがあれば操作できるが、ツールの違いの理解が不十分である。	サポートがあっても基本操作が困難で、スライド作成に支障がある。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーc	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	イントロダクション (PowerPoint の画面説明、まずは簡単なスライドを作成してみる)		実演・操作演習
2	PowerPoint基本操作 (スライドの追加、レイアウト変更、文字入力、削除など)		実演・操作演習
3	スライドデザイン設定、ヘッダー・フッターなどの設定。 表やグラフを使った資料作成とアニメーションの設定。		実演・操作演習
4	PowerPointの操作に慣れるための課題演習。		実演・操作演習
5	Googleスライドを用いたプレゼンテーション資料の作成。		実演・操作演習
6	Canvaを用いた自己紹介スライド作成と相互評価。		実演・操作演習 個別定着演習
7	PowerPoint・Googleスライド・Canvaの比較 (表・グラフ・デザインの違いを理解する)。		実演・操作演習
8	定期試験に向けた課題スライドの作成準備 これまでの総復習		個別定着演習
9	課題スライドの最終確認・提出およびフィードバック (形式はクラス規模に応じて調整)		

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータリテラシーd	区分	選択	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	丹治恵美子[○]	時間数	18	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 社会に出た際に、主要なオフィスアプリケーション(Microsoft OfficeおよびGoogle Workspace)を用いた基本的な業務が滞りなく行えるレベルに到達すること。</p> <p>【科目到達目標】 Word と Excel の高度な機能を知り、目的に応じて適切に使い分けながら実務的な文書作成・表計算・データ分析が行えるようになることを目指す。</p>				
授業概要	Word と Excel の高度な機能を学び、文書作成・表計算・データ分析における実務的な操作を習得する演習中心の授業とする。保護機能、参照、入力規則、条件付き書式、ピボットテーブルなど、応用的な機能を実践的に扱う。				
理解度テスト	毎回の演習を理解度テストとして位置づけ、習熟度を確認する。 必要に応じて課題を課し、理解度の確認に用いる。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】実技試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点(授業態度や演習への取り組み) 10% ・授業内で行う練習問題および課題 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	Word の高度機能の活用	Word の高度機能(保護、参考資料、開発、校閲など)を目的に応じて適切に使い分け、実務的な文書を作成できる。	Word の高度機能を概ね理解し、基本的な文書作成に活用できる。	サポートがあれば高度機能を使用できるが、理解が不十分で誤りが見られる。	サポートがあっても高度機能の使用が困難である。
	Excel の応用機能の活用	入力規則・条件付き書式・応用関数(IFS COUNTIFS など)を適切に使い分け、実務的なデータ処理ができる。	基本的な応用機能を概ね正しく使用し、データ処理ができる。	サポートがあれば応用機能を使用できるが、理解不足や誤りが見られる。	サポートがあっても応用機能の使用が困難である。
データ分析ツール	ピボットテーブルや表示形式、参照や複合グラフなどのデータ分析ツールを用いて表を作成でき、目的に応じた集計ができる。	基本的なデータ分析ツールを使うことができ、ピボットテーブル、複合グラフ作成を概ね活用できる。	サポートがあればデータ分析ツールの使用ができるが、操作に不備が見られる。	サポートがあってもデータ分析ツールの使用が困難である。	
オフィスアワー	オフィスアワーは設けていませんが、質問がある場合は授業後にお声がけいただくか、メールにてご連絡ください。				
教材	授業内容に応じて、演習用の資料やドキュメントを適宜配布する。				

科目名	コンピュータリテラシーd	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	Word Advanced① (非表示メニューの表示、オプション設定、文書の保護など)		実演・操作演習
2	Word Advanced② (参考資料タブの機能:目次、引用、脚注など)		実演・操作演習
3	Word Advanced③ (開発タブ・校閲タブの機能:フォーム、コメント、変更履歴など)		実演・操作演習
4	Excel Advanced① (別ブック参照、保護機能、オプション設定)		実演・操作演習
5	Excel Advanced② (表示形式、入力規則、応用関数:IFS・COUNTIFS など)		実演・操作演習
6	Excel Advanced③ (ピボットテーブルによるデータ分析およびピボットグラフの作成)		実演・操作演習
7	Excel Advanced④ (条件付き書式の設定と応用)		実演・操作演習
8	第1週～第7週の総復習と実践演習		個別定着演習
9	定期試験、フィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	IT 基礎	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 コンピュータやシステムの構成要素を体系的に学習する。内部の仕組みや構造への理解を深め、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識と技能を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	IT 基礎	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	基礎理論 ・2進数/16進数 ・シフト演算	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
2	基礎理論 ・集合と論理演算 ・確率統計	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
3	基礎理論 ・その他の応用数学	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
4	基礎理論 ・情報に関する理論 ・通信に関する理論	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
5	基礎理論 ・通信に関する理論 ・計測/制御に関する理論	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
6	コンピュータの構成要素 ・コンピュータ構成と動作 ・プロセッサの性能と高速化技術)	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
7	コンピュータ構成要素 ・メモリ/バス/入出力/補助記憶	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
8	システムの構成要素 ・システム形態 ・信頼性設計/性能評価/信頼性評価	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	コンピュータシステム技術	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○] 影山正幸[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 OSを中心とするソフトウェアの役割、論理回路などのハードウェアの仕組み、マルチメディアやデータベースの基礎を体系的に学習する。システム全般を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	コンピュータシステム技術	学科	グローバル IT システム科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ソフトウェア① ・種類と特徴		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ソフトウェア② ・オペレーティングシステム ・OSの役割と機能(ジョブ管理/タスク管理/割り込み等)		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ソフトウェア③ ・OSの役割と機能(記憶管理/ファイルシステム等) ・その他のツール		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ハードウェアと論理回路① ・論理演算 ・論理回路		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	ハードウェアと論理回路② ・半加算器と全加算器 ・など		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ヒューマンインタフェース マルチメディア技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	データベース ・データベース方式 ・データベース設計		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	データベース ・データベース操作 ・データベース応用		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	開発技術とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 システム開発とマネジメントに関する実践的な基礎知識を身につけ、基本情報技術者試験の過去問題を自力で解けるレベルを目指す。さらに、開発現場で求められる論理的思考力と全体を俯瞰する力を確立する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目 A 問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目 A 問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目 A 問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目 A 問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	開発技術とマネジメント	学科	グローバル IT システム科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム開発技術① ・システム開発プロセス ・各プロセスで利用される手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム開発技術② ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム開発技術③ ・様々な設計手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	システム開発技術④ ・設計と構築		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	システム開発技術④ ・構築とテスト ・ソフトウェア開発手法		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	プロジェクトマネジメント ・プロジェクトとは ・開発管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	サービスマネジメント ・サービスマネジメント(計画/運用/評価/改善) ・ファシリティマネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	システム監査 ・システム監査 ・内部統制		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	ネットワークセキュリティ	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○] 影山正幸[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークの基本技術や通信プロトコルから、情報セキュリティの管理、対策、実装技術までを体系的に学習する。安全なシステム構築に不可欠な知識を深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	ネットワークセキュリティ	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス ネットワーク① ・基本技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	ネットワーク② ・データ通信と制御 ・通信プロトコル		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	ネットワーク③ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	ネットワーク④ ・ネットワーク管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	セキュリティ① ・情報セキュリティ		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	セキュリティ② ・情報セキュリティ管理		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	セキュリティ③ ・セキュリティ技術評価 ・情報セキュリティ対策		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	セキュリティ④ ・セキュリティ実装技術		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	システム戦略とマネジメント	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○] 影山正幸[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 情報システム戦略やシステム企画、経営・技術戦略マネジメント、および各種ビジネスインダストリについて体系的に学習する。企業活動とITの関わりを深く理解し、基本情報技術者試験の科目A問題に解答できる知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	システム戦略とマネジメント	学科	グローバル IT システム科
授業計画			
回数	内容		授業の進め方
1	ガイダンス システム戦略① ・情報システム戦略 ・業務プロセス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
2	システム戦略② ・ソリューションビジネス ・システム活用促進/評価		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
3	システム企画 ・システム化計画 ・要件定義 ・調達計画・実施		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
4	経営戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
5	技術戦略マネジメント		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
6	ビジネスインダストリ① ・ビジネスシステム ・エンジニアリングシステム		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
7	ビジネスインダストリ② ・e-ビジネス		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
8	ビジネスインダストリ③ ・民生機器 ・産業機器		体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習
9	定期試験とフィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	企業と戦略	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験のテクノロジー、マネジメント、ストラテジの全分野に対応しうる網羅的な基礎知識を習得する。過去問題を自力で解ける実践力を身につけ、システム全般に対する深い理解と問題解決力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 ITを活用した経営戦略やシステム企画の手法、各種ビジネスシステムの動向を学ぶ。企業活動におけるITの役割を俯瞰的に捉え、基本情報技術者試験の科目A問題を自力で解くための実践的な知識を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論を深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、部分的な理解に留まり、説明に不十分な点がある。	単元で学んだ専門用語や基礎理論について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
課題解決力・論理的思考	複数の知識を組み合わせ、基本情報技術者試験の科目A問題等において、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	基本情報技術者試験の科目A問題等において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。	
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	企業と戦略	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ガイダンス 企業活動① ・経営/組織論	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
2	企業活動② ・OR/IE	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
3	企業活動③ ・会計/財務	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
4	法務① ・知的財産権 ・セキュリティ関連法規	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
5	法務② ・労働関連/取引関連法規	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
6	法務③ ・その他法律	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
7	法務④ ・ガイドライン ・技術者論理	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
8	法務⑤ ・企業の責任と標準化関連	体系的講義 双方向アンケート 個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	基本情報演習	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○] 影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	72	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 基本情報技術者試験 (FE) の科目A・科目Bともに、自力で合格点を獲得できる実践力を身につける。全分野の網羅的な学習により知識の死角をなくし、試験合格に必要な深い理解と問題解決能力を完全に習得する。</p> <p>【科目到達目標】 基本情報技術者試験の科目Aおよび科目Bにおいて、過去問題の精緻な分析を通じて知識の死角をなくし、出題意図を正確に捉えて自力で論理的な正答を導き出す実践的な問題解決力を習得する。</p>				
授業概要	本授業では、知識理解の確立を主目的として体系的講義を実施し、知識・技能の確実な定着を目的として個別定着演習を行う。さらに、問題解決力および概念理解の深化を図るため、双方向アンケートなどを取り入れる。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識・技能	単元で学んだ専門用語や基礎理論に加え、アルゴリズムの処理手順やセキュリティの仕組みを深く理解し、自身の言葉で正確かつ論理的に他者へ説明できる。	単元で学んだ専門用語、基礎理論、およびアルゴリズムの基本構造の要点を理解し、概ね正確に説明できる。	単元で学んだ専門用語やアルゴリズムの基礎について、部分的な理解に留まり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	専門用語やプログラムの動作概念について、今後の継続的な学習や、基礎からの復習を必要とする段階にある。
	課題解決力・論理的思考	演習問題(科目A・B)において、複数の知識を組み合わせ、出題の意図を正確に捉えて自力で論理的に正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、学んだ知識を適切に適用し、概ね自力で正答を導き出すことができる。	演習問題(科目A・B)において、知識の適用が不十分であり、正答を導くためにヒントやサポートを必要とする場合が多い。	演習問題(科目A・B)において、正答を導くために、問題文の読み解き方や基礎知識の再確認など、教員からの手厚いサポートを必要とする状態にある。
主体性・協働性	演習やディスカッションに極めて意欲的に取り組み、独自の視点を発信したり、他の学生の学びを助けたりするなど、主体的に授業に参加している。	演習やディスカッションに真摯に取り組む、求められた課題やアンケートに対して適切に対応し、自ら学ぼうとする姿勢が見られる。	演習やディスカッションへの参加が消極的であり、課題の提出遅れや、他者との関わりに課題を残す場面が見受けられる。	演習やディスカッションへの参加、および課題の取り組みにおいて、学習習慣の確立や、教員からの継続的な声かけ・指導を必要とする段階にある。	
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	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.ipa.go.jp/shiken/mondai-kaiotu/sg_fe/koukai/index.html				

科目名	基本情報演習	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問	双方向アンケート 個別定着演習	
2	過去問題演習 ・科目 A 免除試験過去問	双方向アンケート 個別定着演習	
3	疑似言語について 過去問題演習 ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
4	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
5	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
6	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
7	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
8	過去問題演習 ・科目B アルゴリズム ・科目B 情報セキュリティ	双方向アンケート 個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート 調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	日本語コミュニケーション I a	区分	必修	授業形態	演習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	郭捷[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常生活でも実際に使えるJLPT N3相当以上の日本語力を身に付ける。 基礎的な中級レベルの日本語力を養う。</p> <p>【科目到達目標】 JLPTにおける文法部分の出題傾向を理解し、知識を定着させる。</p>				
授業概要	問題演習、解説を通し、JLPTの試験対策をする。また、日常的に日本人が使う表現も併せて学び、実際に使えるよう運用練習する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点 10% ・理解度テスト 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	学びに向かう力	テキスト、ノートを持参し授業の準備ができています。検定試験合格や日本語力向上のために、授業時間外にも質問するなど、意欲的に学習している。	テキストを持参している。授業時間内は、検定試験合格や日本語力向上のために、積極的に問題演習に取り組んでいる。	テキストの持参を忘れたが、自主的にノートにメモするなどの姿勢が見られる。単位取得に向けて、指示に従い問題演習に取り組んでいる。	テキストを持参していない。問題演習に取り組んでいない。
	知識理解	必要事項を自分の言葉で理解し、メモを付け加えるなどができる。質問や問題を迅速かつ的確に処理できる。	必要事項を理解している。質問や問題を的確に処理できる。間違えた箇所を自力で改めることができる。	必要事項を理解している。指示に従い(ヒントがあれば)、自力で問題を処理できる。	必要事項が理解できていない。答えを書き写すなど、自ら考えていない。
表現力 応用力	既習の文法と新しく習得した文法を組み合わせ、自然な日本語を運用できる。単元の内容を応用した発展的な問題演習も、自力で処理できる。	単元の内容を使って、中級レベルのコミュニケーションがとれる。発展的な問題演習にも取り組み、ヒントがあれば処理できる。	単元の内容を理解しているが、実際に運用することはまだ難しい。	単元の内容を理解していないため、運用に至らない。	
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	日本語表現学習帳(研究社) 日本語能力試験20日で合格N3文法力アップドリル(国書刊行会)				

科目名	日本語コミュニケーション I a	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	オリエンテーション		
2	漢字練習 「学校」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 1日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
3	漢字練習 「学校」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 2日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
4	漢字練習 「学校」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 3日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
5	漢字練習 「家」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 4日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
6	漢字練習 「家」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 5日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
7	漢字練習 「家」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 6日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
8	定期試験対策(復習)		個別定着演習
9	定期試験		

令和8年度シラバス

科目名	日本語コミュニケーション I b	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	郭捷[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常生活でも実際に使えるJLPT N3相当以上の日本語力を身に付ける。 基礎的な中級レベルの日本語力を養う。</p> <p>【科目到達目標】 JLPTにおける文法部分の出題傾向を理解し、知識を定着させる。</p>				
授業概要	問題演習、解説を通し、JLPTの試験対策をする。また、日常的に日本人が使う表現も併せて学び、実際に使えるよう運用練習する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点 10% ・理解度テスト 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	学びに向かう力	テキスト、ノートを持参し授業の準備ができています。検定試験合格や日本語力向上のために、授業時間外にも質問するなど、意欲的に学習している。	テキストを持参している。授業時間内は、検定試験合格や日本語力向上のために、積極的に問題演習に取り組んでいる。	テキストの持参を忘れたが、自主的にノートにメモするなどの姿勢が見られる。単位取得に向けて、指示に従い問題演習に取り組んでいる。	テキストを持参していない。問題演習に取り組んでいない。
	知識理解	必要事項を自分の言葉で理解し、メモを付け加えるなどができる。質問や問題を迅速かつ的確に処理できる。	必要事項を理解している。質問や問題を的確に処理できる。間違えた箇所を自力で改めることができる。	必要事項を理解している。指示に従い(ヒントがあれば)、自力で問題を処理できる。	必要事項が理解できていない。答えを書写するなど、自ら考えていない。
表現力 応用力	既習の文法と新しく習得した文法を組み合わせ、自然な日本語を運用できる。単元の内容を応用した発展的な問題演習も、自力で処理できる。	単元の内容を使って、中級レベルのコミュニケーションがとれる。発展的な問題演習にも取り組み、ヒントがあれば処理できる。	単元の内容を理解しているが、実際に運用することはまだ難しい。	単元の内容を理解していないため、運用に至らない。	
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	日本語表現学習帳(研究社) 日本語能力試験20日で合格N3文法力アップドリル(国書刊行会)				

科目名	日本語コミュニケーション I b	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	漢字練習 「会社」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 7日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
2	漢字練習 「会社」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 8日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
3	漢字練習 「会社」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 9日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
4	漢字練習 「駅」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 10日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
5	7月JLPT対策模擬試験		
6	漢字練習 「駅」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 11日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
7	漢字練習 「駅」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 12日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
8	定期試験対策(復習)		個別定着演習
9	定期試験		

令和8年度シラバス

科目名	日本語コミュニケーション I c	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	郭捷[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常生活でも実際に使えるJLPT N3相当以上の日本語力を身に付ける。 基礎的な中級レベルの日本語力を養う。</p> <p>【科目到達目標】 JLPTにおける文法部分の出題傾向を理解し、知識を定着させる。</p>				
授業概要	問題演習、解説を通し、JLPTの試験対策をする。また、日常的に日本人が使う表現も併せて学び、実際に使えるよう運用練習する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点 10% ・理解度テスト 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	学びに向かう力	テキスト、ノートを持参し授業の準備ができています。検定試験合格や日本語力向上のために、授業時間外にも質問するなど、意欲的に学習している。	テキストを持参している。授業時間内は、検定試験合格や日本語力向上のために、積極的に問題演習に取り組んでいる。	テキストの持参を忘れたが、自主的にノートにメモするなどの姿勢が見られる。単位取得に向けて、指示に従い問題演習に取り組んでいる。	テキストを持参していない。問題演習に取り組んでいない。
	知識理解	必要事項を自分の言葉で理解し、メモを付け加えるなどができる。質問や問題を迅速かつ的確に処理できる。	必要事項を理解している。質問や問題を的確に処理できる。間違えた箇所を自力で改めることができる。	必要事項を理解している。指示に従い(ヒントがあれば)、自力で問題を処理できる。	必要事項が理解できていない。答えを書き写すなど、自ら考えていない。
表現力 応用力	既習の文法と新しく習得した文法を組み合わせ、自然な日本語を運用できる。単元の内容を応用した発展的な問題演習も、自力で処理できる。	単元の内容を使って、中級レベルのコミュニケーションがとれる。発展的な問題演習にも取り組み、ヒントがあれば処理できる。	単元の内容を理解しているが、実際に運用することはまだ難しい。	単元の内容を理解していないため、運用に至らない。	
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	日本語表現学習帳(研究社) 日本語能力試験20日で合格N3文法力アップドリル(国書刊行会)				

科目名	日本語コミュニケーション I c	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	漢字練習 「道」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 13日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
2	漢字練習 「道」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 14日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
3	漢字練習 「道」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 15日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
4	漢字練習 「店」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 16日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
5	漢字練習 「店」で使う漢字(2) N3文法力アップドリル 17日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
6	漢字練習 「店」で使う漢字(3) N3文法力アップドリル 18日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
7	漢字練習 「病院」で使う漢字(1) N3文法力アップドリル 19日目(文法問題演習) 理解度テスト		反転学習
8	N3文法力アップドリル 20日目(文法問題演習) 定期試験対策(復習)		反転学習 個別定着演習
9	定期試験		

令和8年度シラバス

科目名	日本語コミュニケーション I d	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	郭捷[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 日常生活でも実際に使えるJLPT N3相当以上の日本語力を身に付ける。 基礎的な中級レベルの日本語力を養う。</p> <p>【科目到達目標】 JLPTにおける文字・語彙部分の出題傾向を理解し、知識を定着させる。</p>				
授業概要	問題演習、解説を通し、JLPTの試験対策をする。また、日常的に日本人が使う表現も併せて学び、実際に使えるよう運用練習する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 50% ・平常点 10% ・理解度テスト 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4	3	2	1
	学びに向かう力	テキスト、ノートを持参し授業の準備ができています。検定試験合格や日本語力向上のために、授業時間外にも質問するなど、意欲的に学習している。	テキストを持参している。授業時間内は、検定試験合格や日本語力向上のために、積極的に問題演習に取り組んでいる。	テキストの持参を忘れたが、自主的にノートにメモするなどの姿勢が見られる。単位取得に向けて、指示に従い問題演習に取り組んでいる。	テキストを持参していない。問題演習に取り組んでいない。
	知識理解	必要事項を自分の言葉で理解し、メモを付け加えるなどができる。質問や問題を迅速かつ的確に処理できる。	必要事項を理解している。質問や問題を的確に処理できる。間違えた箇所を自力で改めることができる。	必要事項を理解している。指示に従い(ヒントがあれば)、自力で問題を処理できる。	必要事項が理解できていない。答えを書き加えるなど、自ら考えていない。
表現力 応用力	既習の文法と新しく習得した文法を組み合わせ、自然な日本語を運用できる。単元の内容を応用した発展的な問題演習も、自力で処理できる。	単元の内容を使って、中級レベルのコミュニケーションがとれる。発展的な問題演習にも取り組み、ヒントがあれば処理できる。	単元の内容を理解しているが、実際に運用することはまだ難しい。	単元の内容を理解していないため、運用に至らない。	
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	日本語表現学習帳(研究社) 日本語能力試験20日で合格N3文字・語彙・文法(国書刊行会)				

科目名	日本語コミュニケーション I d	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	漢字練習 「病院」で使う漢字(2) N3文字・語彙・文法 1日目(文字・語彙問題演習) 理解度テスト		反転学習
2	漢字練習 「病院」で使う漢字(3) N3文字・語彙・文法 2目(文字・語彙問題演習) 理解度テスト		反転学習
3	漢字練習 「銀行」で使う漢字(1) N3文字・語彙・文法 3目(文字・語彙問題演習) 理解度テスト		反転学習
4	漢字練習 「銀行」で使う漢字(2) N3文字・語彙・文法 4目(文字・語彙問題演習) 理解度テスト		反転学習
5	漢字練習 「図書館」で使う漢字 N3文字・語彙・文法 5目(文字・語彙問題演習) 理解度テスト		反転学習
6	12月JLPT対策模擬試験 定期試験対策(復習)		個別定着演習
7	定期試験		
8	フィードバック		
9	1年間の総復習		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング a	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 プログラムの仕組みを理解できる。数値計算をプログラムで記述することができる。 外部ライブラリを利用することができる。</p>				
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度 60%以上)	2(達成度 40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。	事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。	実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python プログラミング a	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	作業環境の構築・言語の種類 Pythonを使ってみる(チュートリアル第3章)		実演・操作演習
2	データ構造1(リスト型・集合型・辞書型) (チュートリアル第5章) データ構造2(スタック・キュー)		実演・操作演習
3	制御文1(if 文・for 文など) (チュートリアル第4章) 制御文2(アルゴリズムと流れ図)		実演・操作演習
4	関数(標準モジュール) (チュートリアル第4章6章)		実演・操作演習
5	モジュールの取り込み		実演・操作演習
6	関数(パッケージ) (チュートリアル第6章) 関数の作り方を学修する		実演・操作演習
7	関数(パッケージ) (チュートリアル第6章) 関数の使い方を学修する		実演・操作演習
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		実演・操作演習

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング b	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 Pythonの基本を活用し、エラーや例外を理解できる。 Pythonのライブラリについて理解できる。仮想環境を 作成することができる。</p>				
授業概要	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度 60%以上)	2(達成度 40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。	事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。	実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python プログラミング b	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	クラスとオブジェクト指向1(チュートリアル第9章) オブジェクト指向について知る		実演・操作演習
2	クラスとオブジェクト指向2(チュートリアル第9章) クラスの作り方を学修する		実演・操作演習
3	クラス1(継承) (チュートリアル第9章) クラス継承の作り方を学修する		実演・操作演習
4	クラス2(継承) (チュートリアル第9章) クラス継承の使い方を学修する		実演・操作演習
5	エラーと例外(チュートリアル第8章) エラーと例外を学修する		実演・操作演習
6	エラーと例外(チュートリアル第8章) エラーと例外の対応を学修する 標準ライブラリ1(チュートリアル第10章) 標準ライブラリについて知る		実演・操作演習
7	標準ライブラリ1(チュートリアル第10章) 標準ライブラリの使い方を学修する		実演・操作演習
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック		実演・操作演習

令和8年度シラバス

科目名	Python プログラミング c	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Python言語を使用して、自分が解決したいと考える課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】 PythonのGUI環境を利用した、2Dゲームのコーディングを学ぶ。</p>				
授業概要	IT系の実務経験者が、ゲームサンプルのプログラム作成を教授する。学生は、PythonによるGUI環境を構築し、これを用いて、2Dゲームのサンプルを作成する。この授業を通して、図形の描画、図形の移動、描画の切り替え等の基本動作を習得する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度 60%以上)	2(達成度 40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	知識	事前学習により、授業中のコマンドを利用して他と関連させて実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドに関連する内容を実行することができる。	事前学習により、授業中のコマンドを理解することができる。	事前学習していないため、授業中のコマンドを理解することができない。
スキル	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを解決することができ、他者の疑問も解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についており、プログラムのエラーを部分的に解決することができる。	実習体験を通じて、必要なスキルが身についている。	実習体験を通じて、スキルがまったく身についていない。	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python プログラミング c	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	標準ライブラリ3(チュートリアル第11章) 標準ライブラリの使い方を学修する	実演・操作演習	
2	仮想環境とパッケージ1(チュートリアル第12章) 仮想環境の作り方を学修する パッケージの使い方を学修する	実演・操作演習	
3	Python3エンジニア認定基礎試験について(試験概要、内容、合格基準、申し込み方法など)	実演・操作演習	
4	プライムストラテジの第1回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
5	プライムストラテジの第2回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
6	プライムストラテジの第3回Python3基礎模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
7	ExamApp 基礎・初級から上級まで模擬試験に取り組む	実演・操作演習	
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック	実演・操作演習	

令和8年度シラバス

科目名	Python 実習(ゲームプログラミング)	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	森久保 光一[〇]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ゲームプログラミングabcを通じ、オリジナルゲームを制作できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 企画から開発までの手順と技術を理解するとともに、作ってみたいゲーム企画を具体化し実際に作成する簡易なゲームのポイントを説明できるようになる。</p>				
授業概要	IT系の実務経験者が、ゲーム制作の流れを、実例を含めて教授する。学生は、ゲームの企画から開発を行うまでの基本的な手順と技術を学び、ゲーム開発の企画を立案、プレゼンを行う。並行して、ビジュアル言語で簡易なゲームを作成し、理論と実際を結び付けて理解する。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4(達成度80%以上)	3(達成度60%以上)	2(達成度40%以上)	1(達成度40%未満目安)
	Pythonプログラミング言語	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能を理解し、正確に使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能を理解し、使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なPythonの言語機能は、資料等で確認しながら使うことができる	Python言語が使えない
	Python GUI	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを理解し、正確に使いこなすことができる	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを理解し、使いこなすことができる。	ゲーム作成に必要なGUIインターフェースを、資料等で確認しながら使うことができる	PythonのGUIが使えない
	プログラミング	GUIインターフェースで用意されたメソッドなどを活用、組み合わせ、Bugのないプログラムが構成できる。	GUIインターフェースで用意されたメソッドなどをつかってプログラムが構成できる。	詳細な指示があれば、プログラムを構成できる。	サンプルプログラムが作成できない
ゲーム制作	ゲームの特性を理解し、必要な機能や速度性能がコーディングを通して実現できる	機能や速度性能とコーディングの影響は理解でき、プログラムの改善ができる。	詳細な指示があれば、コーディングの改造などができる。	サンプルプログラムが作成できない	
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	Pythonに関する書籍(現在多数出版されています。本屋で立ち読みをして自分にあっているなど感じる本を購入して手元に置いておくと安心です。)				

科目名	Python 実習(ゲームプログラミング)	学科	IT・ゲームソフト科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	ガイダンス Pygame/Tkinterインストール カレンダープログラム CUIとGUI すごろくゲームをつくる	実演・操作演習	
2	GUIの基礎 キャンバス、ラベル、ボタン おみくじゲームをつくる	実演・操作演習	
3	GUIの発展 テキスト入力、メッセージボックス、RGB、キー入力、マウス入力 診断ゲームをつくる	実演・操作演習	
4	迷路ゲームをつくる	実演・操作演習	
5	落ちものパズルを作成する	実演・操作演習	
6	ダンジョンゲームを作成する(画面、移動)	実演・操作演習	
7	オリジナルゲームを作成する	実演・操作演習	
8	総括的学習 これまでに習った内容を整理し直し、知識の定着を図る	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック	実演・操作演習	

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 a	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○] 丹治恵美子[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>				
授業概要	HTMLとCSSを使って静的なWebページを作成するための環境構築から始め、実際のWebページ作成の実習を行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
HTML タグ 知識	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(9割以上理解)	タグの意味を理解し、おおむねセマンティックコーディングをすることができる。(7割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができる。(4割程度理解)	タグの意味を理解し、セマンティックコーディングをすることができない。(4割以下)	
CSS 知識	CSS を理解し、自分が意図したページを作成することができる	HTML/CSS を使って、一部指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(7割程度は自分で可能)	HTML/CSS を使って、指導を受けながらWebページを指示通りのレイアウトで作成できる。(4割程度は自分で可能)	Webページを指示通りのレイアウトで作成できない。	
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト				

科目名	Webシステム開発基礎 a	学科	グローバルITシステム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	Webサイト制作の基礎知識 Webページ表示の仕組み、サイト制作環境構築	実演・操作演習	
2	HTMLの基礎 HTML5の記述法、トップページの作成	実演・操作演習	
3	CSSの基礎 CSSの記述法、セレクタの種類、トップページのCSS作成	実演・操作演習	
4	各ページの作成 トップページをベースに各サブページを作成	実演・操作演習	
5	テーブルとそのスタイル テーブルの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
6	ギャラリーレイアウト 写真の配置	実演・操作演習	
7	フォーム フォームの作成とCSSによるデザイン	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 b	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○] 丹治恵美子[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 Webクリエイター能力認定試験エキスパート受験可能レベル。 HTML/CSSを使ったWebページを作れるようになる。</p>				
授業概要	1学期に学んだ知識をもとに、検定試験の模擬問題を解くことで知識の定着を図る。 また、検定試験出題パターンの理解を深め、合格を目指す。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
HTML/CSS知識	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、一部指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、指導を受けながら問題の指示通りに作成できる。	Web クリエイター能力認定試験の過去問題を、問題の指示通りに作成できない。	
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	HTML/CSS(エキスパート対応) Googleサイト				

科目名	Web システム開発基礎 b	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	検定試験について 試験の概要、受験者用リファレンスについて	体系的講義	
2	スタンダード模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
3	スタンダード模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
4	スタンダード模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
5	エキスパート模擬問題① 模擬試験・解説	個別定着演習	
6	エキスパート模擬問題② 模擬試験・解説	個別定着演習	
7	エキスパート模擬問題③ 模擬試験・解説	個別定着演習	
8	これまでの確認と復習	個別定着演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 c	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○] 丹治恵美子[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 JavaScriptの基本を理解し、動的なWebページを作成することができる。</p>				
授業概要	JavaScriptを基本構文から学び、イベント処理やアニメーションなど、動的なWebページの作成方法について理解する				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
JavaScript 知識	自分でJavaScript プログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながらJavaScript プログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながらJavaScript プログラムを指示通りに作成できる。	JavaScript プログラムを指示通りに作成できない。	
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	JavaScript Googleサイト				

科目名	Web システム開発基礎 c	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	JavaScriptとは JavaScriptを用いたサイトの例	体系的講義	
2	JavaScriptの基本機能	実演・操作演習	
3	イベント操作① 標準インターフェースの利用	実演・操作演習	
4	イベント操作② 条件分岐	実演・操作演習	
5	データと配列	実演・操作演習	
6	アニメーション	実演・操作演習	
7	Webサイトへの応用	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発基礎 d	区分	必修	授業形態	実習
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	瀬戸幸司[○] 丹治恵美子[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なHTML/CSS/JavaScript/PHP/MySQLを利用した開発スキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 PHPの基本を理解し、データベースの参照・編集・削除ができるようになる。 PHPとMySQLを使用したWebアプリケーションが作成できるようになる。</p>				
授業概要	<p>PHPの構文とSQLについて学び、データベース処理の基本を修得する。 修得した知識をもとに、データベースを使用したメモアプリ等を作成し、アプリ開発の基本を修得する。</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を作成する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
	PHP 知識	自分で PHP プログラムを指示通りに作成できる。	一部指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	指導を受けながら PHP プログラムを指示通りに作成できる。	PHP プログラムを指示通りに作成できない。
MySQL 知識	SQL の構文を理解し、MySQL を利用し、自分で Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、一部指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、指導を受けながら Web ページの作成ができる。	MySQL を利用し、Web ページの作成ができない。	
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	PHP/MySQL Googleサイト				

科目名	Webシステム開発基礎 d	学科	グローバルITシステム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	データベースを使用したWebシステムについて PHPの基本的な構文、実習環境の整備	体系的講義	
2	変数と計算	実演・操作演習	
3	ループと条件分岐	実演・操作演習	
4	データベースとSQL	実演・操作演習	
5	PHPからMySQLへの接続 フォームとの連携	実演・操作演習	
6	CRUDシステム データの作成、表示、変更、削除をPHPで作成する	実演・操作演習	
7	アプリケーションに必要な機能	実演・操作演習	
8	これまでの確認と復習	実演・操作演習	
9	定期試験とフィードバック		

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I a	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 日本の雇用環境、採用文化、業界、職種、仕事をするうえで必要となる能力、スキル等、就職活動のポイントを理解するとともに、企業の探し方、企業研究の方法について学ぶ。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I a	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	オリエンテーション	反転学習 調査学習	
2	就職活動を成功させるために、日本の雇用環境、採用文化、雇用形態、働き方等、就職活動の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
3	各業種の概要を理解するとともに、IT業界の構造、特徴、仕事の流れ等を理解する	反転学習 調査学習	
4	IT業界における職種(コンサルタント、SE、PG、テスター、オペレーター等)を理解する	反転学習 調査学習	
5	企業研究の方法を学び、「企業研究シート」を活用し、演習を通して企業選択時の軸(要点)をつくる	反転学習 調査学習	
6	IT業界の特徴や仕事内容、必要となる能力等について、企業の採用担当者から話を伺い理解を深める	反転学習 調査学習	
7	仕事選びの基準を考え、自分にとって「良い会社」とは何かについて考える	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I b	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 自己分析のツールを活用し、自分の興味や関心、特徴や能力を客観的に捉え、どのような業界や職種が適しているか理解するとともに、自己PRの材料を洗い出す。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I b	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	自己分析の重要性および分析方法を理解するとともに、自分の長所、スキルを認識するため、WEB 性格診断テストを受ける		反転学習 調査学習
2	自分の人生曲線を、テンプレートを活用して描くことにより、これまでの振り返りとこれからの学生生活の過ごし方についてイメージを描く		反転学習 調査学習
3	ジョハリの窓ワークシートを活用し、自分と他人の認識の違いを理解するとともに、その原因を探り他人の認識を受け入れる		反転学習 調査学習
4	グループで他己紹介を行い、他者からみた自分について理解する		反転学習 調査学習
5	就活診断ツールにより自己分析を行うとともに、適職診断ツールを活用して、業界や職種で求められる人物像と合致するか自己評価する		反転学習 調査学習
6	担当者から自己分析の必要性、重要性について伺うとともに、学生はプレゼンテーションを行い、コメントを頂く		デジタル・プレゼン
7	これまでの授業を踏まえ、自己PRを 300 文字～600 文字で記述する。なお、作成した自己PRはグループワークを通しメンバー間で発表する		デジタル・プレゼン
8	これまでの確認と復習		反転学習 調査学習
9	定期試験とフィードバック		双方向アンケート

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I c	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I c	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	履歴書作成のポイントを理解し、記入例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
2	自己紹介書の「学習」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
3	自己紹介書の「学習以外」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
4	自己紹介書の「自己PR(長所・短所)」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
5	自己紹介書の「志望動機」について、記入のポイントを理解し、事例を参考に作成する	反転学習 調査学習	
6	担当者から、履歴書・自己紹介書作成のポイントについて話を伺うとともに、作成した書類についてコメントをいただく	反転学習 調査学習	
7	履歴書・自己紹介書を完成する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザイン I d	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	川居龍一郎[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ①就職活動に必要となる履歴書、面接、業界・企業研究等に関するポイントを理解する。 ②企業が求める能力・スキルを理解し、それに見合う力を身に着ける。 ③春期休業期間中に実施するインターンシップに参加するための準備を完了する。</p> <p>【科目到達目標】 YSEの履歴書・自己紹介書のフォームに沿って、記入のポイントと事例を参考に作成する。併せてエントリーシートについても記入のポイントと事例を参考に作成する。</p>				
授業概要	<p>本授業では、次の3つのステップで進めます。</p> <p>① 自己理解:自分の「強み」と「弱み」を客観的に分析する ② 業界・仕事理解:業界を理解する ③ キャリア・プロモーション:履歴書や自己PRの書き方の基礎</p>				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】筆記またはフォームによる試験、仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4	3	2	1
自己理解・分析	自身の強み、価値観、興味を深く洞察し、具体的なエピソードと共に客観的に説明できる	自身の強みや興味を把握しており、それらを概ね言葉にできている	自分の特徴を挙げられるが、表面的な記述にとどまっている	自己分析が不十分であり、自分の特徴を言葉にすることが難しい	
キャリア設計	短期・長期の目標が明確で、今すべき行動(アクションプラン)が具体化されている	将来の目標を設定し、それに向けた大まかな道筋を描けている	将来の希望はあるが、具体的な計画や行動にまで落とし込めていない	目標が不明確であり、将来に対する主体的な構想が見られない	
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					

科目名	キャリアデザイン I d	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	適性試験対策として WEB の職業能力検査を受験し、自分に向いている業種、職種を考える	反転学習 調査学習	
2	身だしなみのマナーを修得するとともに、面接の形態、特徴、注意点について理解する	反転学習 調査学習	
3	企業訪問の流れと面接の手順を理解し、好印象な自己紹介ができるよう、演習を通して準備をする	反転学習 調査学習	
4	面接で聞かれる質問と対応の仕方を理解し、演習を通して面接力を身に着ける	反転学習 調査学習	
5	担当者による模擬面接を行い、フィードバックを受ける	反転学習 調査学習	
6	これまでの授業を踏まえ各自プレゼンテーションを行う。 インターンシップの概要を理解し参加手続きを行う	デジタル・プレゼン	
7	適性試験 (SPI、CAB 等) の概要と対策方法について理解する	反転学習 調査学習	
8	これまでの確認と復習	反転学習 調査学習	
9	定期試験とフィードバック	双方向アンケート	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ a	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	1
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、プレゼンテーションを通じて自己理解を深め、今後の学校生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。 自己実現のための目標の設定を行い、目標に向けて安心して自走できる環境を作る。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	自身の現在地(強みや課題)を客観的かつ深く分析し、実現可能で具体的な目標(または行動指針)を自力で設定できる。	ワーク等を通じて自己理解を深め、これからの学生生活における自分なりの目標やマイルールを概ね適切に設定できる。	自身の課題や目標の言語化が不十分であり、学生生活の指針を立てるためにヒントや助言を必要とする。	目標設定や自己理解に対する意欲が低く、基礎的な学習姿勢の確立から支援を必要とする。
	思考・表現	設定した目標に対し、具体的かつ論理的な行動計画(いつ・何をするか)を立て、グループ内で説得力を持って決意表明ができる。	目標達成に向けた行動計画をワークシートにまとめ、自分の言葉で他者に概ねわかりやすく発表(決意表明)ができる。	行動計画が抽象的(「がんばる」等)であり、具体的なアクションに落とし込むため、あるいは発表のためにサポートを必要とする。	目標に向けた計画を立てることや、他者に伝えることが困難であり、個別指導を必要とする。
主体性/対話	毎回異なるメンバーとのワークに極めて意欲的に参加し、自ら発言や進行を行い、クラス全体の良好な雰囲気作りを主導している。	メンバーが入れ替わっても適応し、ルールを守ってグループワークに積極的に参加し、他者と協調しようとする姿勢がある。	特定のメンバーとしか話さない、あるいはワークへの参加が消極的であり、クラス内での関係構築に課題を残す。	グループワークへの参加が著しく停滞しており、他者との関わりや学習習慣の確立に手厚いサポートを必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ a	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	学校生活、日本での生活のルール 紹介の仕方(自分、相手)	ディスカッション	
2	今季・今年度目標設定(チャレンジ検定・就職先) スケジューリング(ゴールから逆算)	個別定着演習	
3	今後の予定確認 グループ分け・研究テーマ(目標)設定	PBL (Project Based Learning)	
4	今後の予定確認 企画書の作り方、企画書作成	PBL (Project Based Learning)	
5	今後の予定確認 研究・調査	PBL (Project Based Learning)	
6	今後の予定確認 プレゼンテーション資料作成	PBL (Project Based Learning)	
7	今後の予定確認 プレゼンテーションの仕方と練習	調査学習	
8	今後の予定確認 プレゼンテーション(研究テーマ・計画について)	デジタル・プレゼン	
9	定期試験とフィードバック	調査学習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミb	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	1	開講期	2
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身に付け、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 チームビルディングを通じてクラス内の心理的安全性を高め、良好な人間関係の土台を築く。また、プレゼンテーションを通じて自己理解を深め、今後の学校生活に向けた自身の目標と具体的な行動計画を自ら設定できる。</p>				
授業概要	グループワークを通じ、楽しみながら協調性や対話の基礎を養う。 設定したテーマから、より実践に近いグループワークを行うことができる力を養う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ループリック) 20% 				
	ループリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	PBLの手法や論理的思考(ロジックツリー等)を深く理解し、複雑な社会問題から「自分たちが調査可能で質の高い計画」を自力で立案できる。	PBLの進め方を概ね正しく理解し、社会課題等のテーマについて、与えられたフォーマットに沿って調査計画書をまとめることができる。	課題の分解や計画の立て方の理解が断片的であり、何から調査を始めればよいか道筋を立てるにあたって不足が目立つ。	課題解決の手法や計画立案について、基礎からの復習や手厚いサポートを必要とする段階にある。
	思考・表現	大きな社会問題を論理的に細分化してテーマを設定し、その理由や調査スケジュールを他者に極めてわかりやすく発表(プレゼン)できる。	チームで設定したテーマについて、絞り込んだ理由や調査の段取りを、自分の言葉で概ね相手に伝えるように発表できる。	調査テーマを絞り込んだ理由が曖昧である、あるいは計画の内容を他者に説明・発表するためにヒントや助言を必要とする。	自分の考えをまとめて発表することが困難であり、継続的な個別指導や表現のサポートを必要とする。
主体性/対話	チーム内の役割を自ら積極的に担い、社会問題に対する多様な意見を傾聴しながら、調査計画の合意形成を主導している。	チーム活動に真摯に取り組み、与えられた役割を果たしながら、他者と協調して計画作りを進めようとする姿勢がある。	チーム内の話し合いへの参加が消極的、または役割を果たせておらず、協働での計画立案に課題を残す。	グループワークへの参加において、学習習慣の確立や他者との関わり方に手厚い支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ b	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	今後の予定確認 プロジェクト学習導入 ・PBLとは ・PBLの進め方		PBL
2	今後の予定確認 役割分担とルール決め ・グループの役割分担 ・グラウンドルールの設定		ディスカッション
3	今後の予定確認 テーマのブレスト ・身近な社会問題の発見と共有		ラウンド・ロビン
4	今後の予定確認 課題の細分化とテーマ決定 ・具体的なテーマの決定		ディスカッション
5	今後の予定確認 調査計画の立案① ・調査手法の議論・整理		調査学習
6	今後の予定確認 調査計画の立案② ・スケジュール作成 ・タスクの割り振り		PBL
7	今後の予定確認 中間発表(計画の共有) ・発表とクラス全体での共有		デジタル・プレゼン
8	今後の予定確認 調査の開始		調査学習
9	定期試験		個別定着演習

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミc	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	1	開講期	3
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身につけ、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 計画立案に基づき必要な情報収集を実行し、収集したデータを客観的に分析・考察できる。また、その成果を論理的にまとめ、デジタルツールを活用した他社に分かり易くプレゼンテーションを行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、前半期の計画をもとに、チームでデータ収集・分析を行い、自分たちなりの結論を導き出す。最終的にその研究結果をスライドにまとめ、クラス全体へプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4 (達成度80%以上)	3 (達成度60%以上)	2 (達成度40%以上)	1 (達成度40%未満目安)
	知識・理解	収集したデータを多角的に分析し、根拠に基づいた説得力のある深い考察(自分たちなりの結論)を自力で導き出している。	収集したデータを適切に整理・分析し、調査テーマに対する論理的な結論(考察)を概ね導き出すことができる。	データの集計にとどまり、そこからの分析や考察(なぜそう言えるのか)が不十分で、結論を導くために助言を必要とする。	情報の収集や整理が滞っており、データから意味を読み取るための基礎的な指導や手厚いサポートを必要とする。
思考・表現	論理的な構成(結論と根拠)で視覚的にも優れたスライドを作成し、聞き手を惹きつける堂々としたプレゼンテーションができる。	プレゼンの基本構成に沿ってデジタル資料を作成し、前を向いて自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成が不明瞭(文字ばかり等)である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	プレゼン資料の作成や発表を行うことが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。	
主体性・対話	資料作成や発表において自ら進んで重要な役割を担い、メンバーの作業をフォローするなど、チームの成果最大化に大きく貢献している。	チーム活動に真摯に取り組み、割り当てられた自分の分担(スライド作成や発表の一部)を責任を持って最後までやり遂げている。	資料作成や発表練習への参加が受け身であり、自分の分担箇所を完了させるために他者からの催促や助言を必要とする。	プロジェクトの仕上げ段階におけるグループワークへの参加が著しく停滞しており、学習参加に向けた支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミc	学科	グローバルITシステム科
授 業 計 画			
回数	内容	授業の進め方	
1	調査の実行 ・調査 ・進捗確認	調査学習	
2	調査のまとめ ・情報の整理とデータ化	調査学習	
3	調査結果の分析 ・分析と考察の深掘り	AI共創ワークフロー	
4	プレゼン構成の作成 ・主張と根拠を論理的に繋げる ・プレゼンの骨組みの作成	ディスカッション	
5	スライド資料の作成① ・図解やグラフを用いたスライドの作成	デジタル・プレゼン	
6	スライド資料の作成② ・スライド資料の完成	デジタル・プレゼン	
7	発表練習と相互確認 ・グループ内リハーサル ・スライドのブラッシュアップ	ディスカッション	
8	研究成果発表会 ・グループごとの発表	デジタル・プレゼン	
9	定期試験	個別定着演習	

令和8年度シラバス

科目名	基礎ゼミ d	区分	必修	授業形態	講義
学科	グローバル IT システム科	年次	1	開講期	4
担当教員 [実務経験]	影山正幸[○] 堤優樹[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 自ら目標を立て、計画・実行・振り返りのサイクル(PDCA)を回すことで「自分を育て続ける力」を身につけ、他者と協力しながら主体的かつ継続的に成長できる人間力を確立する。</p> <p>【科目到達目標】 1年間を振り返り、自身の強みや成長した点、今後の課題を客観的に言語化できるようになる。また、自己理解をもとに将来の目標を再設定し、他者に向けて説得力のある自己PRを行うスキルを身につける。</p>				
授業概要	当授業では、1年間の学びを振り返り、自身の成長や強みを客観的に自己分析する。その結果をもとに今後のキャリア目標を背停止、自己PR資料を作成して1年間の集大成となるプレゼンテーションを行う。				
理解度テスト	毎週、理解度テストを実施。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】「発表」または「フォームによる試験」</p>				
成績評価の方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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 20% ・到達度(ルーブリック) 20% 				
	ルーブリック				
	評価	4 (達成度 80%以上)	3 (達成度 60%以上)	2 (達成度 40%以上)	1 (達成度 40%未満目安)
	知識・理解	1年間の経験を深く内省し、自身の強みや課題を極めて客観的に言語化し、次年度に向けた明確で実現可能な目標を設定できる。	1年間の経験を振り返り、自身の成長した点や強みを言語化し、概ね妥当な将来の目標を再設定することができる。	自身の成長や強みの言語化が抽象的であり、今後の目標設定を具体化するためにヒントや助言を必要とする。	自身の経験の振り返りや強みの発見が不十分であり、基礎的な自己分析や目標設定において手厚いサポートを必要とする。
思考・表現	「過去・現在・未来」が論理的に繋がった説得力のあるスライドを作成し、聞き手の心を動かす熱意ある自己PRができる。	自分の強みや目標が伝わるスライド資料を作成し、論理的な構成に沿って自分の言葉で概ね相手に伝わるように発表ができる。	スライドの構成や自己PRの論理展開が不明瞭である、または原稿を読むだけになっており、相手に伝える工夫に改善が必要である。	自分の考えをまとめて発表資料を作成することが困難であり、継続的な個別指導や表現手法のサポートを必要とする。	
主体性・対話	他己評価や発表練習において、他者の長所を積極的に見つけて的確なフィードバックを行い、クラスの成長に大きく貢献している。	授業内のワークに真摯に取り組む、他者からの意見を素直に受け入れ、また他者に対しても適切なフィードバックを行おうとする姿勢がある。	他者との意見交換やフィードバックへの参加が受け身であり、自己分析を深めるための対話において助言を必要とする。	授業内のグループワークや振り返りへの参加が著しく停滞しており、学習参加や他者との関わりに支援を必要とする。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	基礎ゼミ d	学科	グローバル IT システム科
授 業 計 画			
回数	内容		授業の進め方
1	1年間の振り返り ・自分の経験や得られた気づきの整理		ディスカッション
2	自己分析と他己評価 ・客観的な視点と自己理解の深化		ラウンド・ロビン
3	目標の再設定(キャリア) ・自己評価と目標設定		調査学習
4	自己PRの言語化 ・AIの壁打ち活用による言語化		AI共創ワークフロー
5	プレゼン構成の作成 ・過去(経験)、現在(強み)、未来(目標)で自己PR		ディスカッション
6	スライド資料の作成 ・自己PRスライドの作成		デジタル・プレゼン
7	発表練習と相互確認 ・リハーサルとフィードバックによるブラッシュアップ		ディスカッション
8	最終プレゼンテーション ・テーマ「1年間の成長と今後の目標」		デジタル・プレゼン
9	定期試験		個別定着演習