

令和8年度 横浜システム工学院専門学校

工業専門課程 2年次

シラバス

工業専門課程 2 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
Web システム開発応用 a	1	データサイエンス応用 a	49
Web システム開発応用 b	3	データサイエンス応用 b	51
ゲーム開発 a	5	データサイエンス応用 c	53
ゲーム開発 b	7	データサイエンス応用 d	55
アプリケーション開発実習 a	9	AI 実践 a	57
アプリケーション開発実習 b	11	AI 実践 b	59
アプリケーション開発実習 c	13	AI システム開発実習 a	61
アプリケーション開発実習 d	15	AI システム開発実習 b	63
Linux 実習 a	17	AI システム開発実習 c	65
Linux 実習 b	19	AI システム開発実習 d	67
AI 概論 a	21	Web プレゼンテーション実習 a	69
AI 概論 b	23	Web プレゼンテーション実習 b	71
先端 IT 技術研究 a	25	資格対策演習 a	73
先端 IT 技術研究 b	27	資格対策演習 b	75
資格対策演習 a	29	キャリアデザイン II a	77
資格対策演習 b	31	キャリアデザイン II b	79
キャリアデザイン II a	33	キャリアデザイン II c	81
キャリアデザイン II b	35	キャリアデザイン II d	83
キャリアデザイン II c	37	実践ゼミ a	85
キャリアデザイン II d	39	実践ゼミ b	87
実践ゼミ a	41	実践ゼミ c	89
実践ゼミ b	43	実践ゼミ d	91
実践ゼミ c	45		
実践ゼミ d	47		

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
コンプライアンス	93	Web システム開発応用 a	133
情報セキュリティ対策	95	Web システム開発応用 b	135
クラウドサービス活用法	97	ゲーム開発 a	137
ビジネスプロセスマネジメント実践	99	ゲーム開発 b	139
コミュニケーション技法 II	102	アプリケーション開発実習 a	141
プロジェクト管理手法	105	アプリケーション開発実習 b	143
先端 IT 技術活用事例研究	108	アプリケーション開発実習 c	145
データ・AI 活用	111	アプリケーション開発実習 d	147
ビジネスデザイン企画実践 I	113	Linux 実習 a	149
ビジネスデザイン企画実践 II	115	Linux 実習 b	151
キャリアデザイン II a	117	日本語コミュニケーション II a	153
キャリアデザイン II b	119	日本語コミュニケーション II b	155
キャリアデザイン II c	121	日本語コミュニケーション II c	157
キャリアデザイン II d	123	日本語コミュニケーション II d	159
実践ゼミ a	125	キャリアデザイン II a	161
実践ゼミ b	127	キャリアデザイン II b	163
実践ゼミ c	129	キャリアデザイン II c	165
実践ゼミ d	131	キャリアデザイン II d	167
		実践ゼミ a	169
		実践ゼミ b	171
		実践ゼミ c	173
		実践ゼミ d	175

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発応用 a	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 江尻清佳[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なPHP/MySQLを利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。</p> <p>【科目到達目標】 PHPを使用してMySQLにアクセスし、データ参照・挿入・編集・削除ができ、基本的なデータベースアプリケーションが作成できる。</p>				
授業概要	PHPでMySQLにアクセスする方法を学び、データベースへのデータ参照・挿入・編集・削除機能を作成する。				
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】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
PHP/MySQL 知識	自分で PHP プログラムを指示通りに作成でき、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	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、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	指導を受ながら PHP プログラムを指示通りに作成でき、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	PHP 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	PHP/MySQL Googleサイト				

科目名	Web システム開発応用 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	PHP構文の復習 phpMyAdminの使い方の復習	実演・操作演習	
2	MySQLへの接続	実演・操作演習	
3	データ一覧・詳細画面を作る	実演・操作演習	
4	ページングと編集・削除	実演・操作演習	
5	データベースの設計	実演・操作演習	
6	会員登録とログイン画面	実演・操作演習	
7	その他詳細機能の作成	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 システム開発応用 b	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 江尻清佳[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なPHP/MySQLを利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。</p> <p>【科目到達目標】 グループにてPHPとMySQLを使用したデータベースアプリケーションの企画・設計・開発ができる。</p>				
授業概要	グループにてアプリケーションの企画・設計・開発を行う。				
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】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
PHP/MySQL 応用	グループ内でPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	一部指導を受けながらPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	指導を受けながらPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	PHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができない。	
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 システム開発応用 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	アプリケーションの企画	調査学習、PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
2	機能の洗い出し・画面設計	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
3	データベース設計	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
4	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
5	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
6	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
7	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
8	発表資料の作成と練習	ディスカッション、ラウンド・ロビン、デジタル・プレゼン	
9	定期試験(サイト発表会)	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	ゲーム開発 a	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画した2Dまたは3Dのゲームを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 実際にゲームを制作していくことでプログラミングについて学び、ゲーム制作の基本を理解する。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。				
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】プログラム制作による試験</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
	アイデア	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを複数(2つ以上)考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを1つ考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアはあったが、オリジナリティのあるアイデアはなかった。	積極的にアイデアを考えなかった。
技術	ゲーム制作のために必要なスキルを概ね習得することができた。ほぼ8割以上自分の思ったような動作を実現できた。	ゲーム制作のために必要なスキルをそこそこ習得することができた。ほぼ6割以上自分の思ったような動作を実現できた。	ゲーム制作のために必要なスキルを少しだけ習得することができた。ほぼ4割程度は自分の思ったような動作を実現できた。	必要なスキルを少しだけ習得することができなかった。	
問題解決能力	発生したすべての問題に対して、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して6割は自分またグループで解決することができた。	発生した問題の8割は自分またはグループでも解決できなかった。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	ゲーム開発 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 ゲーム開発のための準備(ツール利用法/開発環境など) ゲームオブジェクトの作成		実演・操作演習
2	ゲーム制作演習① シーン/スクリプトの作成		実演・操作演習
3	ゲーム制作演習② ゲームオブジェクトの操作		実演・操作演習
4	ゲーム制作演習③ ゲームオブジェクトの管理		実演・操作演習
5	ゲーム制作演習④ 衝突判定・ボタン・テキストの操作		実演・操作演習
6	ゲーム制作演習⑤ サンプルゲームの作成 パッケージ化		実演・操作演習
7	自主ゲーム制作 自分のアイデアを盛り込もう 各自アイデアを検討/追加		実演・操作演習
8	自主ゲーム制作 機能を増やして品質を高めよう 各自アイデアを検討/追加		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック 自主ゲーム作品の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	ゲーム開発 b	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画した2Dまたは3Dのゲームを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 企画した通りにオリジナルゲームを制作できる力を身につける</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。				
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】プログラム制作による試験</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
完成度	オリジナルのゲームを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	オリジナルのゲームを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。(ゲームは8割進行可能)	オリジナルのゲームが動作する。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。(ゲームが満足にプレイできない)	オリジナルのゲームが完成しなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	ゲーム開発 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	サンプルゲーム制作演習① サンプルゲーム①を制作 (GUIの制作、キャラクタの操作)		実演・操作演習
2	サンプルゲーム制作演習② サンプルゲーム②を制作 (移動、撃つ、衝突判定、アニメーションの作成)		実演・操作演習
3	サンプルゲーム制作演習③ サンプルゲーム③を制作 (複雑な条件の設定)		実演・操作演習
4	サンプルゲーム制作演習④ サンプルゲーム④を制作1 (総合的なゲームの制作)		実演・操作演習
5	サンプルゲーム制作演習⑤ サンプルゲーム④を制作2 (総合的なゲームの制作)		実演・操作演習
6	オリジナルゲームの企画 オリジナルゲームの企画書を作成する (ゲーム名、ストーリー、ジャンル、ゲーム画面、キャラクター、音楽、ゴールを設定、オープニング)		実演・操作演習
7	オリジナルゲーム制作① 企画書を基にオリジナルゲームを制作する		実演・操作演習
8	オリジナルゲーム制作② デバッグを行い品質を高める		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック オリジナルゲーム作品の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 a		区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科		年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 数見洋一[○]		時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>【科目到達目標】 グループで一つの企画を考え、それをシステム化するために、要件定義をおこない、設計書を様式に合わせて作成せいでできるようになる。問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。</p>					
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。					
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】課題制作による試験</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	
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。ほぼ完璧に動作する	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っているが全体の8割以上は動作する。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。6割以上は動作する。	課題を解決できなかった。		
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。		
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	アプリケーション開発実習 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・チームビルディング システム開発の流れについて	PBL (Project Based Learning)	
2	システム開発演習① (概要設計書の説明・スケジュール作成)	PBL (Project Based Learning)	
3	システム開発演習② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)	PBL (Project Based Learning)	
4	システム開発演習③ (システム制作:プログラミング・DB作成)	PBL (Project Based Learning)	
5	システム開発演習④ (システム制作:プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
6	課題設定 (各自課題を設定/設計書変更) 役割分担	PBL (Project Based Learning)	
7	課題制作① (各自課題制作) 動作試験	PBL (Project Based Learning)	
8	課題制作② (各自課題制作) 発表準備	PBL (Project Based Learning)	
9	定期試験とフィードバック 制作課題の発表	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 b	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 数見洋一[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、開発の前準備をおこなう。また、開発スケジュールに基づき開発をスタートする。その中で問題解決能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	グループとしての企画を考え、設計書を作成できた。100%	グループとしての企画を考え、設計書を作成した。ただし、設計書の完成度は7割以上。	グループとしての企画を考え、設計書を作成した。ただし、設計書の完成度は4割以上。	課題を解決できなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	オリジナル作品企画① (各自アイデアを検討・企画書作成)		PBL (Project Based Learning)
2	オリジナル作品企画② (企画書・概要設計書作成)		PBL (Project Based Learning)
3	オリジナル作品企画③ (プレゼン資料作成)		PBL (Project Based Learning)
4	モックアップ作品制作① (システム開発:プログラミング・DB設計)		PBL (Project Based Learning)
5	モックアップ作品制作② (システム開発:プログラミング・DB作成)		PBL (Project Based Learning)
6	モックアップ作品制作③ (システム開発:プログラミング・DB管理)		PBL (Project Based Learning)
7	モックアップ作品制作④ (テスト:デバッグ)		PBL (Project Based Learning)
8	モックアップ作品制作⑤ (設計書まとめ) 作品発表準備		PBL (Project Based Learning)
9	定期試験とフィードバック 作品の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 c	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	吉川 洋平[○] 江尻清佳[○] 富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、それに基づいてチームで連携をとりつつ開発することができるようになる。その中で問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。システムのいくつかの機能が完成する。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。システムの7割以上が完成。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。システムの完成度は5割以上。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。システムの完成度が3割以上。	課題を解決できなかった。システムの完成度は3割未満。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	オリジナル作品詳細設計 (詳細設計書作成・役割／作業分担・スケジュール確認)	PBL (Project Based Learning)	
2	プロトタイプ作品制作① (進捗確認・プログラム設計・データベース設計)	PBL (Project Based Learning)	
3	プロトタイプ作品制作② (進捗確認・開発環境構築・プログラミング開始)	PBL (Project Based Learning)	
4	プロトタイプ作品制作③ (進捗確認・プログラミング・DB作成)	PBL (Project Based Learning)	
5	プロトタイプ作品制作④ (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
6	プロトタイプ作品制作⑤ (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
7	プロトタイプ作品制作⑥ (テスト・デバッグ・設計書修正)	PBL (Project Based Learning)	
8	プロトタイプ作品制作⑦ (作品発表準備・動作動画など作成)	PBL (Project Based Learning)	
9	定期試験とフィードバック (作品の発表など)	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 d	区分	必修	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	吉川 洋平[○] 江尻清佳[○] 富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、それに基づいてチームで連携をとりつつ開発することができるようになる。その中で問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。システムのいくつかの機能が完成する。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。システムの完成度は100%。更に当初の仕様から追加された機能が2つ以上なども含めて開発終了)	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。システムの完成度は100%で更に当初仕様に追加した機能が1つ存在する。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。システムの完成度は100%。当初仕様に対して過不足なく開発できた。	課題を解決できなかった。システムの完成度が100%未満(未完成)	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	テスト設計 (テスト仕様書作成・役割分担・スケジュール確認)		PBL (Project Based Learning)
2	オリジナル作品制作(仕上げ)① (進捗確認・プログラミング・DB管理)		PBL (Project Based Learning)
3	オリジナル作品制作(仕上げ)② (進捗確認・プログラミング・DB管理)		PBL (Project Based Learning)
4	オリジナル作品制作(仕上げ)③ (進捗確認・プログラミング・DB管理)		PBL (Project Based Learning)
5	オリジナル作品制作(仕上げ)④ (進捗確認・テスト・デバッグ・設計書修正)		PBL (Project Based Learning)
6	オリジナル作品制作(仕上げ)⑤ (作品完成)		PBL (Project Based Learning)
7	オリジナル作品制作(仕上げ)⑥ (作品発表準備・動作動画など作成)		PBL (Project Based Learning)
8	卒業作品最終発表会		デジタル・プレゼン
9	卒業作品展示会(YSEフェスタ)		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	Linux 実習 a	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク・Webサーバを構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学び、Linuxの基本操作ができるようになる。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。参考書:『Linux 標準教科書』(PDF)LPI-Japan(事務局発行)				
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	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。8割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。6割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。4割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	実習内容の予習・準備を怠り、知識の理解がまったくできていない。
技術	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの8割以上を覚えて使いこなしている。	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの6割以上を覚えて使いこなしている	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの4割以上を覚えて使いこなしている	実習体験を通じて、ほとんどコマンドの習得ができていない。	
問題解決能力	他者をリードする態度で積極的に実習に取り組む高いコミュニケーション能力と行動力を身につけている。	自主的・協働的に実習体験に取り組む、コミュニケーション能力や行動力を身につけている。	指導・助言等を受けて、実習体験を通じて、必要なコミュニケーション能力や行動力を身につけている。	実習体験を通じて、コミュニケーション能力や行動力がまったく身につけていない。	
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。				
教材	なし				

科目名	Linux 実習 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 Linux(OS)を学ぶ	実演・操作演習	
2	VirtualBox のインストールと仮想マシンの作成	実演・操作演習	
3	Linux のインストールと設定	実演・操作演習	
4	Linux を操作してみよう	実演・操作演習	
5	基本的なコマンド①	実演・操作演習	
6	基本的なコマンド②	実演・操作演習	
7	標準入出力とフィルタコマンド	実演・操作演習	
8	総復習	実演・操作演習	
9	定期試験	試験	

令和8年度シラバス

科目名	Linux 実習 b	区分	選択	授業形態	実習
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク・Webサーバを構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学ぶ。Viの使い方や管理者としての操作を理解・実行できるようになる。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。参考書:『Linux 標準教科書』(PDF)LPI-Japan(事務局発行)				
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	Linux の操作などで利用される用語の理解ができていて、8割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができる	Linux の操作などで利用される用語の理解ができていて、6割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができる	Linux の操作などで利用される用語の理解ができていて、4割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができる	実習内容の予習・準備を怠り、知識の理解がまったくできていない。
技術	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの8割以上を覚えて使いこなしている。	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの6割以上を覚えて使いこなしている	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの4割以上を覚えて使いこなしている	実習体験を通じて、ほとんどコマンドの習得ができていない。	
問題解決能力	他者をリードする態度で積極的に実習に取り組む高いコミュニケーション能力と行動力を身につけている。	自主的・協働的に実習体験に取り組む、コミュニケーション能力や行動力を身につけている。	指導・助言等を受けて、実習体験を通じて、必要なコミュニケーション能力や行動力を身につけている。	実習体験を通じて、コミュニケーション能力や行動力がまったく身につけていない。	
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。				
教材	なし				

科目名	Linux 実習 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	vi エディタ	実演・操作演習	
2	ユーザーとグループの管理	実演・操作演習	
3	ファイルやディレクトリのアクセス制御	実演・操作演習	
4	ネットワークの設定と管理	実演・操作演習	
5	ネットワークの設定と管理	実演・操作演習	
6	プロセス管理	実演・操作演習	
7	腕試しの課題とまとめ	実演・操作演習	
8	総復習	実演・操作演習	
9	定期試験	試験	

令和8年度シラバス

科目名	AI 概論 a	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 AIの基礎から、数学的な基礎知識まで学習し、AI分野の広い知識を身につける。</p> <p>【科目到達目標】 AIの概要、AIの歴史、AI分野の課題、AIの関連知識、機械学習の知識を身につける。</p>				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・AIの歴史や理論について学修する。 ・AIシステムが世の中でどのように活用されているかを学修する。 				
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】定期試験(筆記またはForm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、AI検定レベルの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベルの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベルの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベル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	なし				

科目名	AI 概論 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	ガイダンス AIの概要 (AIの定義、AIの研究範囲など)		反転学習
2	AIの歴史、様々なAIとこれからのAI (第1次～第4次AIブーム、ボードゲームAIなど)		反転学習
3	AI分野の課題 (トイ・プロブレム、フレーム問題など)		反転学習
4	AIの関連知識 (ビッグデータ、クラウドサービスなど)		反転学習
5	機械学習の概要 (教師あり学習、教師なし学習)		反転学習
6	機械学習の概要 (強化学習)		反転学習
7	機械学習の概要 (データの重要性)		反転学習
8	総復習 (これまでの課題を復習する)		反転学習
9	・定期試験と解説		反転学習

令和8年度シラバス

科目名	AI 概論 b	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 AIの基礎から、数学的な基礎知識まで学習します。</p> <p>【科目到達目標】 深層学習の概要、深層学習の種類、産業への応用、AI社会の実現に向けて、知的財産の保護、基礎数学の知識を身につけます。</p>				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・AIの歴史や理論について学修する。 ・AIシステムが世の中でどのように活用されているかを学修する。 				
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】定期試験(筆記またはForm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、AI検定レベルの問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベルの問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベルの問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、AI検定レベル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	なし				

科目名	AI 概論 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	深層学習の概要① (深層学習の概要、ニューロン間の重みなど)		反転学習
2	深層学習の概要② (ブラックボックス問題、過学習と汎化性能など)		反転学習
3	深層学習の種類 (CNN、RNN、Transformer、GANなど)		反転学習
4	産業への応用、AI社会の実現に向けて (AIの利用動向: 製造業、自動運転など)		反転学習
5	知的財産の保護 (知的財産に関する法律、著作権法、特許法など)		反転学習
6	基礎数学 (順列、組合せ、事象の確率、確率の基本性質)		反転学習
7	定期試験		反転学習
8	総復習 (これまでの課題を復習する)		反転学習
9	フィードバック		反転学習

令和8年度シラバス

科目名	先端 IT 技術研究 a	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 様々な先端IT技術に触れる(開催時の最新の技術を学ぶ)</p> <p>【科目到達目標】 AI・ビッグデータを活用して、データマーケティングを行う。 自らの力で課題をあげてデータ分析を行い、課題を解決する力を身につける。</p>				
授業概要	インターネット上に蓄積されているデータを収集・整頓・分析して、顧客ニーズに合ったプロモーションや商品企画につながる戦略を考える				
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】課題提出(プレゼンテーション)</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
	アイデア	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを複数(2つ以上)考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを1つ考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアはあったが、オリジナリティのあるアイデアはなかった。	積極的にアイデアを考えなかった。
	技術	データ分析のために必要なスキルを概ね習得することができた。ほぼ8割以上自分の思ったような結果を実現できた。	データ分析のために必要なスキルをそこそこ習得することができた。ほぼ6割以上自分の思ったような動作を実現できた。	データ分析のために必要なスキルを少しだけ習得することができた。ほぼ4割程度は自分の思ったような動作を実現できた。	必要なスキルを少しだけ習得することができなかった。
問題解決能力	発生したすべての問題に対して、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して6割は自分またグループで解決することができた。	発生した問題の8割は自分またはグループでも解決できなかった。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	先端 IT 技術研究 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	データマーケティングテーマ (チーム結成、各自テーマを検討・企画書作成)	調査学習	
2	スクレイピングを学習する① (データダウンロード・HTML解析・表データ読書き)	調査学習	
3	スクレイピングを学習する② (オープンデータ分析・Web APIでデータ収集)	調査学習	
4	データ分析のしくみを学習する① (データ前処理・代表値・グラフ)	調査学習	
5	データ分析のしくみを学習する② (正規分布・相関係数)	調査学習	
6	データを収集して分析する	調査学習	
7	データを収集して分析結果をまとめる	調査学習	
8	発表準備	調査学習	
9	プレゼンテーション/実演	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	先端 IT 技術研究 b	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	渡部雄三[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 様々な先端IT技術に触れる(開催時の最新の技術を学ぶ)</p> <p>【科目到達目標】 ChatGPTを活用して、AIプログラミングを制作する。 自らの力で課題をあげて課題を解決する力を身につける。</p>				
授業概要	ChatGPT を使用して、AI プログラミングを開発する力を身につける。はじめに例題プログラムを作成し、最終的には独自のプログラムを制作する。				
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】課題提出(プレゼンテーション)</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
完成度	オリジナルプログラムを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	オリジナルプログラムを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。	オリジナルプログラムが動作する。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。	オリジナルプログラムが完成しなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	先端 IT 技術研究 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	ChatGPTプログラミングとは (ChatGPTを使ってみよう)		調査学習
2	ChatGPTプログラミング① (自動翻訳アプリを作ってみよう)		調査学習
3	ChatGPTプログラミング② (文章校正アプリ・文体・文調変換アプリ)		調査学習
4	ChatGPTプログラミング③ (メール調整アプリ・昔話自動生成アプリ)		調査学習
5	ChatGPTプログラミング④ (ゲームのストーリー生成アプリ)		調査学習
6	オリジナルChatGPTプログラムを考えよう		調査学習
7	オリジナルChatGPTプログラムの制作		調査学習
8	プレゼンテーション/実演		調査学習
9	フィードバック		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	資格対策演習a	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	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】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に付けて、高度IT人材として活躍できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。</p>				
授業概要	IT系実務経験者が、高度IT人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。				
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】筆記試験(過去問題や授業内容より出題)</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
	理解	与えられた課題に対して、ほぼ90%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ60%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ30%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、理解することができない。
説明力	理解した内容を的確に説明ができる。また、理解させることができる。詳細まで説明できる。	理解した内容を的確に言語化して説明することができる。	理解した内容やアルゴリズムを言語化することはできるが、要領を得ない。	理解した内容を説明することができない。	
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問題等がある程度(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問題等がある程度(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	なし				

科目名	資格対策演習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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策 	反転学習	
2	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
4	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
5	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
6	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
7	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
8	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
9	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験と模擬試験 	反転学習	

令和8年度シラバス

科目名	資格対策演習 b	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	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】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に付けて、高度IT人材として活躍できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。</p>				
授業概要	IT 系実務経験者が、高度 IT 人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。				
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】筆記試験(過去問題や授業内容より出題)</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
	理解	与えられた課題に対して、ほぼ 90%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ 60%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ 30%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、理解することができない。
説明力	理解した内容を的確に説明ができる。また、理解させることができる。詳細まで説明できる。	理解した内容を的確に言語化して説明することができる。	理解した内容やアルゴリズムを言語化することはできるが、要領を得ない。	理解した内容を説明することができない。	
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 問題等がある程度(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 問題等がある程度(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	なし				

科目名	資格対策演習 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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策 	反転学習	
2	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
4	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
5	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
6	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
7	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
8	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 	反転学習	
9	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験と模擬試験 	反転学習	

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザインⅡa	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 1年生のキャリアデザインで培った就職活動の基礎知識をベースに、実践的なノウハウを身に付け、合同企業説明会や会社説明会に参加する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱa	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 ・マイナビ活用 ・WEBテスト対策(マイナビ)		反転学習 調査学習
2	【就職サイトの活用】 ・就職活動ナビサイトに登録し「マイページ」で自己紹介文を掲載する。 ・合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する		反転学習 調査学習
3	【学校求人への活用】 ・求人票の見方を理解し、学校宛の求人を確認する。 (クラスルームに掲載した求人情報の紹介)		反転学習 調査学習
4	【説明会・1次試験の参加】 ・応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する①		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は相談する(就職活動の手順確認)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は実践模擬面接(集団・個人)と逆質問のクオリティ向上		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		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Ⅱb	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 可否の結果とその対策を講じられる力を身につける。 結果を連絡し、相談し、フィードバックすることで不足しているものを補っていく。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱb	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生はGAB対策		反転学習 調査学習
2	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
3	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
4	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		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Ⅱc	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 社会人として必要なビジネスマナーとコミュニケーションの基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱc	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【キャリアと仕事へのアプローチ】 ・社会人として充実した仕事生活を送るために、大切なことは何か考えてみよう ・将来の目標のために現在の生活を考えてみよう		反転学習 調査学習
3	【会社活動の基本】 ・組織人にとって不可欠な8つの意識を理解する ・効率的な業務と変化への対応の必要性を学ぶ		反転学習 調査学習
4	【コミュニケーションとビジネスナーの基本】 ・服装と身だしなみの基本的な考え方を理解する ・服装と身だしなみをセルフチェックする ・職場で良好な人間関係を保つにはどうすべきかを知る		反転学習 調査学習
5	【指示の受け方と報告・連絡・相談】 ・上手な話し方・聞き方の留意点を知る ・仕事の基本は、上司からの指示と担当者からの報告であることを知る		反転学習 調査学習
6	【話し方と聞き方のポイント】 ・話し方の基本を身につける ・印象のよい話し方のテクニックを学ぶ ・スピーチの基本を身につける		反転学習 調査学習
7	【電話対応】 ・ビジネスでは、電話の果たす役割が大きいことを知る ・声とことばだけのコミュニケーションの特殊性を理解する		反転学習 調査学習
8	【来客対応と訪問の基本マナー】 ・来客の目的に対する的確な対応のしかたを知る ・礼儀作法についての知識・スキルを身につける ・名刺の果たす役割やその扱い方を知る		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Ⅱd	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 仕事の取り組み方、進め方、ビジネス文書の基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱd	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【冠婚葬祭のマナー】 ・慶事・弔事への出席にあたっての留意点を学ぶ ・贈り物についての基本的な知識を身につける		反転学習 調査学習
3	【仕事への取り組み、進め方】 ・スケジュール管理の重要性を学ぶ ・効率のよい仕事の進め方を身につける		反転学習 調査学習
4	【ビジネス文書の基本】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
5	【ビジネス文書の基本②】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
6	【統計データのつくり方、読み方】 ・表とグラフの読み方を学ぶ ・表とグラフの書き方を学ぶ		反転学習 調査学習
7	【情報収集とメディアの活用】 ・新聞の見方を知り、記事の読み方を身につける ・3大マスメディア(新聞・テレビ・雑誌)とインターネットの利用のしかたを理解する		反転学習 調査学習
8	【会社数字の読み方】 ・会社の仕組みについて知る ・売上のすべては利益になるわけではない		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	実践ゼミa	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 チームビルディングを行う。 グループワークにおけるコミュニケーションスキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 メンバーのスキルや経験、価値観などをチーム全体に共有することで、メンバー間の理解を深め信頼関係を構築する</p>				
授業概要	<p>報告、連絡、相談を行う。 チームにテーマを与え、資料にまとめ、プレゼンテーションを行う。 計画→実行→評価→改善を繰り返すことで目標を達成する。</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】プログラム制作による試験</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
目標達成	実行可能な年間計画を自ら立案し、報連相を欠かさず、PDCAを高度に回して目標以上の成果(改善)を導き出している	計画に基づき概ねスケジュール通り実行できている。適切な報連相を行い、評価・改善のプロセスを自身の力で回している	計画や報連相が不定期、または形式的になっている。改善策が具体的ではなく、PDCAが十分に機能していない場面がある	計画の立案や報連相が滞っており、助言が必要。実行後の振り返り(評価・改善)がなされず、やりっぱなしの状態	
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	実践ゼミ 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 1年間の目標と今期の目標を立てる 目標を達成するまでのスケジュールを立てる チーム結成(コンテスト・卒業制作) 報・連・相(就職活動・資格検定受験状況を報告・今後の予定を連絡・分からないことを相談)		体系的講義
2	自分の立ち位置を知る(モンスターハンター型・ロール診断) チーム戦ゲームの役割に当てはめて、自分の立ち位置を確認する 【作業内容】 チーム内での自分の立場を考えてみよう ①アタッカー(実装者):とにかく手を動かし、形にするのが早い ②タンク(防衛者):ルールを確認し、リスクを見つけてチームの失敗を防ぐ ③ヒーラー(支援者):メンバーの意見を拾い、モチベーションを維持させる。 ④バフパー(軍師):全体を俯瞰し、効率的な手順を指示する		ディスカッション
3	自分の立ち位置を発表する(イラストなどを付けて説明) あるゲームを想定して、メンバーの具体的な役割を説明しなさい 【プレゼン(時間:5分)】 ・ゲームの説明、役割の説明(なぜか理由も説明) ・チームの強みと弱みを説明 【フィードバック】		デジタル・プレゼン
4	4人(または3人)でカフェをオープンするなら それぞれの役割を当てはめて具体的な作業内容を説明せよ		ディスカッション
5	「4人(または3人)でカフェをオープンするなら」を発表する(イラストなどを付けて説明) メンバーの具体的な役割を説明しなさい 【プレゼン(時間:5分)】 ・カフェの説明、役割の説明(なぜか理由も説明) ・チームの強みと弱みを説明 【フィードバック】		デジタル・プレゼン
6	アプリ開発プロジェクトにおける自分の立ち位置を考えてみよう 【作業内容】 「プロジェクトマネージャー」「フロントエンド開発(UI・UX)」「バックエンド開発(CGI/DB)」「テスター(チェックリスト)」「インフラ(PC環境/Web・DBサーバー)」など役割をどのように分担するかを考えてみよう (例) 翻訳アプリの開発		ディスカッション
7	「アプリ開発プロジェクトにおける自分の立ち位置」を発表する(イラストなどを付けて説明) メンバーの具体的な役割を説明しなさい 【プレゼン(時間:5分)】 ・アプリの説明、役割の説明(なぜか理由も説明) ・チームの強みと弱みを説明 【フィードバック】		デジタル・プレゼン
8	アプリ開発プロジェクトにおける「Will / Can / Must」をまとめてみよう Will(やりたいこと): 今後になりたい姿や、開発を通じて実現したい目標・情熱 Can(できること): 現在持っているスキル、経験、強み Must(すべきこと): グループから期待される役割や、達成すべき目標		双方向アンケート 調査学習
9	定期試験とフィードバック 今期目標の達成度を報告する 自己分析と市場調査を行った結果、業界が求めるスキルと自分ができること・やりたいことを報告書にまとめる(1ページにまとめる)		双方向アンケート 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミb	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 チームビルディングを行う。 グループワークにおけるコミュニケーションスキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 チーム作業による課題を挙げて、解決できる力を身につける コンテスト作品、卒業作品のテーマを決める</p>				
授業概要	<p>報告、連絡、相談を行う。 チームの課題を挙げて、解決策を資料にまとめ、プレゼンテーションを行う。 計画→実行→評価→改善を繰り返すことで目標を達成する。</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】プログラム制作による試験</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
目標達成	実行可能な年間計画を自ら立案し、報連相を欠かさず、PDCAを高度に回して目標以上の成果(改善)を導き出している	計画に基づき概ねスケジュール通り実行できている。適切な報連相を行い、評価・改善のプロセスを自身の力で回している	計画や報連相が不定期、または形式的になっている。改善策が具体的ではなく、PDCAが十分に機能していない場面がある	計画の立案や報連相が滞っており、助言が必要。実行後の振り返り(評価・改善)がなされず、やりっぱなしの状態	
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	実践ゼミ 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	今期のチーム目標を立てる 今期の自分の目標を立てる 目標を達成するまでのスケジュールを立てる		PBL
2	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテスト作品、卒業作品のテーマを決める (世の中のニーズ、トレンドを調査する) ・マスタースケジュールを立てる(コンテスト締め切り日、発表日など抑えておく) 		PBL
3	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテスト作品、卒業作品のコンセプトをまとめる ① ターゲットを設定する ② 背景(なぜその企画を思いついたのか、やろうとしたのか、ニーズはあるか) ③ 目標(理想・ゴールの設定) ④ 課題(目標を達成するために行うこと) 		PBL
4	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテスト作品、卒業作品のシステム機能をまとめる ① 何をするものか洗い出し(課題を解決するための具体的な方法) ② カテゴリごとにまとめる(なるべくシンプルにまとめる) ③ システムの概要を作成する 		PBL
5	<ul style="list-style-type: none"> コンテスト作品、卒業作品のシステム構成図(ハード・ソフト)をまとめる ① 機器・ユーザー間のデータの流れを図で作成する(ハードウェア) ② システム構成図(階層型)を図で作成する(ソフトウェア) ③ システム手順(操作の流れ)を作成する 		PBL
6	<ul style="list-style-type: none"> コンテスト作品、卒業作品の操作画面・実行画面を作成する ① 入力画面の作成 ② 出力画面の作成 ③ その他画面の作成 		PBL
7	<ul style="list-style-type: none"> コンテスト作品、卒業作品のビジネスモデルを作成する ① 顧客、当社、外部の関係をまとめる ② サービスの流れを作成 ③ お金の流れを作成 		PBL
8	<ul style="list-style-type: none"> コンテスト作品、卒業作品の魅力、拡張性(今後の展開)を作成する ① 本システムの魅力をまとめる ② 拡張性(これで終わりではなく、次への展開がある)をまとめる ③ 最後に想いを伝える 		PBL
9	定期試験とフィードバック コンテスト作品(卒業作品)を発表する(イラストなどを付けて説明) 【プレゼン(時間:5分)】 ・目的 ・概要 ・魅力 など 【フィードバック】		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミc	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 チームビルディングを行う。 グループワークにおけるコミュニケーションスキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 チーム作業による課題を挙げて、解決できる力を身につける クラス内のイベントを考える。クラス全員が主体となって計画し実行する</p>				
授業概要	<p>報告、連絡、相談を行う。 チームの課題を挙げて、解決策を資料にまとめ、プレゼンテーションを行う。 計画→実行→評価→改善を繰り返すことで目標を達成する。</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】プログラム制作による試験</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
目標達成	実行可能な年間計画を自ら立案し、報連相を欠かさず、PDCAを高度に回して目標以上の成果(改善)を導き出している	計画に基づき概ねスケジュール通り実行できている。適切な報連相を行い、評価・改善のプロセスを自身の力で回している	計画や報連相が不定期、または形式的になっている。改善策が具体的ではなく、PDCAが十分に機能していない場面がある	計画の立案や報連相が滞っており、助言が必要。実行後の振り返り(評価・改善)がなされず、やりっぱなしの状態	
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	実践ゼミ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	今期のチーム目標を立てる 今期の自分の目標を立てる 目標を達成するまでのスケジュールを立てる		PBL
2	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス内イベントのテーマを決める (クラス全体で考える。クラス主体に行う) ・マスタースケジュールを立てる(実施日、準備日など) 		PBL
3	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス内イベントの内容をまとめる <ol style="list-style-type: none"> ① 何をするのか ② 理由(なぜそのイベントなのか、実行する意義) ③ 課題(目標を達成するために行うこと) 		PBL
4	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス内イベントの具体的な内容をまとめる <ol style="list-style-type: none"> ① スケジュール ② 役割分担 ③ その他 		PBL
5	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス内イベントの準備 <ol style="list-style-type: none"> ① 道具準備状況確認 ② 役割確認 ③ スケジュール確認 		PBL
6	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス内イベントの実施 <ol style="list-style-type: none"> ① イベント実施 ② 片付け 		PBL
7	<ul style="list-style-type: none"> ・フィードバック ・反省点をまとめる 		PBL
8	<ul style="list-style-type: none"> ・イベント改善案をまとめる <ol style="list-style-type: none"> ① 良かった点と悪かった点をまとめる ② 改善案をまとめる 		PBL
9	定期試験とフィードバック イベントについて結果報告 【プレゼン(時間:5分)】 <ul style="list-style-type: none"> ・内容 ・反省点/改善案 ・感想 		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ d	区分	選択	授業形態	講義
学科	IT・ゲームソフト科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	富永英世[○] 数見洋一[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 チームビルディングを行う。 グループワークにおけるコミュニケーションスキルを身につける。</p> <p>【科目到達目標】 チーム作業による課題を挙げて、解決できる力を身につける 1年間の集大成となる卒業作品発表会、卒業作品展示会、YSEフェスタを達成する</p>				
授業概要	<p>報告、連絡、相談を行う。 チームの課題を挙げて、解決策を資料にまとめ、プレゼンテーションを行う。 計画→実行→評価→改善を繰り返すことで目標を達成する。</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】プログラム制作による試験</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
目標達成	実行可能な年間計画を自ら立案し、報連相を欠かさず、PDCAを高度に回して目標以上の成果(改善)を導き出している	計画に基づき概ねスケジュール通り実行できている。適切な報連相を行い、評価・改善のプロセスを自身の力で回している	計画や報連相が不定期、または形式的になっている。改善策が具体的ではなく、PDCAが十分に機能していない場面がある	計画の立案や報連相が滞っており、助言が必要。実行後の振り返り(評価・改善)がなされず、やりっぱなしの状態	
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	実践ゼミ 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	今期のチーム目標を立てる 今期の自分の目標を立てる 目標を達成するまでのスケジュールを立てる		PBL
2	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品の修正 ① プログラム修正 ② 設計書修正 ③ テスト実施 		PBL
3	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品の修正 ① プログラム修正 ② 設計書修正 ③ テスト実施 		PBL
4	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品の修正 ④ プログラム修正 ⑤ 設計書修正 ① テスト実施 		PBL
5	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品の完成 ④ 設計書完成 ⑤ 作品完成 ⑥ 説明書などドキュメント作成 		PBL
6	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品の品質管理 ① 最終テスト実施 ② デバッグなど 		PBL
7	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品説明資料の完成 ① 作品動作確認 ② プレゼン資料作成 ③ プレゼン練習 		PBL
8	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業作品最終発表会の実施 ④ 卒業作品最終版のプレゼン ⑤ 1年間の所感 		デジタル・プレゼン
9	定期試験とフィードバック YSEフェスタの準備と実施 <ul style="list-style-type: none"> ・説明パネル作成 ・説明動画作成(1分) ・会場準備 ・卒業作品展示会の実施と片付け 		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	データサイエンス応用 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐藤晋亮[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。</p> <p>【科目到達目標】 データ分析に必要な基本的な知識、ライブラリの操作ができるようになる。</p>				
授業概要	学科目標としての資格試験「Python3エンジニア認定データ分析試験」取得に向けた授業				
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	学修した知識を使って資料などを参考にすることなく的確にライブラリを選択し、目的とするデータを表現することができ、説明(せつめい)することができる	学修した知識や授業中の資料を参考にしてライブラリ等を選択し、目的とするデータを表現することができ、説明することができる	学修した知識や授業中の資料を参考にしてライブラリ等を選択し、アドバイスを受けながら目的とするデータを表現することができ、説明することができる	学修した知識やライブラリを説明することができない	
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	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	データサイエンス応用 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 数学を読むための基礎知識		反転学習 調査学習
2	線形代数		反転学習 調査学習
3	基礎解析		反転学習 調査学習
4	確率と統計		反転学習 調査学習
5	Numpy、Pandasライブラリによる分析		反転学習 調査学習
6	Matplotlib、scikit-learnライブラリによる分析		反転学習 調査学習
7	スクレイピング 自然言語処理		反転学習 調査学習
8	画像データ処理		反転学習 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	データサイエンス応用 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐藤晋亮[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。</p> <p>【科目到達目標】 データ分析に必要な知識をさらに深化させ、ライブラリの操作ができるようになる。</p>				
授業概要	学科目標資格である「Python3エンジニア認定データ分析試験」をさらに深掘した授業				
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	学修した知識やライブラリを使ってデータ操作ができ、目的とするデータを表現することができる。	学修した知識やライブラリの使い方を参考にしながらデータ操作ができ、目的とするデータを表現することができる。	学修した知識やライブラリの使い方を参考にし、アドバイスを受けながら操作ができる	学修した知識やライブラリを使ったデータ操作ができない	
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	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	データサイエンス応用 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	ガイダンス		反転学習 調査学習
2	Numpyライブラリ計算		反転学習 調査学習
3	pandasライブラリによるデータ操作(1)		反転学習 調査学習
4	pandasライブラリによるデータ操作(2)		反転学習 調査学習
5	Matplotlibによる可視化(1)		反転学習 調査学習
6	Matplotlibによる可視化(2)		反転学習 調査学習
7	機械学習基礎		反転学習 調査学習
8	機械学習応用		反転学習 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	データサイエンス応用 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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐藤晋亮[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。</p> <p>【科目到達目標】 データサイエンスでよく利用されるデータ操作を実習にて習得する。</p>				
授業概要	データ分析で使われるPandasライブラリ中心にさらに詳しく解説する授業				
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	学修した知識やライブラリを使ってデータの前処理操作ができ、分析に必要なデータに加工できている	学修した知識やライブラリの使い方を参考にしながらデータの前処理操作ができる	学修した知識やライブラリの使い方を参考にし、アドバイスを受けながら、データの前処理操作ができる	学修した知識やライブラリを使ってデータの前処理操作ができない	
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	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	データサイエンス応用 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	ガイダンス		反転学習 調査学習
2	インデックス操作、ファイル操作		反転学習 調査学習
3	データのクリーニング、前処理		反転学習 調査学習
4	データラングリング		反転学習 調査学習
5	データの集約とグループ演算		反転学習 調査学習
6	時系列データのあつかい		反転学習 調査学習
7	モデリングライブラリ・データ分析例①		反転学習 調査学習
8	モデリングライブラリ・データ分析例②		反転学習 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	データサイエンス応用 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐藤晋亮[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 データ分析に必要なデータサイエンス力・データエンジニアリング力・ビジネス力について基本的な知識を身につけ、データを所望の状態に加工することができる。</p> <p>【科目到達目標】 今までの学習をもとに、オープンデータを利用したデータ加工ができるようになる。</p>				
授業概要	実際にあるオープンデータを利用して、今まで学修したコマンドを使って、所望のデータに加工できるように演習する				
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	企画に合ったデータを探 すことができ、加工する ことができ、企画の主として 行動することができる	オープンデータを利用し た企画を立て、目的に合 ったデータを探すことが でき、加工することができる	オープンデータを利用し た企画を立て、目的に合 ったデータを探すことが できる	オープンデータを利用し た企画を立てることが 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	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	データサイエンス応用 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	ガイダンス		反転学習 調査学習
2	オープンデータを活用した事例紹介と企画検討		反転学習 調査学習
3	データ加工作業(1)		反転学習 調査学習
4	データ加工作業(2)		反転学習 調査学習
5	中間報告会		反転学習 調査学習
6	データ加工作業(3)		反転学習 調査学習
7	データ加工作業(4)		反転学習 調査学習
8	企画発表会		反転学習 調査学習
9	フィードバック		調査学習

令和8年度シラバス

科目名	AI 実践 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画したシステムを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 システム開発に必要な設計書を様式に合わせて作成できるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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
	完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。	課題を解決できなかった。
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くなかった。	
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	AI 実践 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	授業の進め方と学習(予習・復習)		双方向対話型 個別定着演習
2	システム開発演習(プログラミング)① (概要設計書の説明・スケジュール作成)		双方向対話型 個別定着演習
3	システム開発演習(プログラミング)② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)		双方向対話型 個別定着演習
4	システム開発演習(プログラミング)③ (システム制作:プログラミング・DB作成)		双方向対話型 個別定着演習
5	システム開発演習(プログラミング)④ (システム制作:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
6	課題設定(プログラミング) (各自課題を設定/設計書変更)		双方向対話型 個別定着演習
7	課題制作(プログラミング) (各自課題制作)		双方向対話型 個別定着演習
8	発表準備/プレゼンテーション/実演		双方向対話型 個別定着演習
9	フィードバック		双方向対話型 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	AI 実践 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画したシステムを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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
	完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。	課題を解決できなかった。
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くなかった。	
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	AI 実践 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	オリジナル作品企画(プログラミング)① (各自アイデアを検討・企画書作成)		双方向対話型 個別定着演習
3	オリジナル作品企画(プログラミング)② (企画書・概要設計書作成)		双方向対話型 個別定着演習
4	オリジナル作品企画(プログラミング)③ (プレゼン資料作成)		双方向対話型 個別定着演習
5	作品制作(プログラミング)① (システム開発:プログラミング・DB作成)		双方向対話型 個別定着演習
6	作品制作(プログラミング)② (システム開発:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
7	作品制作(プログラミング)③ (システム開発:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
8	発表準備/プレゼンテーション/実演		双方向対話型 個別定着演習
9	フィードバック		双方向対話型 調査学習

令和8年度シラバス

科目名	AI システム開発実習 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	隅岡隆之[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 AIを活用したシステムが構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 AIシステムの基本となるデータベースについて、環境構築、必要データの検索・加工などがSQL言語でできるようになる。</p>				
授業概要	PostgreSQLの環境を各自のパソコンに構築し、所望のデータを取得するために、SQL命令をコマンドラインの入力を実習にておこなう。				
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】サンプルデータ、取得したいデータを明示し、必要なSQL命令を解答する</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
	理解度	データの中から学修した知識のみで何も参考せずに所望データを取得することができ、説明することができる	データの中から学修した知識や授業中の資料を参考にして所望データを取得することができ、説明することができる	データの中からアドバイスを受けて、学修した知識や授業中の資料を参考にして所望データを取得することができ、説明することができる	データの中からアドバイスを受けても、学修した知識や授業中の資料を参考にしても所望データを取得することができず、説明することができない
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					

科目名	AI システム開発実習 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	授業の進め方と学習(予習・復習)	双方向対話型 個別定着演習	
2	PostgreSQL環境の構築	双方向対話型 個別定着演習	
3	基本文法と4大命令 操作する行の絞り込み	双方向対話型 個別定着演習	
4	検索結果の加工 式と関数	双方向対話型 個別定着演習	
5	集計とグループ化 副問い合わせ	双方向対話型 個別定着演習	
6	複数テーブルの結合 トランザクション	双方向対話型 個別定着演習	
7	テーブルの作成 さまざまな支援機能	双方向対話型 個別定着演習	
8	テーブルの設計	双方向対話型 個別定着演習	
9	定期試験 フィードバック	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	AIシステム開発実習 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	隅岡隆之[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 AIを活用したシステムが構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 Webシステム開発の基本操作を授業で展開するので、授業に沿ってグループ内で目標とするAIシステムの基本ができるようになる。</p>				
授業概要	React、DjangoのフレームワークやDockerの仮想環境を使用してWebシステム開発環境を構築する。				
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】開発環境構築に関して指示通りの環境構築ができるかどうかを試験する</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
	理解度	学修する開発環境が構築できており、プログラムエラーを自己解決でき、率先してプログラムを改良することができる	学修する開発環境が構築できており、追加プログラムを作成することができる	学修する開発環境が構築できており、基本的なプログラムを作成することができる	学修する開発環境が構築できていない
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					

科目名	AIシステム開発実習 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	Webシステム開発の基本知識	双方向対話型 個別定着演習	
3	Reactの開発環境構築	双方向対話型 個別定着演習	
4	Djangoの開発環境構築	双方向対話型 個別定着演習	
5	VSCoDeとDockerの開発環境構築	双方向対話型 個別定着演習	
6	フロントエンドとバックエンドのシステム連携(1)	双方向対話型 個別定着演習	
7	フロントエンドとバックエンドのシステム連携(2)	双方向対話型 個別定着演習	
8	フロントエンドとバックエンドのシステム連携(3)	双方向対話型 個別定着演習	
9	定期試験 フィードバック	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	AIシステム開発実習 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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	隅岡隆之[○] 田中正彦[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 分が企画したシステムを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
	理解度	フロントエンドとバックエンドの説明ができ、データ連携を構築し、アプリケーションのプロトタイプを完成させることができる	フロントエンドとバックエンドの説明ができ、データ連携を構築することができる	フロントエンドとバックエンドの説明ができ、プログラムを作成することができる	フロントエンドとバックエンドの説明ができない
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					

科目名	AI システム開発実習 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	作品制作① (詳細設計書作成)	双方向対話型 個別定着演習	
3	作品制作② (プログラミング・DB作成・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
4	作品制作③ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
5	作品制作④ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
6	作品制作⑤ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
7	作品制作⑥ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
8	作品制作⑦ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
9	発表準備/プレゼンテーション/実演	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	AI システム開発実習 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	隅岡隆之[○] 田中正彦[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 分が企画したシステムを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムを完成させる。また、システムの品質を高めるスキルを身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
	理解度	仕様書をもとにWebシステム開発を実行することができ、アプリケーションを完成させ、改善し、グループをまとめることができる	仕様書をもとにWebシステム開発を実行することができ、アプリケーションを完成させ、改善することができる	仕様書をもとにWebシステム開発を実行することができ、アプリケーションを完成させることができる	仕様書をもとにWebシステム開発を実行することができない
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					

科目名	AIシステム開発実習 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	作品制作① (テスト仕様書作成)	双方向対話型 個別定着演習	
3	作品制作② (プログラミング・DB作成・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
4	作品制作③ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
5	作品制作④ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
6	作品制作⑤ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
7	作品制作⑥ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
8	作品制作⑦ (プログラミング・DB管理・設計書管理)	双方向対話型 個別定着演習	
9	発表準備/プレゼンテーション/実演	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	Webプレゼンテーション実習 a	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画したシステムを制作(設計)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題制作による試験(設計書)</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
	完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。	課題を解決できなかった。
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	Webプレゼンテーション実習 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	授業の進め方と学習(予習・復習)		双方向対話型 個別定着演習
2	システム開発の流れについて(設計)		双方向対話型 個別定着演習
3	システム開発演習(設計)① (概要設計書の説明・スケジュール作成)		双方向対話型 個別定着演習
4	システム開発演習(設計)② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)		双方向対話型 個別定着演習
5	システム開発演習(設計)③ (システム制作:プログラミング・DB作成)		双方向対話型 個別定着演習
6	システム開発演習(設計)④ (システム制作:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
7	課題設定(設計) (各自課題を設定/設計書変更)		双方向対話型 個別定着演習
8	設計書まとめ (設計書完成、プレゼンテーション資料作成)		双方向対話型 個別定着演習
9	発表準備/プレゼンテーション/実演		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	Web プレゼンテーション実習 b	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画したシステムを制作(設計)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、プログラミングできるようになる。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
理解度テスト	授業毎に、理解度テスト、課題を提出				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題制作による試験(設計書)</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
	完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。	課題を解決できなかった。
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	Webプレゼンテーション実習 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	オリジナル作品企画(設計)① (各自アイデアを検討・企画書作成)		双方向対話型 個別定着演習
3	オリジナル作品企画(設計)② (企画書・概要設計書作成)		双方向対話型 個別定着演習
4	オリジナル作品企画(設計)③ (プレゼン資料作成)		双方向対話型 個別定着演習
5	作品制作(設計)① (システム開発:プログラミング・DB作成)		双方向対話型 個別定着演習
6	作品制作(設計)② (システム開発:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
7	作品制作(設計)③ (システム開発:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
8	作品制作(設計)④ (システム開発:プログラミング・DB管理)		双方向対話型 個別定着演習
9	発表準備/プレゼンテーション/実演		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	資格対策演習a	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	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】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に付けて、高度IT人材として活躍できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。</p>				
授業概要	IT系実務経験者が、高度IT人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。				
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】筆記試験(過去問題や授業内容より出題)</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
	理解	与えられた課題に対して、ほぼ90%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ60%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ30%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、理解することができない。
	説明力	理解した内容を的確に説明ができる。また、理解させることができる。詳細まで説明できる。	理解した内容を的確に言語化して説明することができる。	理解した内容やアルゴリズムを言語化することはできるが、要領を得ない。	理解した内容を説明することができない。
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問題等がある程度(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問題等がある程度(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	なし				

科目名	資格対策演習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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策 		反転学習
2	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
4	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
5	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
6	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
7	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
8	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
9	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験と模擬試験 		反転学習

令和8年度シラバス

科目名	資格対策演習 b	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	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】 情報技術者として必要とされる、知識、技能、活用能力の基本を身に付けて、高度IT人材として活躍できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 過去問題を繰り返し実施。基本情報技術者試験の合格点を取れるようになる。</p>				
授業概要	IT系実務経験者が、高度IT人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。試験問題のサンプル、過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する。				
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】筆記試験(過去問題や授業内容より出題)</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
	理解	与えられた課題に対して、ほぼ90%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ60%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、ほぼ30%以上正確に理解することができる。	与えられた課題に対して、理解することができない。
説明力	理解した内容を的確に説明ができる。また、理解させることができる。詳細まで説明できる。	理解した内容を的確に言語化して説明することができる。	理解した内容やアルゴリズムを言語化することはできるが、要領を得ない。	理解した内容を説明することができない。	
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問題等がある程度(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問題等がある程度(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	なし				

科目名	資格対策演習 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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方について ・情報処理技術者試験対策 		反転学習
2	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
4	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
5	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
6	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
7	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
8	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理技術者試験対策 ・過去問の練習と解説 		反転学習
9	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験と模擬試験 		反転学習

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザインⅡa	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 1年生のキャリアデザインで培った就職活動の基礎知識をベースに、実践的なノウハウを身に付け、合同企業説明会や会社説明会に参加する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱa	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 ・マイナビ活用 ・WEBテスト対策(マイナビ)		反転学習 調査学習
2	【就職サイトの活用】 ・就職活動ナビサイトに登録し「マイページ」で自己紹介文を掲載する。 ・合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する		反転学習 調査学習
3	【学校求人への活用】 ・求人票の見方を理解し、学校宛の求人を確認する。 (クラスルームに掲載した求人情報の紹介)		反転学習 調査学習
4	【説明会・1次試験の参加】 ・応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する①		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は相談する(就職活動の手順確認)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は実践模擬面接(集団・個人)と逆質問のクオリティ向上		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		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Ⅱb	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 可否の結果とその対策を講じられる力を身につける。 結果を連絡し、相談し、フィードバックすることで不足しているものを補っていく。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱb	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生はGAB対策		反転学習 調査学習
2	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
3	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
4	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		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Ⅱc	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 社会人として必要なビジネスマナーとコミュニケーションの基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱc	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【キャリアと仕事へのアプローチ】 ・社会人として充実した仕事生活を送るために、大切なことは何か考えてみよう ・将来の目標のために現在の生活を考えてみよう		反転学習 調査学習
3	【会社活動の基本】 ・組織人にとって不可欠な8つの意識を理解する ・効率的な業務と変化への対応の必要性を学ぶ		反転学習 調査学習
4	【コミュニケーションとビジネスナーの基本】 ・服装と身だしなみの基本的な考え方を理解する ・服装と身だしなみをセルフチェックする ・職場で良好な人間関係を保つにはどうすべきかを知る		反転学習 調査学習
5	【指示の受け方と報告・連絡・相談】 ・上手な話し方・聞き方の留意点を知る ・仕事の基本は、上司からの指示と担当者からの報告であることを知る		反転学習 調査学習
6	【話し方と聞き方のポイント】 ・話し方の基本を身につける ・印象のよい話し方のテクニックを学ぶ ・スピーチの基本を身につける		反転学習 調査学習
7	【電話対応】 ・ビジネスでは、電話の果たす役割が大きいことを知る ・声とことばだけのコミュニケーションの特殊性を理解する		反転学習 調査学習
8	【来客対応と訪問の基本マナー】 ・来客の目的に対する的確な対応のしかたを知る ・礼儀作法についての知識・スキルを身につける ・名刺の果たす役割やその扱い方を知る		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Ⅱd	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 仕事の取り組み方、進め方、ビジネス文書の基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱd	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【冠婚葬祭のマナー】 ・慶事・弔事への出席にあたっての留意点を学ぶ ・贈り物についての基本的な知識を身につける		反転学習 調査学習
3	【仕事への取り組み、進め方】 ・スケジュール管理の重要性を学ぶ ・効率のよい仕事の進め方を身につける		反転学習 調査学習
4	【ビジネス文書の基本】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
5	【ビジネス文書の基本②】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
6	【統計データのつくり方、読み方】 ・表とグラフの読み方を学ぶ ・表とグラフの書き方を学ぶ		反転学習 調査学習
7	【情報収集とメディアの活用】 ・新聞の見方を知り、記事の読み方を身につける ・3大マスメディア(新聞・テレビ・雑誌)とインターネットの利用のしかたを理解する		反転学習 調査学習
8	【会社数字の読み方】 ・会社の仕組みについて知る ・売上のすべては利益になるわけではない		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	実践ゼミ a	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミ a ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ 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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミb	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミa ルーブリック				
	言葉遣い、態度	4	3	2	1
	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミc	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミa ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ d	区分	選択	授業形態	講義
学科	AI・データサイエンス科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	田中正彦[○]	時間数	9	単位	0.5
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】課題</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミ a ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ 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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	コンプライアンス		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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[O]		時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 DX(デジタルトランスフォーメーション)などによるデジタル社会の進展がビジネスに与える影響に対応することができる。</p> <p>【科目到達目標】 急速に変化するビジネスを取り巻く環境の対応と理解ができる。 消費者と事業者との間で締結した契約について理解できる。</p>					
授業概要	法律の体系を示しつつ、ビジネスに関係する法律を取り上げ、その原理や考え方のポイントを、実務に即して説明する。					
理解度テスト	毎週、問題、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】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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 					
	コンプライアンス ルーブリック					
		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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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、情報技術者試験 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	コンプライアンスのすべて 取り組むことが求められるこれまでとこれからのテーマ					

科目名	コンプライアンス	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	コンプライアンスはあなたにどう関係するのか		事前学習型・ プレゼン演習
2	コンプライアンスはあなたにどう関係するのか		事前学習型・ プレゼン演習
3	コンプライアンスはあなたにどう関係するのか		事前学習型・ プレゼン演習
4	コンプライアンスはあなたにどう関係するのか		事前学習型・ プレゼン演習
5	あなたと会社とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
6	あなたと会社とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
7	あなたと会社とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
8	あなたと会社とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
9	あなたと職場とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
10	あなたと職場とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
11	あなたと職場とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
12	あなたと職場とコンプライアンス		事前学習型・ プレゼン演習
13	コンプライアンス違反事例を考察(問題・レポート・発表)		事前学習型・ プレゼン演習
14	コンプライアンス違反事例を考察(問題・レポート・発表)		事前学習型・ プレゼン演習
15	コンプライアンス違反事例を考察(問題・レポート・発表)		事前学習型・ プレゼン演習
16	総復習(試験対策)		事前学習型・ プレゼン演習
17	総復習(試験対策)		事前学習型・ プレゼン演習
18	定期試験		

令和8年度シラバス

科目名	情報セキュリティ対策	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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	36	単位	2.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 情報セキュリティの基本知識を習得し、インシデントを分析、対応することができる。</p> <p>【当期授業の到達目標】 情報セキュリティの基本知識を習得し、インシデントを予防、対応することができる。</p>				
授業概要	実際に起きた過去の事例などからセキュリティ上のリスクを理解し、予防方法と対応するための技術を理解する。				
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	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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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、検定試験対策レベル(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	情報セキュリティ対策	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	情報セキュリティの概要、基本対策	体系的講義	
2	脆弱性対策	体系的講義	
3	テレワーク対策	体系的講義	
4	Web会議対策	体系的講義	
5	標的型サイバー攻撃対策	体系的講義	
6	AIを悪用した攻撃	体系的講義	
7	インシデントハンドリングと初動対応	体系的講義	
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	クラウドサービス活用法	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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 クラウドサービスの基本的な内容が理解できる。ビジネスへのクラウドサービスの積極的な利用を可能にする。</p> <p>【当期授業の到達目標】 クラウドサービスの基本的な内容が理解できる。ビジネスへのクラウドサービスの積極的な利用を可能にする。</p>				
授業概要	クラウドの基本的な内容、ビジネスや技術、サービス、活用事例などをイラスト図解等参照しながら理解していく。				
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
	理解実践力	講義で学んだサービスや活用例を正しく理解し、コストを比較検討したうえで、課題を解決するためのベストなクラウドサービスを提案することができている。	講義で学んだサービスや活用例を正しく理解し、課題を解決するためのクラウドサービスを提案することができている。	用語や手法は使っているが、それらが点と点でバラバラであり、深い分析や納得感のある予測に至っていない。	講義や手法の活用がほぼ見られず、単なる情報の書き写しや、根拠のない主観的な感想に留まっている。
	資料品質	論理展開が完璧で、図解やデータを駆使して、複雑な技術動向を一目で理解させる構成。	主張と根拠の関係が明確で、レイアウトや強調が適切になされており、読み手にストレスを与えない。	伝えたい内容はあるが、情報の優先順位が不明瞭で、文字の羅列や不適切な図解が目立つ。	構成が散漫で、全体の流れや結論が読み取れない。
デリバリー能力	自信と熱意を持って伝え、相手に新たな気づきや議論を促す力がある。質疑にも知識に裏打ちされた回答ができる。	専門用語を噛み砕き、適切な声量・速度で、聞き手が内容を正確に理解できるよう配慮して説明できる。	自分の準備した内容を話す(または読む)ことに精一杯で、聞き手の理解度を意識した振る舞いが不足している。	説明が不明瞭であったり、声や態度が消極的であったりして、内容を正確に伝えることができていない。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	クラウドサービス活用法	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	クラウド、クラウドサービスの概要	体系的講義	
2	クラウドを実現する技術 クラウド導入に向けて	体系的講義	
3	クラウドサービス事業者 業種別・目的別クラウド活用例	体系的講義	
4	クラウドサービスを実際に触ってみる(SaaS)	実演・操作演習	
5	クラウドサービスを実際に触ってみる(PaaS)	実演・操作演習	
6	クラウドサービスを実際に触ってみる(IaaS)	実演・操作演習	
7	クラウドサービス提案	デジタル・プレゼン	
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	ビジネスプロセスマネジメント実践	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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	144	単位	4.0
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】 ビジネスプロセスマネジメントの基本を理解し、目標設定や、問題の発見、計画立案ができるようになる。</p>				
授業概要	本授業では、はじめにテーマとなる店舗設定の説明と確認を行う。その後、各授業内で問題点の分析、改善案の発表等を行う。				
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	3	2	1
	理解実践力	複数の視点を統合し、前提の変化にも即座に対応できる。根拠が極めて強固で、他者が思いつかない鋭い洞察がある。	教わったフレームワークを正しく組み合わせ、目的に沿った論理的な結論を出せている。一貫性があり、大きな矛盾がない。	個別のツールの使い方は理解しているが、それらが繋がっておらず、結論までの論理に飛躍や不足が見られる。	用語やツールの取り違えが目立ち、自力で論理を組み立てることが困難な状態。
	資料品質	情報の優先順位が完璧に整理され、言葉を使わずとも「構造」だけで意図が伝わる。洗練されており、実務の決定打となる品質。	重要な情報が強調され、構成が整理されている。図や表が適切に使われ、読み手がストレスなく内容を理解できる。	情報は網羅されているが、重要度の強弱がなく読みづらい。レイアウトや図解が不十分で、理解に時間がかかる。	情報が断片的、または箇条書きの羅列に留まっている。構造化しようとする試みが見られない。
デリバリー能力	聞き手の意図を汲み取った伝え方ができている。鋭い指摘に対しても論理的な「対話」ができ、その場で納得感を作り出せる。	結論から明確に伝え、根拠を順序立てて説明できる。質問に対しても、事実と意見を分けて誠実に応答できている。	自分の説明を終えることに精一杯で、聞き手の反応に配慮が欠ける。質問に対する回答が的外れになることがある。	内容を正確に伝えることが難しい。消極的な態度、あるいは根拠のない主張を繰り返す傾向がある。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	ビジネスプロセスマネジメント実践	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	授業テーマ確認 「この店、何が問題だと思う？」と問い、問題を仮説として言語化する ・問題の言語化 ・MECE①		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
2	バラバラな仮説を整理し、構造的に把握する ・MECE② ・3C分析 ・SWOT分析		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
3	「誰が・何をして・次に何が起きる」を図として描く ・BPMN2.0		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
4	「なぜ？」を5回繰り返し、表面の問題の奥にある真因にたどり着く ・なぜなぜ分析 ・ロジックツリー		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
5	業務を「やめる・まとめる・順番を変える・簡単にする」の4視点で見直す ・ECRS		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
6	「改善したかどうか」を感覚ではなくKPIで証明できるようにする ・KPI		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
7	統合演習（第4回～第6回の成果物を一つにつなぎ、分析から改善案・評価を一本に通す） ・ロジックツリー ・ECRS ・KPI		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
8	総復習（試験対策）		調査学習 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

科目名	ビジネスプロセスマネジメント実践	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	感覚ではなくデータのログから業務の実態を「見る」力を身につける ・プロセスマイニング		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
11	「何人いれば業務を滞りなく行えるか？」を数理的に考え、テーマに反映する ・待ち行列理論(概念) ・人員配置シミュレーション		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
12	ミスが起きにくい仕組みの設計と、万が一のときの対応策を作る ・ガバナンス ・コンプライアンス ・リスク管理		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
13	「この仕事は人がやるべきか、AIがやるべきか」を自分たちで判断する ・AI ・EPMS連携 ・人間とエージェントの役割分担		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
14	これまでの成果物を「1本のストーリー」にまとめ、改善提案の初稿を作成する ・ピッチ構成 ・ROI(概念) ・問題解決演習		調査学習 ディスカッション
15	改善提案を発表し、評価や質問・フィードバックを行う ・ROI説明 ・Q&A対応		デジタル・プレゼン AI共創 ワークフロー
16	提案が採用された後も「観察→測定→改善」を繰り返す力を身につける ・CI ・PDCAサイクル ・環境変化への対応		調査学習 ディスカッション デジタル・プレゼン
17	総復習(試験対策)		調査学習 双方向アンケート
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	コミュニケーション技法Ⅱ	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	2	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】 社会人として必須となるビジネスマナーの基礎から実践までを体系的に習得し、社内外のあらゆる場面で相手に安心感と信頼感を与え、円滑に業務を遂行できるプロフェッショナルなスキルを身につける</p> <p>【科目到達目標】 社会人として必須となるビジネスマナーの基礎から実践までを体系的に習得し、社内外のあらゆる場面で相手に安心感と信頼感を与え、円滑に業務を遂行できるプロフェッショナルなスキルを身につける</p>				
授業概要	日本独自の企業文化に基づいた対人スキルを段階的に学び、チームでの生産性を高める「報・連・相」の技術や、ビジネス文書の作成技法まで、現代のビジネスシーンで即戦力となる実務能力をシミュレーションや実践演習を通じて総合				
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					

科目名	コミュニケーション技法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	伝わるプレゼンの極意	体系的講義	
2	伝わるプレゼンの極意 実践	デジタル・プレゼン	
3	ビジネスの基本マナー	体系的講義	
4	コミュニケーションの基本	体系的講義	
5	訪問時来客のマナー	体系的講義	
6	総復習	実演・操作演習	
7	総復習	実演・操作演習	
8	定期試験の復習	体系的講義	
9	中間試験	双方向アンケート	

科目名	コミュニケーション技法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	
10	電話の基本マナー	体系的講義	
11	ビジネスメールの基本マナー	体系的講義	
12	ビジネス文書の基本知識と作成	体系的講義	
13	実践演習	実演・操作演習	
14	実践演習	実演・操作演習	
15	実践演習	実演・操作演習	
16	実践演習	実演・操作演習	
17	総復習	体系的講義	
18	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	プロジェクト管理手法	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	2	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】 プロジェクトの計画から実行、報告までの基本を理解し、現場で使えるスケジュール管理やコミュニケーションのスキルを身につけることを目指します。</p> <p>【科目到達目標】 プロジェクトの計画から実行、報告までの基本を理解し、現場で使えるスケジュール管理やコミュニケーションのスキルを身につけることを目指します。</p>				
授業概要	WBSやガントチャートを使った計画作成から、ビジネスシーンで欠かせない報連相や会議運営の実践まで、プロジェクトを成功させるための具体的な手法を総合的に学びます。				
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、比較的短く理解しやすい問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、比較的短く理解しやすい問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、比較的短く理解しやすい問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、比較的短く理解しやすい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、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、ある程度(60%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、ある程度(40%以上)正解できる	単元で学んだ内容に関して、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					

科目名	プロジェクト管理手法	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	プロジェクトマネジメント入門		事前学習型
2	プロジェクトのライフサイクル		事前学習型
3	WBSとタスク分解		事前学習型
4	ガントチャートとスケジュール作成		事前学習型
5	スケジュール実践演習		事前学習型
6	シフト・リソース管理		事前学習型
7	ステークホルダーコミュニケーション		事前学習型
8	総復習		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
10	報連相の実践		
11	会議運営		
12	進捗管理と報告		
13	ドキュメント管理		

14	ドキュメント管理	
15	ドキュメント管理	
16	総合演習(実践)	
17	総合演習(実践)	
18	定期試験	

令和8年度シラバス

科目名	先端 IT 技術活用事例研究	区分	選択	授業形態	実習
学科	デジタルビジネスデザイン科	年次	2	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>【最終期授業の到達目標】 ITのトレンドや変化の本質を理解できる。</p> <p>【当期授業の到達目標】 ITのトレンドや変化の本質を理解できる。</p>				
授業概要	ビジネスプロセスマネジメントへの先端IT技術活用事例の調査・研究。				
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
	理解実践力	講義知識(歴史・AI・倫理等)を土台に、STEEP要素間の因果関係を鋭く分析し、独自性の高い「根拠ある予測」を導き出している。	講義で学んだ技術特性や手法(STEEP)を正しく使い、現状のトレンドと未来の繋がりを論理的に説明できている。	用語や手法は使っているが、それらが点と点でバラバラであり、深い分析や納得感のある予測に至っていない。	講義や手法の活用がほぼ見られず、単なる情報の書き写しや、根拠のない主観的な感想に留まっている。
	資料品質	論理展開(背景→分析→予測)が完璧で、図解やデータを駆使して、複雑な技術動向を一目で理解させる構成。	主張と根拠の関係が明確で、レイアウトや強調が適切になされており、読み手にストレスを与えない。	伝えたい内容はあるが、情報の優先順位が不明瞭で、文字の羅列や不適切な図解が目立つ。	構成が散漫で、全体の流れや結論が読み取れない。
デリバリー能力	自信と熱意を持って伝え、相手に新たな気づきや議論を促す力がある。質疑にも知識に裏打ちされた回答ができる。	専門用語を噛み砕き、適切な声量・速度で、聞き手が内容を正確に理解できるよう配慮して説明できる。	自分の準備した内容を話す(または読む)ことに精一杯で、聞き手の理解度を意識した振る舞いが不足している。	説明が不明瞭であったり、声や態度が消極的であったりして、内容を正確に伝えることができていない。	
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	クラスルームに配布する電子テキスト				

科目名	先端 IT 技術活用事例研究	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	デジタルの基礎知識 (UI、UX、デジタルとIT、デジタルイノベーションとデジタルイノベーション、レイヤー構造化、ERP)		体系的講義
2	DX/デジタルトランスフォーメーション (デジタル・ネイティブ企業、VUCA、DXの定義と支える技術)		体系的講義
3	ITインフラストラクチャー (システムの構造、仮想化、ソフトウェア化)		体系的講義
4	クラウドコンピューティング (クラウドの定義と歴史的背景、サービスモデル)		体系的講義
5	サイバーセキュリティ (情報セキュリティの要素、アクセス制御、認証方法、量子耐性暗号 (PQC))		体系的講義
6	IOT / モノのインターネット (IoT、デジタルツイン、5G、IOWN)		体系的講義
7	開発と運用 (開発/運用/保守の違い、技術的負債、アジャイル開発、ノーコード/ローコード開発、AIOps、RPA、DevOps)		体系的講義
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

科目名	先端 IT 技術活用事例研究	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	社会のOSを物理からデジタルへ書き換える技術群 (VR / AR / MR、ブロックチェーン、デジタル通貨、Web3、NFT、メタバース、ニューロ・モーフィック・コンピュータ、量子型コンピュータ)	体系的講義	
11	AI / 人工知能 (AIとは、機械学習、生成AI、フィジカルAI、トランスフォーマー、AIエージェント、データサイエンティスト)	体系的講義	
12	ビジネスにおけるAIの社会実装、法律倫理 (各産業のAI活用事例、著作権、特許権、データの保護、個人情報、AI開発契約)	体系的講義	
13	未来のIT技術 (汎用人工知能、人工超知能、今話題のIT技術など)	体系的講義	
14	STEEP分析 (STEEP分析とは、STEEPの観点から見るIT技術の歴史)	体系的講義	
15	先端IT技術活用事例予測	AI共創 ワークフロー	
16	先端IT技術活用事例予測発表	デジタル・プレゼン	
17	総復習(試験対策)	調査学習	
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	データ・AI活用	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	2	開講期	3-4
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】</p> <p>事例や現実社会での課題を解決することができる。</p> <p>【科目到達目標】</p> <p>データの意味が理解(りかい)できる。AI活用を活用したWebやアプリを利用することができる。。</p>				
授業概要	データ&AI技術を活用した課題解決を身につけます。				
理解度テスト	毎回 Forms による確認テストを実施する。各単元に基づいた問題を個人及びグループで実施する。				
定期試験	【受験資格】出席率70%以上の学生、【試験方法】「筆記試験」または「フォームによる試験」				
成績評価の方法・基準	<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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	コンプライアンス ルーブリック				
		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
もんだいけたいおう 問題対応 ちゅうりょく 応用力	単元で学んだ内容に関して、新たな課題や改善問題を80%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、新たな課題や改善問題を60%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、新たな課題や改善問題を40%以上正解できる	単元で学んだ内容に関して、新たな課題や改善問題を正解できるレベル(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	教科書 データ・AI活用、問題 データ・AI活用、オリジナル教材				

科目名	データ・AI活用	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	データ活用の基礎 データとは何か？（構造化データ・非構造化データ）		事前学習型・ プレゼン演習
2	データ活用の基礎 データとは何か？（構造化データ・非構造化データ）		事前学習型・ プレゼン演習
3	データ活用の基礎 データの収集・整理（Excel/Google スプレッドシートを活用）		事前学習型・ プレゼン演習
4	データ活用の基礎 データの収集・整理（Excel/Google スプレッドシートを活用）		事前学習型・ プレゼン演習
5	データ活用の基礎 基本統計（平均、中央値、分散、標準偏差）		事前学習型・ プレゼン演習
6	データ活用の基礎 基本統計（平均、中央値、分散、標準偏差）		事前学習型・ プレゼン演習
7	データ活用の基本 国際化の基本（グラフ、ヒストグラム、散布図）		事前学習型・ プレゼン演習
8	データ活用の基本 国際化の基本（グラフ、ヒストグラム、散布図）		事前学習型・ プレゼン演習
9	データ活用の基本 事例 1: 売上データの集計とグラフ化		事前学習型・ プレゼン演習
10	データ活用の基本 事例 1: 売上データの集計とグラフ化		事前学習型・ プレゼン演習
11	データ分析の基礎 相関関係と起こる関係（Excel 相関係数機能・ピボットテーブルの活用）データクレンジング（欠損値・異常値処理）事例 2: 顧客アンケートデータの分析		事前学習型・ プレゼン演習
12	データ分析の基礎 相関関係と起こる関係（Excel 相関係数機能・ピボットテーブルの活用）データクレンジング（欠損値・異常値処理）事例 2: 顧客アンケートデータの分析		事前学習型・ プレゼン演習
13	企業のデータ・AI活用事例を考察（問題・レポート・発表）		事前学習型・ プレゼン演習
14	企業のデータ・AI活用事例を考察（問題・レポート・発表）		事前学習型・ プレゼン演習
15	企業のデータ・AI活用事例を考察（問題・レポート・発表）		事前学習型・ プレゼン演習
16	総復習（試験対策）		事前学習型・ プレゼン演習
17	定期試験		
18	振り返り		

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスデザイン企画実践 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	2	開講期	1-2
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】</p> <p>実習や演習を通して産学連携企業の課題解決にむけて取り組み、プレゼンテーションや作品を完成させる。</p> <p>【科目到達目標】</p> <p>実習を通して理解し、制作スキルの向上を目指し、ネット上での活用方法についても理解する。1年間の活動を振り返り、自分の言葉で報告を行う。</p>				
授業概要	企業事例を学び、産学連携企業の課題解決に向けた制作に取り組む。1年間を振り返り、活動記録をまとめる。				
理解度テスト	課題提出、プレゼンを行い状況確認とフィードバックを実施・演習およびグループワークでは、参加態度・姿勢も評価する。				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】「筆記試験」および「課題作成と成果物提出・発表」</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	ビジネスデザイン企画実践 I ルーブリック				
		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、ビジネスデザイン企画実践 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、ビジネスデザイン企画実践 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、ビジネスデザイン企画実践 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、ビジネスデザイン企画実践 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	オリジナル教材				

科目名	ビジネスデザイン企画実践 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	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーションを考案。 ソーシャルメディアを使ったプロモーション→課題		講義・実習 調査学習
2	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーションを考案。 ソーシャルメディアを使ったプロモーション→課題		講義・実習 調査学習
3	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーション内容をまとめる		講義・実習 調査学習
4	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーション内容をまとめる		講義・実習 調査学習
5	プレゼン実践、発表準備、課題発表		講義・実習 調査学習
6	プレゼン実践、発表準備、課題発表		講義・実習 調査学習
7	プレゼン実践、デジタル化・DXでますます便利になる生活課題		講義・実習 調査学習
8	プレゼン実践、デジタル化・DXでますます便利になる生活課題		講義・実習 調査学習
9	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等)		講義・実習 調査学習
10	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等)		講義・実習 調査学習
11	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
12	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
13	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
14	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
15	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習 (AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
16	総復習(試験対策)		講義・実習 調査学習
17	総復習(試験対策)		講義・実習 調査学習
18	定期試験		

令和8年度シラバス

科目名	ビジネスデザイン企画実践Ⅱ	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	2	開講期	3-4
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】</p> <p>実習や演習を通して産学連携企業の課題解決にむけて取り組み、プレゼンテーションや作品を完成させる。</p> <p>【科目到達目標】</p> <p>実習を通して理解し、制作スキルの向上を目指し、ネット上での活用方法についても理解する。<small>ねんかん かつどう ふりかえり じぶん</small> 1年間の活動を振り返り、自分のことば ほうこく おこな 言葉で報告を行う。</p>				
授業概要	企業事例を学び、産学連携企業の課題解決に向けた制作に取り組む。1年間を振り返り、活動記録をまとめる。				
理解度テスト	課題提出、プレゼンを行い状況確認とフィードバックを実施・演習およびグループワークでは、参加態度・姿勢も評価する。				
定期試験	<p>【受験資格】 出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】 「筆記試験」および「課題作成と成果物提出・発表」</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	ビジネスデザイン企画実践Ⅱ ルーブリック				
		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、ようごなど きおくで、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、ビジネスデザイン企画実践Ⅱ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、ビジネスデザイン企画実践Ⅱ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、ビジネスデザイン企画実践Ⅱ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、ビジネスデザイン企画実践Ⅱ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問題等がある程度(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問題等がある程度(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	ほうかこ めーる べーす <small>たいめん たいおう ただし じぜん つごう かくにん</small> 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	オリジナル教材 <small>きょうざい</small>				

科目名	ビジネスデザイン企画実践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	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーションを考案。 ソーシャルメディアを使ったプロモーション→課題		講義・実習 調査学習
2	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーションを考案。 ソーシャルメディアを使ったプロモーション→課題		講義・実習 調査学習
3	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーション内容をまとめる		講義・実習 調査学習
4	プレゼン実践、産学連携先の課題解決に向けたプロモーション内容をまとめる		講義・実習 調査学習
5	プレゼン実践、発表準備、課題発表		講義・実習 調査学習
6	プレゼン実践、発表準備、課題発表		講義・実習 調査学習
7	プレゼン実践、デジタル化・DXでますます便利になる生活課題		講義・実習 調査学習
8	プレゼン実践、デジタル化・DXでますます便利になる生活課題		講義・実習 調査学習
9	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等)		講義・実習 調査学習
10	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等)		講義・実習 調査学習
11	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
12	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
13	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
14	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 <small>しんかだい えんしゅう</small> 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
15	プレゼン実践、デジタル化でますます便利になる生活課題 新課題・演習(AI・ChatGPT等をビジネスでの活用方法検討等) 課題提出、発表		講義・実習 調査学習
16	総復習(試験対策)		講義・実習 調査学習
17	定期試験		
18	振り返り		

令和8年度シラバス

科目名	キャリアデザインⅡa	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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 1年生のキャリアデザインで培った就職活動の基礎知識をベースに、実践的なノウハウを身に付け、合同企業説明会や会社説明会に参加する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱa	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 ・マイナビ活用 ・WEBテスト対策(マイナビ)		反転学習 調査学習
2	【就職サイトの活用】 ・就職活動ナビサイトに登録し「マイページ」で自己紹介文を掲載する。 ・合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する		反転学習 調査学習
3	【学校求人への活用】 ・求人票の見方を理解し、学校宛の求人を確認する。 (クラスルームに掲載した求人情報の紹介)		反転学習 調査学習
4	【説明会・1次試験の参加】 ・応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する①		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は相談する(就職活動の手順確認)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は実践模擬面接(集団・個人)と逆質問のクオリティ向上		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		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Ⅱb	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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 可否の結果とその対策を講じられる力を身につける。 結果を連絡し、相談し、フィードバックすることで不足しているものを補っていく。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱb	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生はGAB対策		反転学習 調査学習
2	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
3	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
4	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		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Ⅱc	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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 社会人として必要なビジネスマナーとコミュニケーションの基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱc	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【キャリアと仕事へのアプローチ】 ・社会人として充実した仕事生活を送るために、大切なことは何か考えてみよう ・将来の目標のために現在の生活を考えてみよう		反転学習 調査学習
3	【会社活動の基本】 ・組織人にとって不可欠な8つの意識を理解する ・効率的な業務と変化への対応の必要性を学ぶ		反転学習 調査学習
4	【コミュニケーションとビジネスナーの基本】 ・服装と身だしなみの基本的な考え方を理解する ・服装と身だしなみをセルフチェックする ・職場で良好な人間関係を保つにはどうすべきかを知る		反転学習 調査学習
5	【指示の受け方と報告・連絡・相談】 ・上手な話し方・聞き方の留意点を知る ・仕事の基本は、上司からの指示と担当者からの報告であることを知る		反転学習 調査学習
6	【話し方と聞き方のポイント】 ・話し方の基本を身につける ・印象のよい話し方のテクニックを学ぶ ・スピーチの基本を身につける		反転学習 調査学習
7	【電話対応】 ・ビジネスでは、電話の果たす役割が大きいことを知る ・声とことばだけのコミュニケーションの特殊性を理解する		反転学習 調査学習
8	【来客対応と訪問の基本マナー】 ・来客の目的に対する的確な対応のしかたを知る ・礼儀作法についての知識・スキルを身につける ・名刺の果たす役割やその扱い方を知る		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Ⅱd	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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	堤優樹[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 仕事の取り組み方、進め方、ビジネス文書の基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱd	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【冠婚葬祭のマナー】 ・慶事・弔事への出席にあたっての留意点を学ぶ ・贈り物についての基本的な知識を身につける		反転学習 調査学習
3	【仕事への取り組み、進め方】 ・スケジュール管理の重要性を学ぶ ・効率のよい仕事の進め方を身につける		反転学習 調査学習
4	【ビジネス文書の基本】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
5	【ビジネス文書の基本②】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
6	【統計データのつくり方、読み方】 ・表とグラフの読み方を学ぶ ・表とグラフの書き方を学ぶ		反転学習 調査学習
7	【情報収集とメディアの活用】 ・新聞の見方を知り、記事の読み方を身につける ・3大マスメディア(新聞・テレビ・雑誌)とインターネットの利用のしかたを理解する		反転学習 調査学習
8	【会社数字の読み方】 ・会社の仕組みについて知る ・売上のすべては利益になるわけではない		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	実践ゼミ 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミ a ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ 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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・復習	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミb ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・復習	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ。	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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミ。ルーブリック				
	言葉遣い、態度	4	3	2	1
	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・復習	事前学習型	
9	・定期試験	理解度を確認	

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終期授業の到達目標】 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、活動について理解し、実際に就職活動を行う。				
理解度テスト	毎回Formsによる理解度テストを実施する				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生</p> <p>【試験方法】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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	実践ゼミ d ルーブリック				
		4	3	2	1
言葉遣い、態度	与えられた課題内容について、常に適切な言葉遣い、態度で対応できている	与えられた課題内容について、8割程度適切な言葉遣い、態度で対応できている。	与えられた課題内容について、時々適切な言葉遣い、態度で対応できている。	言葉遣い、態度が適切でない。	
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	実践ゼミ 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	・就職活動のルールの確認	事前学習型	
2	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
3	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
4	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
5	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
6	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
7	・活動報告とそれに対するアドバイス ・今後の予定について	事前学習型	
8	・復習及び定期試験	理解度を確認	
9	・まとめと振り返り	フィードバック	

令和8年度シラバス

科目名	Web システム開発応用 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なPHP/MySQLを利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。</p> <p>【科目到達目標】 PHPを使用してMySQLにアクセスし、データ参照・挿入・編集・削除ができ、基本的なデータベースアプリケーションが作成できる。</p>				
授業概要	PHPでMySQLにアクセスする方法を学び、データベースへのデータ参照・挿入・編集・削除機能を作成する。				
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】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
PHP/MySQL 知識	自分で PHP プログラムを指示通りに作成でき、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	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、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	指導を受ながら PHP プログラムを指示通りに作成でき、データベースの参照・挿入・編集・削除ができる。	PHP 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	PHP/MySQL Googleサイト				

科目名	Web システム開発応用 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	PHP構文の復習 phpMyAdminの使い方の復習	実演・操作演習	
2	MySQLへの接続	実演・操作演習	
3	データ一覧・詳細画面を作る	実演・操作演習	
4	ページングと編集・削除	実演・操作演習	
5	データベースの設計	実演・操作演習	
6	会員登録とログイン画面	実演・操作演習	
7	その他詳細機能の作成	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 システム開発応用 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 Web開発に必要なPHP/MySQLを利用した開発スキルを身につけ、データベースアプリケーションを開発する。</p> <p>【科目到達目標】 グループにてPHPとMySQLを使用したデータベースアプリケーションの企画・設計・開発ができる。</p>				
授業概要	グループにてアプリケーションの企画・設計・開発を行う。				
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】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
PHP/MySQL 応用	グループ内でPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	一部指導を受けながらPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	指導を受けながらPHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができる。	PHP/MySQLを使用したデータベースサイトの企画・設計・制作ができない。	
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 システム開発応用 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	アプリケーションの企画	調査学習、PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
2	機能の洗い出し・画面設計	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
3	データベース設計	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
4	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
5	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
6	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
7	コーディング・デバッグ	PBL、ディスカッション、ラウンド・ロビン	
8	発表資料の作成と練習	ディスカッション、ラウンド・ロビン、デジタル・プレゼン	
9	定期試験(サイト発表会)	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	ゲーム開発 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	富永英世[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画した2Dまたは3Dのゲームを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 実際にゲームを制作していくことでプログラミングについて学び、ゲーム制作の基本を理解する。また問題を自らの力で解決する能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。				
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】プログラム制作による試験</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
	アイデア	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを複数(2つ以上)考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアのうち、オリジナリティのあるアイデアを1つ考えることができた。	積極的に様々なアイデアを考えることができた。複数のアイデアはあったが、オリジナリティのあるアイデアはなかった。	積極的にアイデアを考えなかった。
技術	ゲーム制作のために必要なスキルを概ね習得することができた。ほぼ8割以上自分の思ったような動作を実現できた。	ゲーム制作のために必要なスキルをそこそこ習得することができた。ほぼ6割以上自分の思ったような動作を実現できた。	ゲーム制作のために必要なスキルを少しだけ習得することができた。ほぼ4割程度は自分の思ったような動作を実現できた。	必要なスキルを少しだけ習得することができなかった。	
問題解決能力	発生したすべての問題に対して、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して6割は自分またグループで解決することができた。	発生した問題の8割は自分またはグループでも解決できなかった。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	ゲーム開発 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	ガイダンス ゲーム開発のための準備(ツール利用法/開発環境など) ゲームオブジェクトの作成		実演・操作演習
2	ゲーム制作演習① シーン/スクリプトの作成		実演・操作演習
3	ゲーム制作演習② ゲームオブジェクトの操作		実演・操作演習
4	ゲーム制作演習③ ゲームオブジェクトの管理		実演・操作演習
5	ゲーム制作演習④ 衝突判定・ボタン・テキストの操作		実演・操作演習
6	ゲーム制作演習⑤ サンプルゲームの作成 パッケージ化		実演・操作演習
7	自主ゲーム制作 自分のアイデアを盛り込もう 各自アイデアを検討/追加		実演・操作演習
8	自主ゲーム制作 機能を増やして品質を高めよう 各自アイデアを検討/追加		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック 自主ゲーム作品の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	ゲーム開発 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	富永英世[○]	時間数	72	単位	2.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 自分が企画した2Dまたは3Dのゲームを制作(プログラミング)できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 企画した通りにオリジナルゲームを制作できる力を身につける</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員からゲームプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にゲームを制作できる能力を身につける。				
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】プログラム制作による試験</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
完成度	オリジナルのゲームを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。	オリジナルのゲームを完成した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。(ゲームは8割進行可能)	オリジナルのゲームが動作する。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。(ゲームが満足にプレイできない)	オリジナルのゲームが完成しなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	ゲーム開発 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	サンプルゲーム制作演習① サンプルゲーム①を制作 (GUI の制作、キャラクタの操作)		実演・操作演習
2	サンプルゲーム制作演習② サンプルゲーム②を制作 (移動、撃つ、衝突判定、アニメーションの作成)		実演・操作演習
3	サンプルゲーム制作演習③ サンプルゲーム③を制作 (複雑な条件の設定)		実演・操作演習
4	サンプルゲーム制作演習④ サンプルゲーム④を制作1 (総合的なゲームの制作)		実演・操作演習
5	サンプルゲーム制作演習⑤ サンプルゲーム④を制作2 (総合的なゲームの制作)		実演・操作演習
6	オリジナルゲームの企画 オリジナルゲームの企画書を作成する (ゲーム名、ストーリー、ジャンル、ゲーム画面、キャラクター、音楽、ゴールを設定、オープニング)		実演・操作演習
7	オリジナルゲーム制作① 企画書を基にオリジナルゲームを制作する		実演・操作演習
8	オリジナルゲーム制作② デバッグを行い品質を高める		実演・操作演習
9	定期試験とフィードバック オリジナルゲーム作品の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>【科目到達目標】 グループで一つの企画を考え、それをシステム化するために、要件定義をおこない、設計書を様式に合わせて作成せいでできるようになる。問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。ほぼ完璧に動作する	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っているが全体の8割以上は動作する。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。6割以上は動作する。	課題を解決できなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	ガイダンス・チームビルディング システム開発の流れについて		PBL (Project Based Learning)
2	システム開発演習① (概要設計書の説明・スケジュール作成)		PBL (Project Based Learning)
3	システム開発演習② (詳細設計書の説明・役割分担・制作開始)		PBL (Project Based Learning)
4	システム開発演習③ (システム制作:プログラミング・DB作成)		PBL (Project Based Learning)
5	システム開発演習④ (システム制作:プログラミング・DB管理)		PBL (Project Based Learning)
6	課題設定 (各自課題を設定/設計書変更) 役割分担		PBL (Project Based Learning)
7	課題制作① (各自課題制作) 動作試験		PBL (Project Based Learning)
8	課題制作② (各自課題制作) 発表準備		PBL (Project Based Learning)
9	定期試験とフィードバック 制作課題の発表		デジタル・プレゼン

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	54	単位	1.5
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>【科目到達目標】 オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、開発の前準備をおこなう。また、開発スケジュールに基づき開発をスタートする。その中で問題解決能力を身につける。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	グループとしての企画を考え、設計書を作成できた。100%	グループとしての企画を考え、設計書を作成した。ただし、設計書の完成度は7割以上。	グループとしての企画を考え、設計書を作成した。ただし、設計書の完成度は4割以上。	課題を解決できなかった。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	オリジナル作品企画① (各自アイデアを検討・企画書作成)	PBL (Project Based Learning)	
2	オリジナル作品企画② (企画書・概要設計書作成)	PBL (Project Based Learning)	
3	オリジナル作品企画③ (プレゼン資料作成)	PBL (Project Based Learning)	
4	モックアップ作品制作① (システム開発:プログラミング・DB設計)	PBL (Project Based Learning)	
5	モックアップ作品制作② (システム開発:プログラミング・DB作成)	PBL (Project Based Learning)	
6	モックアップ作品制作③ (システム開発:プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
7	モックアップ作品制作④ (テスト:デバッグ)	PBL (Project Based Learning)	
8	モックアップ作品制作⑤ (設計書まとめ) 作品発表準備	PBL (Project Based Learning)	
9	定期試験とフィードバック 作品の発表	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 佐竹真彰[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、それに基づいてチームで連携をとりつつ開発することができるようになる。その中で問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。システムのいくつかの機能が完成する。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグがほとんどない(5個以下)。システムの7割以上が完成。	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。システムの完成度は5割以上。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。システムの完成度が3割以上。	課題を解決できなかった。システムの完成度は3割未満。	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	オリジナル作品詳細設計 (詳細設計書作成・役割／作業分担・スケジュール確認)	PBL (Project Based Learning)	
2	プロトタイプ作品制作① (進捗確認・プログラム設計・データベース設計)	PBL (Project Based Learning)	
3	プロトタイプ作品制作② (進捗確認・開発環境構築・プログラミング開始)	PBL (Project Based Learning)	
4	プロトタイプ作品制作③ (進捗確認・プログラミング・DB作成)	PBL (Project Based Learning)	
5	プロトタイプ作品制作④ (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
6	プロトタイプ作品制作⑤ (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
7	プロトタイプ作品制作⑥ (テスト・デバッグ・設計書修正)	PBL (Project Based Learning)	
8	プロトタイプ作品制作⑦ (作品発表準備・動作動画など作成)	PBL (Project Based Learning)	
9	定期試験とフィードバック (作品の発表など)	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	アプリケーション開発実習 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	吉川洋平[○] 佐竹真彰[○]	時間数	144	単位	4.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 グループで企画したシステムを制作し、完成させる。</p> <p>オリジナルシステムの企画書・設計書を作成し、それに基づいてチームで連携をとりつつ開発することができるようになる。その中で問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける。システムのいくつかの機能が完成する。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員から設計とプログラミングに対する知識を説明する。様々なツールなども利用しつつ実際にシステムを制作できる能力を身につける。				
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】課題制作による試験</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
完成度	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。システムの完成度は100%。更に当初の仕様から追加された機能が2つ以上なども含めて開発終了)	課題を解決した。当初の企画/スケジュールの通りに完成した。バグはまだ残っている。システムの完成度は100%で更に当初仕様に追加した機能が1つ存在する。	課題は解決できなかった。いくつかの部分で仕様を満たすことができなかった。システムの完成度は100%。当初仕様に対して過不足なく開発できた。	課題を解決できなかった。システムの完成度が100%未満(未完成)	
問題解決能力	発生した問題に対して、90%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、70%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	発生した問題に対して、50%以上、自分で調べて解決することができた。高い問題解決能力を持っていた。	問題に対応できず、自己解決が全くできなかった。	
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	アプリケーション開発実習 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	テスト設計 (テスト仕様書作成・役割分担・スケジュール確認)	PBL (Project Based Learning)	
2	オリジナル作品制作(仕上げ)① (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
3	オリジナル作品制作(仕上げ)② (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
4	オリジナル作品制作(仕上げ)③ (進捗確認・プログラミング・DB管理)	PBL (Project Based Learning)	
5	オリジナル作品制作(仕上げ)④ (進捗確認・テスト・デバッグ・設計書修正)	PBL (Project Based Learning)	
6	オリジナル作品制作(仕上げ)⑤ (作品完成)	PBL (Project Based Learning)	
7	オリジナル作品制作(仕上げ)⑥ (作品発表準備・動作動画など作成)	PBL (Project Based Learning)	
8	卒業作品最終発表会	デジタル・プレゼン	
9	卒業作品展示会(YSEフェスタ)	デジタル・プレゼン	

令和8年度シラバス

科目名	Linux 実習 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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	数見洋一[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク・Webサーバを構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学び、Linuxの基本操作ができるようになる。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。参考書:『Linux 標準教科書』(PDF)LPI-Japan(事務局発行)				
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	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。8割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。6割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。4割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	実習内容の予習・準備を怠り、知識の理解がまったくできていない。
技術	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの8割以上を覚えて使いこなしている。	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの6割以上を覚えて使いこなしている	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの4割以上を覚えて使いこなしている	実習体験を通じて、ほとんどコマンドの習得ができていない。	
問題解決能力	他者をリードする態度で積極的に実習に取り組む高いコミュニケーション能力と行動力を身につけている。	自主的・協働的に実習体験に取り組む、コミュニケーション能力や行動力を身につけている。	指導・助言等を受けて、実習体験を通じて、必要なコミュニケーション能力や行動力を身につけている。	実習体験を通じて、コミュニケーション能力や行動力がまったく身につけていない。	
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。				
教材	なし				

科目名	Linux 実習 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	ガイダンス Linux(OS)を学ぶ	実演・操作演習	
2	VirtualBox のインストールと仮想マシンの作成	実演・操作演習	
3	Linux のインストールと設定	実演・操作演習	
4	Linux を操作してみよう	実演・操作演習	
5	基本的なコマンド①	実演・操作演習	
6	基本的なコマンド②	実演・操作演習	
7	標準入出力とフィルタコマンド	実演・操作演習	
8	総復習	実演・操作演習	
9	定期試験	試験	

令和8年度シラバス

科目名	Linux 実習 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	数見洋一[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 ネットワークに関する知識を身につける。さらに、自らでネットワーク・Webサーバを構築できるようになる。</p> <p>【科目到達目標】 ネットワークサーバ構築のためにLinuxを利用する。Linuxのインストールをはじめ、利用方法や特徴を学ぶ。Viの使い方や管理者としての操作を理解・実行できるようになる。</p>				
授業概要	システム開発経験を有する教員が例も挙げながら説明する。その後、実際に自分たちで実習を実施する。実習を通して技術を習得する。参考書:『Linux 標準教科書』(PDF)LPI-Japan(事務局発行)				
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	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。8割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。6割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	Linux の操作などで利用される用語の理解ができています。4割以上の用語に対して意味や利用法を他人に説明することができます	実習内容の予習・準備を怠り、知識の理解がまったくできていない。
技術	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの8割以上を覚えて使いこなしている。	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの6割以上を覚えて使いこなしている	Linux のコマンドライン操作に十分に対応している。授業で出たコマンドの4割以上を覚えて使いこなしている	実習体験を通じて、ほとんどコマンドの習得ができていない。	
問題解決能力	他者をリードする態度で積極的に実習に取り組む高いコミュニケーション能力と行動力を身につけている。	自主的・協働的に実習体験に取り組む、コミュニケーション能力や行動力を身につけている。	指導・助言等を受けて、実習体験を通じて、必要なコミュニケーション能力や行動力を身につけている。	実習体験を通じて、コミュニケーション能力や行動力がまったく身につけていない。	
オフィスアワー	授業後教室。またはメールにて空き時間の確認後、教室にて対応。				
教材	なし				

科目名	Linux 実習 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	vi エディタ	実演・操作演習	
2	ユーザーとグループの管理	実演・操作演習	
3	ファイルやディレクトリのアクセス制御	実演・操作演習	
4	ネットワークの設定と管理	実演・操作演習	
5	ネットワークの設定と管理	実演・操作演習	
6	プロセス管理	実演・操作演習	
7	腕試しの課題とまとめ	実演・操作演習	
8	総復習	実演・操作演習	
9	定期試験	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Ⅱa	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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	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 N2相当以上の日本語力を身に付ける。 JLPT N2合格を目指す。</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	日本語能力試験20日で合格N2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Ⅱa	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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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Ⅱb	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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	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 N2相当以上の日本語力を身に付ける。 JLPT N2合格を目指す。</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	日本語能力試験20日で合格N2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Ⅱb	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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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 4年生の漢字(N2相当) N2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Ⅱc	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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	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 N2相当以上の日本語力を身に付ける。 JLPT N2合格を目指す。</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	日本語能力試験20日で合格N2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Ⅱc	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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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	N2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Ⅱd	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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	土屋夏彦[○]	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 N2相当以上の日本語力を身に付ける。 JLPT N2合格を目指す。</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	日本語能力試験20日で合格N2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Ⅱd	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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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 5年生の漢字(N2相当) N2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	キャリアデザインⅡa	区分	選択	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 1年生のキャリアデザインで培った就職活動の基礎知識をベースに、実践的なノウハウを身に付け、合同企業説明会や会社説明会に参加する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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
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Ⅱa	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 ・マイナビ活用 ・WEBテスト対策(マイナビ)		反転学習 調査学習
2	【就職サイトの活用】 ・就職活動ナビサイトに登録し「マイページ」で自己紹介文を掲載する。 ・合同企業説明会、会社説明会の情報を収集する際のポイントを理解する		反転学習 調査学習
3	【学校求人への活用】 ・求人票の見方を理解し、学校宛の求人を確認する。 (クラスルームに掲載した求人情報の紹介)		反転学習 調査学習
4	【説明会・1次試験の参加】 ・応募する企業を選出し、履歴書・自己紹介書、エントリーシートを作成する①		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は相談する(就職活動の手順確認)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は実践模擬面接(集団・個人)と逆質問のクオリティ向上		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は業界分析の最終確認とメンタルケア・リカバリー(PDCA)		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Ⅱb	区分	選択	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 可否の結果とその対策を講じられる力を身につける。 結果を連絡し、相談し、フィードバックすることで不足しているものを補っていく。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱb	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生はGAB対策		反転学習 調査学習
2	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
3	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
4	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
5	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
6	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
7	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		反転学習 調査学習
8	【就職活動の報告・フィードバック】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は試験対策(筆記・面接)		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Ⅱc	区分	選択	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 社会人として必要なビジネスマナーとコミュニケーションの基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱc	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【キャリアと仕事へのアプローチ】 ・社会人として充実した仕事生活を送るために、大切なことは何か考えてみよう ・将来の目標のために現在の生活を考えてみよう		反転学習 調査学習
3	【会社活動の基本】 ・組織人にとって不可欠な8つの意識を理解する ・効率的な業務と変化への対応の必要性を学ぶ		反転学習 調査学習
4	【コミュニケーションとビジネスナーの基本】 ・服装と身だしなみの基本的な考え方を理解する ・服装と身だしなみをセルフチェックする ・職場で良好な人間関係を保つにはどうすべきかを知る		反転学習 調査学習
5	【指示の受け方と報告・連絡・相談】 ・上手な話し方・聞き方の留意点を知る ・仕事の基本は、上司からの指示と担当者からの報告であることを知る		反転学習 調査学習
6	【話し方と聞き方のポイント】 ・話し方の基本を身につける ・印象のよい話し方のテクニックを学ぶ ・スピーチの基本を身につける		反転学習 調査学習
7	【電話対応】 ・ビジネスでは、電話の果たす役割が大きいことを知る ・声とことばだけのコミュニケーションの特殊性を理解する		反転学習 調査学習
8	【来客対応と訪問の基本マナー】 ・来客の目的に対する的確な対応のしかたを知る ・礼儀作法についての知識・スキルを身につける ・名刺の果たす役割やその扱い方を知る		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Ⅱd	区分	選択	授業形態	講義
学科	グローバルITシステム科	年次	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	18	単位	1.0
到達目標	<p>【最終到達目標】 内定獲得に向けて就職活動の流れを理解するとともに、履歴書作成や面接時の応答等について準備を進め、早期の内定獲得を目指す。また、卒業後、社会人生活が円滑に進むよう、仕事をする際に役立つ知識、ノウハウを修得する。</p> <p>【科目到達目標】 仕事の取り組み方、進め方、ビジネス文書の基本を修得する。</p>				
授業概要	本授業では、次の3つのステップで進めます。 ① 就活ポートフォリオ／履歴書の完成 ② 模擬面接・ロールプレイング ③ 社会人基礎力の修得				
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Ⅱd	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】 ・就職活動の実施状況を報告する ・今後の就職活動の予定を連絡する ・就職活動が進んでいない学生は就職先を探してエントリーする		反転学習 調査学習
2	【冠婚葬祭のマナー】 ・慶事・弔事への出席にあたっての留意点を学ぶ ・贈り物についての基本的な知識を身につける		反転学習 調査学習
3	【仕事への取り組み、進め方】 ・スケジュール管理の重要性を学ぶ ・効率のよい仕事の進め方を身につける		反転学習 調査学習
4	【ビジネス文書の基本】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
5	【ビジネス文書の基本②】 ・ビジネス文書の役割と特色を学ぶ ・ビジネス文書を作成する際の基礎知識を身につける		反転学習 調査学習
6	【統計データのつくり方、読み方】 ・表とグラフの読み方を学ぶ ・表とグラフの書き方を学ぶ		反転学習 調査学習
7	【情報収集とメディアの活用】 ・新聞の見方を知り、記事の読み方を身につける ・3大マスメディア(新聞・テレビ・雑誌)とインターネットの利用のしかたを理解する		反転学習 調査学習
8	【会社数字の読み方】 ・会社の仕組みについて知る ・売上のすべては利益になるわけではない		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	実践ゼミ 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	2	開講期	1
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう 【最終期授業の到達目標】 しゅうしよくかつどう おこない かつどうじょう もんだいてん せいり たいさく かつどう しつ こうじょう しゅうしよくない 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう おなじ 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	<p>ITぎょうかい しすて むかいはつ けいけん ゆうするきょういん しょくぼ たいけん かいせつ しゅうしよく ひつよう じゆんぴ IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、 かつどう りかい じっさい しゅうしよくかつどう おこな 活動について理解し、実際に就職活動を行う。</p>				
理解度テスト	<p>まいかいForms りかいどてすと じっし 毎回Formsによる理解度テストを実施する</p>				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	<p>じっせん 実践ゼミ a ルーブリック</p>				
		4	3	2	1
ことばづかい 言葉遣い たいど 態度	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に つねにてきせつ ついて、常に適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に わりていどてきせつ ついて、8割程度適切 ことばづかい たいど な言葉遣い、態度で たいおう 対応できている。</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に ときどきてきせつ ついて、時々適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている。</p>	<p>ことばづかい たいど てきせつ 言葉遣い、態度が適切 でない。</p>	
オフィスアワー	<p>ほうかご めーるべーす たいめん たいおう ただし じぜん つごう かくにん 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。</p>				
教材	なし				

科目名	実践ゼミ 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	しゅうしょくかつどう るーる かくにん ・就職活動のルールの確認		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
2	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
3	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
4	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
5	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
6	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
7	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
8	ふくしゅう ・復習		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
9	ていきしけん ・定期試験		りかいど かくにん 理解度を確認

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ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	2	開講期	2
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう 【最終期授業の到達目標】 しゅうしよくかつどう おこなひ かつどうじょう もんだいてん せいり たいさく かつどう しつ こうじょう しゅうしよくないてい 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう おなじ 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	<p>ITぎょうかい しすて むかいはつ けいけん ゆうするきょういん しょくぼ たいけん かいせつ しゅうしよく ひつよう じゆんび IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、 かつどう りかい じっさい しゅうしよくかつどう おこな 活動について理解し、実際に就職活動を行う。</p>				
理解度テスト	<p>まいかいForms りかいどてすと じっし 毎回Formsによる理解度テストを実施する</p>				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	<p>じっせん 実践ゼミb ルーブリック</p>				
	ことばづかい 言葉遣い たいど 態度	4	3	2	1
	あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に つねにてきせつ ついて、常に適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている	あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に わりていどてきせつ ついて、8割程度適切 ことばづかい たいど な言葉遣い、態度で たいおう 対応できている。	あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に ときどきてきせつ ついて、時々適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている。	ことばづかい たいど てきせつ 言葉遣い、態度が適切 でない。	
オフィスアワー	<p>ほうかご めーるべーす たいめん たいおう ただし じぜん つごう かくにん 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。</p>				
教材	なし				

科目名	実践ゼミ 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	しゅうしょくかつどう るーる かくにん ・就職活動のルールの確認		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
2	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
3	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
4	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
5	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
6	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
7	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
8	ふくしゅう ・復習		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
9	ていきしけん ・定期試験り		りかいど かくにん 理解度を確認

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ	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	2	開講期	3
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう 【最終期授業の到達目標】 しゅうしよくかつどう おこない かつどうじょう もんだいてん せいり たいさく かつどう しつ こうじょう しゅうしよくない 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう おなじ 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	<p>ITぎょうかい しすて むかいはつ けいけん ゆうするきょういん しょくぼ たいけん かいせつ しゅうしよく ひつよう じゆんび IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、 かつどう りかい じっさい しゅうしよくかつどう おこな 活動について理解し、実際に就職活動を行う。</p>				
理解度テスト	<p>まいかいForms りかいどてすと じっし 毎回Formsによる理解度テストを実施する</p>				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	<p>じっせん 実践ゼミ ルーブリック</p>				
		4	3	2	1
	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に つねにてきせつ ついて、常に適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に わりていどてきせつ ついて、8割程度適切 ことばづかい たいど な言葉遣い、態度で たいおう 対応できている。</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に ときどきてきせつ ついて、時々適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている。</p>	<p>ことばづかい たいど てきせつ 言葉遣い、態度が適切 でない。</p>	
オフィスアワー	<p>ほうかご めーるべーす たいめん たいおう ただし じぜん つごう かくにん 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。</p>				
教材	なし				

科目名	実践ゼミ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	しゅうしょくかつどうのルールを確認 ・就職活動のルールの確認		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
2	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
3	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
4	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
5	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
6	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
7	かつどうほうこくたいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんごよてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
8	ふくしゅう ・復習		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
9	ていきしけん ・定期試験		りかいどかくにん 理解度を確認

令和8年度シラバス

科目名	実践ゼミ 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	2	開講期	4
担当教員 [実務経験]	佐竹真彰[○]	時間数	36	単位	1.0
到達目標	<p>さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう 【最終期授業の到達目標】 しゅうしよかつどう おこない かつどうじょう もんだいてん せいり たいさく かつどう しつ こうじょう しゅうしよくない 就職活動を行いながら、活動上の問題点を整理し対策することによって活動の質を向上し、就職内定できる。</p> <p>【科目到達目標】 さいしゅうきじゆぎょう どうたつもくひょう おなじ 最終期授業の到達目標に同じ。</p>				
授業概要	<p>ITぎょうかい しすて むかいはつ けいけん ゆうするきょういん しょくぼ たいけん かいせつ しゅうしよく ひつよう じゆんび IT業界でのシステム開発の経験を有する教員が、職場での体験について解説する。就職するために必要な準備、 かつどう りかい じっさい しゅうしよかつどう おこな 活動について理解し、実際に就職活動を行う。</p>				
理解度テスト	<p>まいかいForms りかいどてすと じっし 毎回Formsによる理解度テストを実施する</p>				
定期試験	<p>【受験資格】出席率70%以上の学生 【試験方法】仕様を提示しそれに基づいた課題を制作する</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% ・問題、理解度テスト 30% ・到達度(ルーブリック) 10% 				
	<p>じっせん 実践ゼミ d ルーブリック</p>				
		4	3	2	1
ことばづかい 言葉遣い たいど 態度	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に つねにてきせつ ついて、常に適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に わりていどてきせつ ついて、8割程度適切 ことばづかい たいど な言葉遣い、態度で たいおう 対応できている。</p>	<p>あたえられたかだいないう 与えられた課題内容に ときどきてきせつ ついて、時々適切な ことばづかい たいど たいおう 言葉遣い、態度で対応 できている。</p>	<p>ことばづかい たいど てきせつ 言葉遣い、態度が適切 でない。</p>	
オフィスアワー	<p>ほうかご めーるべーす たいめん たいおう ただし じぜん つごう かくにん 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。</p>				
教材	なし				

科目名	実践ゼミ 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	しゅうしょくかつどう るーる かくにん ・就職活動のルールの確認		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
2	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
3	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
4	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
5	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
6	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
7	かつどうほうこく たいするあどばいす ・活動報告とそれに対するアドバイス こんご よてい ・今後の予定について		じぜんがくしゅうがた 事前学習型
8	ふくしゅうおよびいきしけん ・復習及び定期試験		りかいど かくにん 理解度を確認
9	ふ かえ ・まとめと振り返り		フィードバック