

2021 年度中央情報専門学校シラバス

【AP0004】

科目名	IT ドキュメンテーション			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小菅 厚	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT エンジニアとして、基本的なシステム開発の流れを理解し、開発チームの一員として必要なドキュメントの読解力と分かりやすいドキュメントの作成力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	小菅 厚は、システム開発に 30 年以上実務に携わった実績があり、現在も企業の役員として実務に携わっている。その経験を活かして、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材：適宜プリント配布 参考書：「考える技術・書く技術」バーバラ・ミント/山崎康司訳 ダイアモンド社			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. システム開発の概要、フローを説明できる 2. システム開発の段階ごとに、必要なドキュメントを説明できる 3. 論理的で、読み手にとって分かりやすいドキュメントを作成できる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（30%）、期末レポート、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス、学習目標 2. システム開発の基本 3. 人工知能システムの開発プロセス 4. アジャイル開発 5. RFP（提案依頼書）を作る① 6. RFP（提案依頼書）を作る② 7. RFP（提案依頼書）を作る③ 8. 作るシステムを表現する 9. 企画提案書を作る① 10. 企画提案書を作る② 11. 企画提案書を作る③ 12. 企画提案書を作る④ 13. 社内チームとは（役割分担表） 14. ハンダーの選定の仕方（見積書） 15. NDA（秘密保持契約書）を作る 16. 契約書・仕様書を作る 17. プロジェクト計画書を作る 18. 要求機能一覧表を作る 19. 課題管理表（project 管理）を作る 20. マスターデータを作る 21. 成果物（要件定義書）を作る 22. 成果物（設計書）を作る 23. 成果物（テスト仕様書）を作る 24. ユーザー受入テストの種類 25. テスト項目表を作る 26. 現新比較テストを行う 27. 障害管理表を作る 28. ユーザマニュアルを作る 29. 管理者マニュアルを作る 30. ユーザ説明会資料を作る 31. 説明会のアジェンダを作る 32. 稼働判定表を作る 33. 障害対応マニュアルを作る 34. 障害報告書を作る 35. 保守担当への引き継ぎ書を作る 36. システム導入の効果測定 			

科目名	コンピュータサイエンス			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	データとは何かを学ぶ アルゴリズムとは何かを学ぶ コンピュータアーキテクチャの基本を学ぶ			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、その経験を活かして、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：Wladston Ferreira Fliho 著，小山祐司監訳『みんなのコンピュータサイエンス』株式会社翔泳社，2019 年 補助教材：paiza 株式会社『paiza ラーニング』プログラミング学習サービス			
到達目標	1. コンピュータの能力を活かしたプログラムを書けるようになる 2. 基本情報技術者試験のテクノロジー問題に正解できるようになる			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. フローチャート 3. 論理 4. カウント 5. 確率 6. 時間計算量，ソートアルゴリズム 7. 反復処理 8. 再帰処理 9. 総当たり攻撃 10. バックトラック 11. 発見的解法 12. 分割統治法 13. 動的計画法 14. 分枝限定法 15. 抽象データ型 16. 抽象表現 17. データ構造 18. ソート	19. 探索 20. グラフ 21. オペレーションズリサーチ 22. リレーショナルデータベース 23. ノンリレーショナルデータベース 24. 分散データベース 25. 地理情報 26. シリアライゼーション 27. コンピュータアーキテクチャ 1 28. コンピュータアーキテクチャ 2 29. コンパイラ 30. 記憶階層 31. プログラミング（言語学） 32. プログラミング（変数） 33. プログラミング（パラダイム） 34. 情報処理技術者試験対策 35. 情報処理技術者試験対策 36. まとめ		

科目名	AI ビジネス概論			
授業時間数	72 時間	A I プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	堀切 達也	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	A I とイノベーションの関係、ビジネスや経済システムの激変を把握し、 「A I をビジネスとして活用できる A I エンジニア」の育成を目指す。			
実務経験のある教員等による授業内容	堀切達也は、富士通の本部長代理として営業・企画・マーケティング・アライアンス業務に長年携わり、A I のビジネス活用について関わってきた経験から、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「未来デジタル研究 創刊号・第 3 号・第 4 号・第 5 号」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. A I とイノベーションの関係を把握できる。 2. A I とビジネスモデル・経済システムの激変を関係付けることができる。 3. A I 利活用により競争優位のシステムを構想できる。 			
評価方法と基準	出席・アクティブな学習態度（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、アクティブに学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1、イノベーションとは何か 2、第 4 次産業革命における A I 3、情報ネットワークの定義 4、情報ネットワークの歴史 5、コンピュータ化の急成長 6、富士通のイノベーション 7、P C 台頭— I T 産業の大転換 8、A I テクノロジー発達史 I 9、巨大集中型システムの挫折 10、中間テスト 11、インターネット革命の急進展 12、イノベーションと経営戦略 13、G A F A のビジネスモデル 14、期末テスト 15、A I テクノロジー発達史 II 16、統計学・ビッグデータ・A I 17、機械学習・A I テクノロジー I 18、機械学習・A I テクノロジー II 	<ol style="list-style-type: none"> 19、ディープラーニング 20、I C T メーカーの A I への取組み 21、A I システム構築の特徴 22、中間テスト 23、業種別 A I システムの最新動向 I 24、業種別 A I システムの最新動向 II 25、業務別 A I システムの最新動向 26、A I によるビジネスモデル転換 27、A I 適用分野の拡大 28、A I と経済システム I 29、A I と経済システム II 30、A I をめぐる 4 つの論点 31、A I 利活用 I 32、A I 利活用 II 33、A I とリベラルアーツ 34、A I プロジェクトマネジメント I 35、A I プロジェクトマネジメント II 36、期末テスト 		

科目名	AIプログラミング実習			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	データ分析, 機械学習などの分野において標準言語となっている Python の基本的なプログラミングスキルを身に付け, データ分析, 機械学習に必要な Python ライブラリの使い方を習得する			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、その経験を活かして、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：国本大悟, 須藤秋良著, 株式会社フレアリンク監修『スッキリわかる Python 入門』インプレス, 2019 年 補助教材：SIGNATE Quest 『Python 入門』ほか			
到達目標	1. Python の基本知識と基本的なプログラミングスキルを身に付ける 2. データ分析, 機械学習に必要な Python ライブラリを使用できる 3. Python3 エンジニア認定基礎試験に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席 (30%)、小テスト・課題提出 (40%)、期末試験・総合力 (30%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	37. 科目オリエンテーション 38. Python 開発環境 39. Python 文法 (変数) 40. Python 文法 (データ型) 41. Python 文法 (演算) 42. Python 文法 (リスト 1) 43. Python 文法 (リスト 2) 44. Python 文法 (ディクショナリ・タプル) 45. Python 文法 (集合演算) 46. Python 文法 (条件分岐) 47. Python 文法 (繰り返し 1) 48. Python 文法 (繰り返し 2) 49. Python 文法 (関数) 50. Python 文法 (オブジェクト) 51. Python 文法 (組み込み関数) 52. Python 文法 (ファイル入出力) 53. Python ライブラリ (Matplotlib) 54. Python 活用 (Web アプリ)		55. Python 文法 (ラムダ式) 56. Python 文法 (デコレータ) 57. Python 文法 (クラス) 58. Python 文法 (名前空間) 59. Python 文法 (エラーと例外処理) 60. Python 文法 (標準ライブラリ 1) 61. Python 文法 (標準ライブラリ 2) 62. Python ライブラリ (Numpy1) 63. Python ライブラリ (Numpy2) 64. Python ライブラリ (Pandas1) 65. Python ライブラリ (Pandas2) 66. Python ライブラリ (Scipy) 67. Python ライブラリ (scikit-learn1) 68. Python ライブラリ (scikit-learn2) 69. 回帰と分類 70. 回帰 71. 分類 72. まとめ	

科目名	マーケティング			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	B to C における業界分析力を養ったうえで、マーケティングミックス（4P）の概念をもとにしたビジネスをデザインできる能力を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	当教員は教育関連企業において、商品企画・仕入・販売計画・販売促進・新店舗出店等に関する責任者としてマーケティング活動全般の業務に 15 年以上携わり、その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配付テキスト：「レクチャー&トレーニング 日商リテールマーケティング検定試験 3 級」 およびオリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 業界の動向を理解し、各業界の現状を説明できる。 2. マーケティングミックスを理解し、その特徴を説明できる。 3. 利益の構造を理解し、計数管理の手順を説明できる。 4. 商圏設定の手順を理解し、そのためのデータ収集と分析ができる。 5. 顧客満足度を高めるためのプロモーション活動の種類を理解し、その説明ができる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、課題（20%）、試験・総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小売業の定義 2. 小売業の構造 3. 組織小売業総論 4. チェーンストアの定義 5. チェーンストアの特徴 6. チェーンオペレーション 7. チェーンストアの種類（RC） 8. チェーンストアの種類（VC） 9. チェーンストアの種類（FC） 10. マーケティングの定義 11. マーケティングミックス① 12. マーケティングミックス② 13. 顧客志向 14. 顧客維持 15. 商品の定義 16. マーチャンダイジングの定義 17. マーチャンダイジングサイクル 18. 商品計画 19. 販売計画 20. 仕入計画 21. 価格設定 22. 価格政策 23. 利益計画 24. データによる数値管理 25. 販売管理 26. マーケティングリサーチ 27. 環境分析（内部・外部） 28. 商圏の定義 29. 商圏の特徴 30. 立地戦略 31. インターネットと電子商取引 32. オムニチャネル 33. プロモーションの定義 34. プロモーションの種類 35. インバウンド対策 36. インバウンド対応 			

科目名	組織・人材マネジメント			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	内藤 直樹	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	組織と人材のマネジメントは、経営者、管理職、人事セクションだけの問題ではないこと、社員自らが大きく関わっていることを理解し、組織づくりは人づくりであることを人が人に働きかける方法から理解する。			
実務家教員との関係	コミュニケーションビジネスに 30 年近く携わった後、デジタルコミュニケーションを提供する企業経営のスタートアップに携わり、組織・人材マネジメントにおいて重要な人的資源を成長させてきた実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 組織とは何かを理解する 2. 組織における人材の重要性を理解する 3. 組織行動と個人行動の違いを理解する 4. 生徒個人のビジョンとミッションを持たせる 5. リーダーシップは役割でなく日々の意識下にあることを理解する 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験・課題提出・総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A,B,C,D,E の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解・思考・仮説・創造・コミュニケーション・学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. 組織と人材マネジメント全体像 3. 組織を知る I 4. 組織を知る II 5. 2～4 振り返り、小テスト 6. 人材の重要性 7. 組織における人材の役割 8. 組織における人材の目的 9. 人的資源管理とは 10. 日本の人的資源管理の現状 11. 6～10 振り返り、小テスト 12. 組織行動と個人行動 I 13. 組織行動と個人行動 II 14. 企業ビジョンとミッション 15. 個人ビジョンとミッション 16. 12～15 振り返り、小テスト 17. 前期ふりかえり、期末課題 18. 前期まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 組織マネジメントの基本 20. 人材マネジメントの大切な考え 21. 人材マネジメントのスキル 22. 19～21 振り返り、小テスト 23. マネジメントとリーダーシップ 24. リーダーシップの基本 25. 23～24 振り返り、小テスト 26. リーダーの言葉力 27. リーダーの信頼と価値観 28. 26～27 振り返り、小テスト 29. リーダーのコミュニケーション 30. リーダーに必要な「聴」 31. 29～30 振り返り、小テスト 32. リーダーと部下の関係づくり 33. リーダーの部下の育て方 34. 32～33 振り返り、小テスト 35. 後期振り返り、期末課題 36. 全期まとめ 		

科目名	ICT 基礎			
授業時間数	72 時間	IT・WEB 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	コンピュータやネットワークに関する基礎的な仕組みを学び、専門の学習において必要となる情報処理技術を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	企業の情報システム部門での業務経験を活かした、情報リテラシーに関する研修に実績があり、企業における ICT の利活用について、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「身につく！合格！IT パスポート」株式会社インフォテック・サーブ 参考書籍①「かんたん合格 IT パスポート教科書 令和 2 年度」インプレックスブックス 参考書籍②「かんたん合格 IT パスポート過去問題集 令和 2 年度春期」インプレックスブックス			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ICT の基礎技術を理解し、その内容を説明できる 2. ICT の基礎技術を理解し、その活用方法を説明できる 3. ICT の基礎技術を理解し、その利活用ができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	73. オリエンテーション、ハードウェア① 74. ハードウェア② 75. ハードウェア③ 76. ソフトウェア① 77. ソフトウェア② 78. ソフトウェア③ 79. コンピュータで扱うデータ① 80. コンピュータで扱うデータ② 81. コンピュータで扱うデータ③ 82. データベース① 83. データベース② 84. データベース③ 85. 前期期末試験 86. ネットワーク① 87. ネットワーク② 88. ネットワーク③ 89. セキュリティ① 90. セキュリティ②	91. セキュリティ③ 92. システムの導入① 93. システムの導入② 94. システムの導入③ 95. システム開発とプロジェクトマネジメント① 96. システム開発とプロジェクトマネジメント② 97. システム開発とプロジェクトマネジメント③ 98. 後期期末試験 99. 企業活動と IT の活用① 100. 企業活動と IT の活用② 101. 企業活動と IT の活用③ 102. 法務と財務① 103. 法務と財務② 104. 法務と財務③ 105. 過去問練習① 106. 過去問練習② 107. 過去問練習③ 108. 進級試験		

科目名	企業経営戦略			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	企業を取り巻く市場という外部環境と、企業の財務・組織・人材マネジメントによる内部環境を分析したうえで企業経営戦略の策定方法を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	当教員は教育関連企業において、商品企画・仕入・販売計画・販売促進・新店舗出店等に関する責任者としてマーケティング活動全般の業務に 1 5 年以上携わり、その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配付テキスト「身につく！合格！ITパスポート」 オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営理念・ビジョン・経営戦略・戦術の違いを理解し、それぞれの特徴を説明できる。 2. マーケティング戦略で有効なさまざまな分析を理解し、それぞれの特徴を説明できる。 3. 経営戦略の策定手順を理解し、手順ごとの特徴を説明できる。 4. 財務諸表を理解し、それぞれの財務諸表から経営状態を分析できる。 5. 企業の組織図の違いを理解し、それぞれの特徴を説明できる。 6. リーダーシップ理論を理解し、部下の指導方法を説明できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、課題（20%）、試験・総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. マーケティング 2. 経営理念・ビジョン・経営戦略 3. マーケティングリサーチ 4. P E S T 分析 5. イノベーター理論 6. イノベーター理論と P L C 7. 3 C 分析 8. S W O T 分析 9. V R I O 分析 10. ファイブフォア分析① 11. ファイブフォア分析② 12. 3 つの競争戦略 13. P P M 分析 14. S T P 分析①（市場細分化） 15. S T P 分析②（ターゲティング） 16. S T P 分析③（ポジショニング） 17. マーケティングミックス① 18. マーケティングミックス② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. P D C A サイクル 20. 競争地位戦略① 21. 競争地位戦略と関連法規① 22. 競争地位戦略と関連法規② 23. 成長マトリクス 24. 損益計算書の概要 25. 損益計算書の分析 26. 貸借対照表の概要 27. 貸借対照表の分析 28. キャッシュフロー計算書の概要 29. キャッシュフロー計算書の分析 30. 財務諸表分析利益計画① 31. 損益計算① 32. 損益計算② 33. 組織の定義・分析 34. 組織構造 35. リーダーシップ理論① 36. リーダーシップ理論② 		

科目名	AI イノベーション			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	堀切 達也	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	A I とイノベーションの関係、ビジネスや経済システムの激変を把握し、 「A I をビジネスとして活用できる ICT エンジニア」の育成を目指す。			
実務経験のある教員等による授業内容	堀切達也は、富士通の本部長代理として営業・企画・マーケティング・アライアンス業務に長年携わり、A I のビジネス活用について関わってきた経験から、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「未来デジタル研究 創刊号・第 3 号・第 4 号・第 5 号」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. A I とイノベーションの関係を把握できる。 2. A I とビジネスモデル・経済システムの激変を関係付けることができる。 3. A I により競争優位のビジネスモデルを構想できる。 			
評価方法と基準	出席・アクティブな学習態度（40%）、実力テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、アクティブに学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1、イノベーションとは何か 2、第 4 次産業革命における A I 3、情報ネットワークの定義 4、情報ネットワークの歴史 5、実力テスト① 6、富士通のイノベーション 7、P C 台頭— I T 産業の大転換 8、A I テクノロジー発達史 I 9、巨大集中型システムの挫折 10、実力テスト② 11、インターネット革命の急進展 12、イノベーションと経営戦略 13、G A F A のビジネスモデル 14、実力テスト③ 15、A I テクノロジー発達史 II 16、統計学・ビッグデータ・A I 17、機械学習・A I テクノロジー I 18、機械学習・A I テクノロジー II 	<ol style="list-style-type: none"> 19、ディープラーニング 20、I C T メーカーの A I への取り組み 21、A I システム構築の特徴 22、実力テスト④ 23、業種別 A I システムの最新動向 I 24、業種別 A I システムの最新動向 II 25、業務別 A I システムの最新動向 26、A I によるビジネスモデル転換 27、実力テスト⑤ 28、A I と経済システム I 29、A I と経済システム II 30、A I をめぐる 4 つの論点 31、A I 資本主義の未来 I 32、A I 資本主義の未来 II 33、A I とリベラルアーツ 34、A I と芸術（絵画・音楽・小説） 35、シンギュラリティをめぐって 36、実力テスト⑥ 		

科目名	AIプログラミング			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	データ分析, 機械学習などの分野において標準言語となっている Python の基本的なプログラミングスキルを身に付け, データ分析, 機械学習に必要な Python ライブラリの使い方を習得する			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、その経験を活かして、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：国本大悟, 須藤秋良著, 株式会社フレアリンク監修『スッキリわかる Python 入門』インプレス, 2019 年 補助教材：TechFUL プログラミングスキル可視化サービス			
到達目標	1. Python の基本知識と基本的なプログラミングスキルを身に付ける 2. データ分析, 機械学習に必要な Python ライブラリを使用できる 3. Python3 エンジニア認定基礎試験に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席 (30%)、小テスト・課題提出 (40%)、期末試験・総合力 (30%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. Python 開発環境 3. Python 文法 (変数) 4. Python 文法 (データ型) 5. Python 文法 (演算) 6. Python 文法 (リスト 1) 7. Python 文法 (リスト 2) 8. Python 文法 (ディクショナリ・タプル) 9. Python 文法 (集合演算) 10. Python 文法 (条件分岐) 11. Python 文法 (繰り返し 1) 12. Python 文法 (繰り返し 2) 13. Python 文法 (関数) 14. Python 文法 (オブジェクト) 15. Python 文法 (組み込み関数) 16. Python 文法 (ファイル入出力) 17. Python ライブラリ (Matplotlib) 18. Python 活用 (Web アプリ)	19. Python 文法 (ラムダ式) 20. Python 文法 (デコレータ) 21. Python 文法 (クラス) 22. Python 文法 (名前空間) 23. Python 文法 (エラーと例外処理) 24. Python 文法 (標準ライブラリ 1) 25. Python 文法 (標準ライブラリ 2) 26. Python ライブラリ (Numpy1) 27. Python ライブラリ (Numpy2) 28. Python ライブラリ (Pandas1) 29. Python ライブラリ (Pandas2) 30. Python ライブラリ (Scipy) 31. Python ライブラリ (scikit-learn1) 32. Python ライブラリ (scikit-learn2) 33. 回帰と分類 34. 回帰 35. 分類 36. まとめ		

科目名	キャリアデザインⅠ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年 (K)	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	就職準備期間と位置づけ、本格的な就職活動を順調に進めるための、準備を行い、かつ、知識を育成する。			
実務経験のある教員等による授業内容	当授業担当者は教育関連企業において、責任者として、採用・研修に15年以上携わるとともに、「リテールマーケティング1級(日本商工会議所)」「消費生活アドバイザー/消費生活相談員」「ビジネス法務エキスパート(東京商工会議所)」「ビジネスマネジャー検定試験(東京商工会議所)」の合格または有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。また、当校の職業訓練において、同内容の指導実績を有する。			
教科書・参考書・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動の準備作業ができる。 2. 就職情報の収集ができる。 3. 就職試験(ISP等)の対策ができる。 4. 労働に関する基本的な法規の概要が理解できる。 5. コミュニケーション力を向上させる。 6. 時事的な問題に対応できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲(40%)、課題(20%)、試験・総合力(40%)により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. キャリアデザイン概論① 2. キャリアデザイン概論② 3. 入管法と関連する法規① 4. 入管法と関連する法規② 5. 時事的な問題とその対処① 6. 就職活動の準備① 7. 就職活動の準備② 8. 就職活動の準備③ 9. 就職情報の収集① 10. 就職情報の収集② 11. 時事的な問題とその対処② 12. 労働に関する法規① 13. 労働に関する法規② 14. 労働に関する法規③ 15. 労働に関する法規④ 16. 時事的な問題とその対処③ 17. 労働に関する法規⑤ 18. 労働に関する法規⑥ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 労働に関する法規⑦ 20. 時事的な問題とその対処④ 21. 就職活動の準備④ 22. 就職活動の準備⑤ 23. 就職情報の収集③ 24. 時事問題とその対処⑤ 25. 就職試験対策① 26. 就職試験対策② 27. 就職試験対策③ 28. 時事問題とその対処⑥ 29. 就職試験対策④ 30. 就職試験対策⑤ 31. 就職試験対策⑥ 32. 就職試験対策⑦ 33. 時事問題とその対処⑦ 34. 就職試験対策⑧ 35. 就職試験対策⑨ 36. 就職試験対策⑩ 		

科目名	ICT 応用			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	情報技術者として押さえておくべき基礎的な知識を身につけることを目的とし、基本情報技術者試験の合格を目指す。			
実務経験のある教員等による授業内容	企業の情報システム部門での業務経験を活かした、情報リテラシーに関する研修に実績があり、企業における ICT の利活用について、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	配布テキスト「イージー & クレバー方式でよくわかる 栢木先生の基本情報技術者教室」株式会社技術評論社 参考図書「かんたん合格 基本情報技術者教科書」株式会社インプレス			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社会における情報技術の位置付けと役割を理解する。 2. 基本情報技術者試験に合格できる情報技術の知識を習得する。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ハードウェア① 2. ハードウェア② 3. ハードウェア③ 4. ハードウェア④ 5. ソフトウェア① 6. ソフトウェア② 7. コンピュータで扱うデータ① 8. コンピュータで扱うデータ② 9. コンピュータで扱うデータ③ 10. アルゴリズム① 11. アルゴリズム② 12. アルゴリズム③ 13. 前期期末試験 14. 前期復習① 15. 前期復習② 16. データ構造① 17. データ構造② 18. システム開発① 	<ol style="list-style-type: none"> 19. システム開発② 20. システム開発③ 21. コンピュータシステム① 22. コンピュータシステム② 23. ネットワーク① 24. ネットワーク② 25. ネットワーク③ 26. データベース① 27. データベース② 28. セキュリティ① 29. セキュリティ② 30. セキュリティ③ 31. 後期期末試験 32. 後期復習① 33. 後期復習② 34. 試験対策① 35. 試験対策② 36. 総まとめ 		

科目名	Web システム開発設計応用 B			
授業時間数	72 時間	IT・WEB 学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	業務の自動化にむけ RPA ツールを使った業務フローの策定と自動化ができる人材の育成。			
実務経験のある教員 等による授業内容	企業の情報システム部門での業務経験を活かした、情報リテラシーに関する研修に実績があり、企業における ICT の利活用と RPA について、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	e-ラーニング教材 UiPath アカデミー RPA 開発ツール UiPath Studio			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. RPA について基礎的なことを理解し、その内容や利用方法を説明できること。 2. RPA ツールを用いて自動化プロジェクト開発に必要な基礎知識を取得すること。 3. RPA ツールを用いて運用・管理に必要な基礎知識を取得すること。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. RPA について & RPA ツールについて 2. RPA 概論① 3. RPA 概論② 4. RPA 開発入門① 5. RPA 開発入門② 6. RPA 開発入門③ 7. RPA 開発初級① 8. RPA 開発初級② 9. RPA 開発初級③ 10. RPA 開発初級④ 11. RPA 開発初級⑤ 12. RPA 開発初級⑥ 13. RPA 開発初級⑦ 14. RPA 開発初級⑧ 15. RPA 開発初級⑨ 16. RPA 開発初級⑩ 17. RPA 開発初級⑪ 18. 前期期末試験 	<ol style="list-style-type: none"> 19. RPA 開発中級① 20. RPA 開発中級② 21. RPA 開発中級③ 22. RPA 開発中級④ 23. RPA 開発中級⑤ 24. RPA 開発中級⑥ 25. RPA 開発中級⑦ 26. RPA 開発中級⑧ 27. RPA 開発中級⑨ 28. RPA 開発中級⑩ 29. RPA 開発中級⑪ 30. RPA 運用管理① 31. RPA 運用管理② 32. RPA 運用管理③ 33. RPA 運用管理④ 34. RPA 運用管理⑤ 35. RPA 運用管理⑥ 36. 後期期末試験 		

科目名	キャリアデザイン I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養う。			
実務家教員との関係	他の科目を兼任しつつ、十数年に渡りクラス担任に携わり、科目の目的を十分に理解し、その内容を教授してきた。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント 他			
到達目標	就職活動における希望職種・希望業種を見つける 人事担当者の目を引く履歴書を作成できる 自ら考え就職活動に向けて行動することができる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40％）、小テスト（20％）、試験、課題提出物、総合力（40％）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動とは 5. 現在の就職事情 6. 就職活動の進め方 7. 自己分析① 過去の自分の掘り起こし I 8. 自己分析② 過去の自分の掘り起こし II 9. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 10. 自己分析④ アルバイトと資格 11. 自己分析⑤ セールスポイント 12. 自己分析⑥ 自己 PR 13. 自己 PR（プレゼンテーション） 14. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 15. なりたい自分を考える：5年後、10年後 16. 履歴書＆経歴書の書き方 17. 履歴書データ作成① 18. 履歴書データ作成②	19. 適性検査① 20. 適性検査② 21. 作文① 22. 作文② 23. 就職活動の際の留意点 24. インターンシップとは 25. 人生観と職業観 26. 業界企業研究① 27. 業界企業研究② 28. 適性を知る 29. メール・エントリーについて 30. 企業説明会・訪問の注意点 31. 電話による参加アポイントの取り方 32. 正しい日本語（敬語） 33. 面接対策① 34. 面接対策② 35. 面接対策③ 36. まとめ		

科目名	キャリアデザイン I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養う。			
実務家教員との関係	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わるとともにビジネス系検定の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント 参考書籍：厚生労働省「働くこと」と「労働法」、他			
到達目標	就職活動における希望職種・希望業種を見つける 人事担当者の目を引く履歴書を作成できる 自ら考え就職活動に向けて行動することができる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動とは 5. 現在の就職事情 6. 就職活動の進め方 7. 自己分析① 過去の自分の掘り起こし I 8. 自己分析② 過去の自分の掘り起こし II 9. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 10. 自己分析④ アルバイトと資格 11. 自己分析⑤ セールスポイント 12. 自己分析⑥ 自己 PR 13. 自己 PR（プレゼンテーション） 14. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 15. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 16. 履歴書 & 経歴書の書き方 17. 履歴書データ作成① 18. 履歴書データ作成②	19. 適性検査① 20. 適性検査② 21. 作文① 22. 作文② 23. 就職活動の際の留意点 24. インターンシップとは 25. 人生観と職業観 26. 業界企業研究① 27. 業界企業研究② 28. 適性を知る 29. メール・エントリーについて 30. 企業説明会・訪問の注意点 31. 電話による参加アポイントの取り方 32. 正しい日本語（敬語） 33. 面接対策① 34. 面接対策② 35. 面接対策③ 36. まとめ		

科目名	ビジネスデザイン I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	社会に出て必要な基本的な知識やスキルを身につけ実践できるようにする。表現力や発言する力を向上させ、目標を達成するために他者と協働・協調、あるいは巻き込みながら行動するコミュニケーション力を培う。			
実務家教員との関係	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わるとともにビジネス系検定の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント ビジネス能力検定 3 級、2 級テキスト			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ロジカルシンキングを身に付け、自分の考えを正しく伝えるスキル、また相手の話の本質を正しく理解するスキルを習得することができる。 2. グループワークをとおしてグループ内での自分の役割を意識させ、協調性やコミュニケーション力を向上させることができる。 3. ビジネスマンとしての心構え、社会常識等を理解することができる。 4. 将来を含めたビジネスの全体像を描く力を養うことができる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			

授業計画

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. コミュニケーションの基礎を身につける／挨拶 | 19. エニアグラムコミュニケーション② |
| 2. 正しい日本語を身につけよう | 20. エニアグラムコミュニケーション③ |
| 3. 正しい言葉遣い（敬語） | 21. エニアグラムコミュニケーション④ |
| 4. 正しい言葉遣い（敬語②） | 22. 脳とストレスの関係① |
| 5. クッション言葉 | 23. 脳とストレスの関係② |
| 6. 生活とコミュニケーション① | 22. 脳とストレスの関係② |
| 7. 生活とコミュニケーション② | 26. 仕事の基本となる 8 つの意識 |
| 8. 生活とコミュニケーション③ | 27. 指示の受け方と報告・連絡・相談 |
| 9. 生活とコミュニケーション④ | 28. ビジネスにふさわしい話し方と聞き方① |
| 10. コミュニケーション概論① | 29. ビジネスにふさわしい話し方と聞き方② |
| 11. コミュニケーション概論② | 30. 会社活動の基本 |
| 12. 話すと聴く① | 31. チームワークと人のネットワーク |
| 13. 話すと聴く② | 32. 仕事への取り組み方・進め方 |
| 14. 話すと聴く③ | 33. 雑談力 |
| 15. 話すと聴く④ | 34. 電話のかけ方・受け方① |
| 16. コミュニケーションの目的と研究① | 35. 電話のかけ方・受け方② |
| 17. コミュニケーションの目的と研究② | 36. まとめ |
| 18. エニアグラムコミュニケーション① | |

科目名	ビジネスデザインⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	市川 直洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	グローバル人材化が進み、情報が溢れる国内産業界にて複数のアイデアを出し、広げて組み合わせ て考えていく「ビジネスデザイン思考」が求められている。本科目では「ビジネスデザイン思考」を体 系的に学び理解する事を目標とする。			
実務経験のある教 員等による授業内容	市川直洋は、MBA を取得し教育業界において 15 年以上の「経営戦略＋マーケティング＋α」を実 践し、多様な業種とのコラボレーションによるビジネスのデザインを実現してきたので、その経験を活か した「+α」のあるビジネスデザインの実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	プリントを適宜配布する。			
到達目標	思考におけるロジックとクリエイティブの違いを理解する 将来を含めたビジネスの全体像を描く力を養う ビジネスのアイデアを可視化（ビジネスモデル）できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物（ビジネ スモデル）、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価す る。総合力では、知識・理解力、創造力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1、ビジネスとデザインについて 2、戦略やマーケティングの定石 3、デザイン思考について 4、ビジネス環境の潮目① 5、ビジネス環境の潮目② 6、ビジネスデザインの必要性 7、ビジネスデザインとは？ 8、ビジネスデザインのケーススタディ① 9、ビジネスデザインのケーススタディ② 10、グローバル人材企業におけるビジネス 11、グローバル人材企業のビジネスデザイン① 12、グローバル人材企業のビジネスデザイン② 13、ビジネスデザインのロードマップ① 14、ビジネスデザインのロードマップ② 15、ビジネスデザインのロードマップ③ 16、ビジネスデザインの全体像を理解する① 17、ビジネスデザインの全体像を理解する② 18、まとめと前期のレビュー	19、ビジネスデザインにおける目的・ビジョン 20、目的・ビジョンの設定 21、ビジネスの未来環境予測とは 22、アイデアの作り方① 23、アイデアの作り方② 24、コンセプトの作り方① 25、コンセプトの作り方② 26、ビジネスモデルの作り方① 27、ビジネスモデルの作り方② 28、ビジネスモデルの作り方③ 29、プロトタイプとフィードバック① 30、プロトタイプとフィードバック② 31、事業計画について① 32、事業計画について② 33、ビジネスデザインプレゼンテーション 34、ビジネスデザインプレゼンテーション 35、ビジネスデザインプレゼンテーション 36、まとめとレビュー		

科目名	ビジネス実務Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	多様なビジネス領域において即戦力となる知識や身のこなしについて、実習（ロールプレイング）を交えて修得する。			
実務家教員との関係	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わるとともにビジネス系検定の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト（サービス接遇検定受験ガイド） 秘書検定 3 級集中講義、プリント他			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービススタッフの資質を理解できる。 2. サービスを主とした専門知識を身に着けると共に商業用語、経済用語を理解できる。 3. 社会常識や時事問題について理解することができる。 4. 社会人としてのマナー・エチケット・ルールを理解し、社会常識のある行動がとれる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービススタッフの資質① 2. サービススタッフの資質② 3. 専門知識① 4. 専門知識② 5. 専門知識③ 6. 一般知識① 7. 一般知識② 8. 一般知識③ 9. 対人技能① 10. 対人技能② 11. 対人技能③ 12. 対人技能④ 13. 対人技能⑤ 14. 実務技能（問題処理） 15. 実務技能（環境整備） 16. 実務技能（金品管理） 17. 実務技能（社交業務） 18. まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 社会人としての自覚と心構え 20. 補佐役としての心構え 21. 仕事を処理する際の心得 22. 上司との関係 23. 職務上の心得 24. 企業の基礎知識 25. 社会常識 26. 職場での話し方・聞き方 27. 電話対応① 28. 電話対応② 29. 敬語と言葉遣いの再確認 30. 会議業務 31. 文書の作成① 32. 文書の作成② 33. 文書の取り扱い 34. 資料管理 35. 日程管理・オフィス管理 36. まとめ 		

科目名	企業・業界研究			
授業時間数	72 時間	企業・業界研究	履修区分	必修
担当教員名	市川 直洋	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	自分が志望する業界や職種について理解した上で自ら意思決定をして選択し、特徴を説明できる			
実務家教員との関係	情報系専門学校の就職指導担当として 10 年の実績において 900 名近くの留学生を就職させている。就職先業界の動向を含め科目の目的およびその内容の教授において実績を擁する。			
教科書・参考書・教材等	プリントを適宜配布。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT 業界を中心としたモノづくり業界及びエンジニア職に関する理解 2. さまざまな業界に導入されている IT 技術とそれに関わる業務に関する理解 3. 自分のスキルセットと希望にマッチした企業及び職種を 1 社以上決定する 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. エンジニアとは 2. IT 業界概要 3. インターネット・Web 業界 4. インターネット・Web 業界の職種 5. インターネット・Web 業界に必要なスキル 6. 通信業界 7. 通信業界の職種 8. 通信業界に必要なスキル 9. ソフトウェア業界 10. ソフトウェア業界の職種 11. ソフトウェア業界に必要なスキル 12. ハードウェア業界 13. ハードウェア業界の職種 14. ハードウェア業界に必要なスキル 15. 情報処理サービス業界とその 3 系統 16. 情報処理サービス業界の職種 17. 情報処理サービス業界に必要なスキル 18. 電気・電子・機械業界と IT について 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 電気・電子・機械業界企業事例 20. 電気・電子・機械業界に必要なスキル 21. 電気・電子・機械業界職種事例 22. 組込み IOT 業界について 23. 組込み IOT 業界企業事例 24. 組込み IOT 業界に必要なスキル 25. 組込み IOT 業界職種事例 26. 社内 SE とは 27. 社内 SE の仕事内容 28. 社内 SE とシステムエンジニアの違い 29. 社内 SE に必要なスキル 30. 働き方について（請負、委託、委託） 31. 働き方について（SES v.s. 派遣） 32. 就職に対する優先順位について 33. 優先順位の決定と企業の選択① 34. 優先順位の決定と企業の選択② 35. 選択した企業の発表① 36. 選択した企業の発表② 		

科目名	情報モラル・セキュリティ			
授業時間数	72 時間	IT・WEB 学科 1年	履修区分	必修
担当教員名	新井 一義	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	iBut（インターネットベーシックユーザテスト）を利用して、情報活用スキル（ネットリテラシー）を身につける。			
実務家教員との関係	IT 系の学科授業、委託訓練社会人講座など約 5 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「iBut」インターネットベーシックユーザテスト テキスト 一般社団法人 全国専門学校情報教育協会 参考書籍【イラスト図解満載】情報セキュリティの基礎知識 図書印刷株式会社			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その内容を説明できる 2. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その活用方法を説明できる 3. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その利活用ができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットの基礎① 2. インターネットでの被害① 3. インターネットでの被害② 4. インターネット関連の法規① 5. インターネット関連の法規② 6. インターネット関連の法規③ 7. インターネット利用者のモラル① 8. インターネット利用者のモラル② 9. インターネットのしくみ① 10. インターネットのしくみ② 11. インターネットのしくみ③ 12. コンピュータウイルス① 13. コンピュータウイルス② 14. セキュリティ① 15. セキュリティ② 16. セキュリティ③ 17. 試験対策 18. 前期期末試験 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 情報セキュリティとは 20. 最新技術を取り巻くセキュリティリスク 21. 情報セキュリティに関する事前知識・技術① 22. 情報セキュリティに関する事前知識・技術② 23. 情報セキュリティに関する事前知識・技術③ 24. 情報セキュリティに関する事前知識・技術④ 25. パスワードについて理解する 26. 暗号の基本を理解する 27. 暗号を利用する技術について 28. サイバー攻撃の仕組み① 29. サイバー攻撃の仕組み② 30. サイバー攻撃の仕組み③ 31. サイバー攻撃の仕組み④ 32. マルウェア、ウイルス、ランサムウェアについて 33. 脆弱性について 34. インシデント対応 35. セキュリティ対策について 36. 後期期末試験 		

科目名	情報リテラシー I			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	<p>企業や組織内で使用されるワープロソフトをイメージしながら、報告書や稟議書等のビジネス文書の書類作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。</p> <p>プレゼンテーションを構成できるようになり、大勢の前でプレゼンテーションできる方法を身に付ける。</p>			
実務家教員との関係	<p>IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。</p>			
教科書・参考書・教材等	<p>教科書：「留学生のための IT テキスト」</p> <p>プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他</p>			
到達目標	<p>1. 基本操作、文字入力、書式設定ができ、表を含むビジネス文書が作成できる。</p> <p>2. 体裁と整え、オブジェクトの挿入などを行い、見栄えの良い文書を作成できる。</p> <p>3. 資料などをスライドの形式にまとめ作成しプロジェクターなどを使って、プレゼンテーションができる。</p>			
評価方法と基準	<p>出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。</p>			
授業計画	<p>1- Word 起動と画面構成</p> <p>2- 文字の入力と削除</p> <p>3- 文章の入力</p> <p>4- ページ設定</p> <p>5- 移動とコピー</p> <p>6- 基本的な文書の構成</p> <p>7- 書式設定</p> <p>8- 文書作成①</p> <p>9- 文字の装飾①</p> <p>10- 文字の装飾②</p> <p>11- 文字の修正</p> <p>12- 文書作成②</p> <p>13- タブとインデント</p> <p>14- 文書作成③</p> <p>15- 文書作成④、小テスト</p> <p>16- 表作成</p> <p>17- 表の編集</p> <p>18 文書作成⑤</p>	<p>19- 文書作成⑥</p> <p>20- 文書作成⑦</p> <p>21- 図形描画①</p> <p>22- 文書作成⑦</p> <p>23- 文書作成⑧</p> <p>24- PowerPoint について</p> <p>25- スライドとデザイン</p> <p>26- 画面切り替えとアニメーション</p> <p>27- プレゼンテーション作成①</p> <p>28- プレゼンテーション作成②</p> <p>29- 発表</p> <p>30- ビジネス文書作成まとめ①、印刷設定</p> <p>31- ビジネス文書作成まとめ②</p> <p>32- Word 検定試験紹介と説明</p> <p>33- Word 検定試験対策</p> <p>34- Word 検定試験対策</p> <p>35- Word 検定試験対策</p> <p>36- Word 検定試験対策</p>		

科目名	情報リテラシーⅡ					
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修		
担当教員名	薄井 信行	実務家教員	授業形態	実習		
科目の目的	用途や目的に応じて設定・計算式・関数を使用し見栄えの良いスプレッドシートの作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。					
実務家教員との関係	IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。					
教科書・参考書・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他					
到達目標	1. 目的に応じて適宜計算式や関数を使用し、スプレッドシートの作成ができる。 2. データベースやグラフ機能を使用し、データの有効活用ができる。 3. 適切な書式設定で見栄えの良いスプレッドシートを作成できる。					
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②) </td> <td style="vertical-align: top;"> 19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④ </td> </tr> </table>				1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②)	19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④
1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②)	19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④					

科目名	キャリアデザイン I			
授業時間数	72 時間	ICT マネジメント学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	学生が日々変化する「仕事の世界」を自分との関わりにおいて理解するため、自分の職業世界を拡げ、情報収集・活用能力を向上させ、産業・企業・職業などに関する理解を深めることを目的とする			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	参考書籍：藤井佐和子著『履歴書 職務経歴書 採用される書き方』新星出版社、2016 年 参考書籍：SPI ノートの会編『これが本当の SPI3 だ！ 2022 年版』講談社、2020 年 参考書籍：福澤一吉著『論理的に読む技術』			
到達目標	就職活動における希望職種・希望業種を見つけ出す 自分の希望を実現するために適切な履歴書を作成できる 適性試験に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト（40%）、課題提出物・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. 自分を PR する 3. 職業を理解する 4. 職業と資格 5. 業界を理解する 6. 企業を理解する 7. 目指す資格 8. 履歴書の経歴欄の書き方 9. 理想とする履歴書 10. 現実の履歴書 11. 理想と現実のギャップ 12. ギャップを埋めよう 13. 日本における就職活動システムを知る 14. 自分を PR しよう 15. 自分を PR しよう（プレゼンテーション） 16. 論理的に考える 17. 論理的に話す 18. 論理的に書く	19. 模擬適性検査 20. SPI 試験対策 01 21. SPI 試験対策 02 22. SPI 試験対策 03 23. SPI 試験対策 04 24. SPI 試験対策 05 25. SPI 試験対策 06 26. CAB 試験対策 01 27. CAB 試験対策 02 28. CAB 試験対策 03 29. その他の適性検査 01 30. その他の適性検査 02 31. 模擬適性検査 32. 面接対策 01 33. 面接対策 02 34. 模擬面接 01 35. 模擬面接 02 36. まとめ		

科目名	クラウドサービス			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	IT インフラストラクチャに関する基礎知識を理解する クラウドコンピューティングに関する基礎知識を理解する			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	教科書：伊勢幸一監修『IT インフラの基礎知識』技術評論社，2018 年 参考書：小笠原穂高著『Amazon Web Services のしくみと技術がこれ 1 冊でしっかりわかる教科書』技術評論社，2019 年			
到達目標	1. クラウドコンピューティングの構築，導入，運用技術を習得する 2. AWS クラウドプラクティショナー試験に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. サーバ 3. コンピュータハードウェア 4. コンピュータソフトウェア 5. ネットワークの基本 1 6. ネットワークの基本 2 7. 通信プロトコル 1 8. 通信プロトコル 2 9. ネットワーク構築 10. ネットワーク設計 11. ネットワーク運用 12. 情報セキュリティ 1 13. 情報セキュリティ 2 14. クラウドの基礎知識 15. クラウドのしくみ 16. クラウドとネットワーク 17. アカウント 18. サービスを利用するためのツール	19. サーバサービス 1 20. サーバサービス 2 21. サーバサービス 3 22. ストレージサービス 1 23. ストレージサービス 2 24. ストレージサービス 3 25. 仮想ネットワークサービス 1 26. 仮想ネットワークサービス 2 27. データベースサービス 1 28. データベースサービス 2 29. データベースサービス 3 30. クラウドサービスのまとめ 31. AWS クラウドプラクティショナー試験対策 32. AWS クラウドプラクティショナー試験対策 33. AWS クラウドプラクティショナー試験対策 34. 情報処理技術者試験対策 35. 情報処理技術者試験対策 36. まとめ		

科目名	数理統計入門			
授業時間数	36 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	データ分析の基礎となる統計学の基本を学ぶ Python を用いた分析方法を学ぶ 機械学習を学ぶための基礎力を身に付ける			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	教科書：馬場真哉著 『Python で学ぶあたらしい統計学の教科書』 株式会社翔泳社、2018 年 補助教材：SIGNATE Quest 『データ分析入門者向けコース』			
到達目標	1. Python を用いてデータ分析に必要な統計処理が行えるようになる 2. Python を用いてデータ分析課題を解決する技術を習得する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	109. 科目オリエンテーション 110. 標本と母集団 111. 確率変数 112. サンプルング 113. 確率分布 114. 母集団分布 115. 変数のタイプ 116. 統計量 117. 母集団分布の推定 118. 確率質量関数・確率密度関数(1) 119. 確率質量関数・確率密度関数(2) 120. 正規分布・その他の確率分布 121. 母数推定 122. 推定誤差 123. データ分析実践（回帰問題）(1) 124. データ分析実践（回帰問題）(2) 125. データ分析実践（分類問題）(1) 126. データ分析実践（分類問題）(2)			

科目名	データサイエンス			
授業時間数	36 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	データ分析のための主要な Python ライブラリを学ぶ Python プログラミングを実践しながらデータ分析を学ぶ			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	教科書：馬場真哉著 『Python で学ぶあたらしい統計学の教科書』 株式会社翔泳社, 2018 年 補助教材：SIGNATE Quest 『データ分析初学者コース』			
到達目標	3. Python ライブラリを利用して大規模データを処理できる 4. 仮説に基づくデータ分析法を習得する 5. データ分析の一連の手順を理解し、データ分析を実践するスキルを身に付ける			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	127. 科目オリエンテーション 128. データ分析のための Python 129. Python による記述統計(1) 130. Python による記述統計(2) 131. Python によるデータ可視化(1) 132. Python によるデータ可視化(2) 133. Python による推測統計(1) 134. Python による推測統計(2) 135. 推定(1) 136. 推定(2) 137. 検定(1) 138. 検定(2) 139. 重回帰(1) 140. 重回帰(2) 141. 重回帰(3) 142. 決定木(1) 143. 決定木(2) 144. 決定木(3)			

科目名	AI ビジネス入門			
授業時間数	36 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	AI の仕組み・歴史，機械学習との関係や AI 事例を学ぶ AI プロジェクトのテーマ選定に関する考え方を学ぶ AI ソフトウェア開発の流れを学ぶ			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	参考書： 補助教材：SIGNATE Quest 『データ分析初学者コース』			
到達目標	6. ビジネスに AI を適用する際に有効なテーマを選定できるようになる 7. 段階的に AI 開発を進めることができるようになる 8. AI ソフトウェア開発に必要な知識とスキルの基礎を身に付ける			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	145. 科目オリエンテーション 146. AI の仕組み・歴史 147. 機械学習との関係 148. AI の事例 149. AI クラウドサービス 150. データサイエンティスト 151. データ 152. AI プロジェクト：テーマ選定の考え方 153. AI プロジェクト：テーマ案の収集 154. AI プロジェクト：AI 向きのテーマ 155. AI プロジェクト：成果とコストの考え方 156. AI プロジェクト：テーマのスクリーニング 157. AI 開発フェーズ 158. アセスメントフェーズ 159. PoC フェーズ 160. 開発フェーズ 161. 運用・再学習フェーズ 162. まとめ			

科目名	クラウドサービス実習			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	クラウドエンジニアに求められる技術とスキルを学ぶ			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	参考書：小笠原穂高著『Amazon Web Services のしくみと技術がこれ 1 冊でしっかりわかる教科書』技術評論社、2019 年			
到達目標	1. 企業においてクラウドに関するプロジェクトに参画するスキルを習得する 2. AWS クラウドプラクティショナー試験に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	163. 科目オリエンテーション 164. クラウドプラクティショナー入門 165. クラウドコンピューティング 166. コンピューティング(1) 167. コンピューティング(2) 168. スケーリング 169. ロードバランサ 170. メッセージング&キューイング 171. その他の計算サービス 172. グローバルインフラストラクチャー 173. エッジロケーション 174. クラウドサービスへの接続 175. サブネット 176. ストレージ 177. ファイルシステム 178. リレーショナルデータベース 179. データウェアハウス 180. データ移行	181. レポジトリ 182. 認証およびアクセス 183. オーガナイゼーション 184. コンプライアンス 185. DoS 攻撃対策 186. セキュリティサービス 187. モニタリングサービス 188. 料金体系 189. 請求システム 190. 予算計画 191. ベストプラクティス 192. テクニカルサポート 193. コンテナサービス 194. VPC 構築 195. データベースサーバー構築 196. クラウドプラクティショナー試験対策 197. クラウドプラクティショナー試験対策 198. クラウドプラクティショナー試験対策		

科目名	業務自動化実習			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	岡本 俊一	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	アプリケーションの体験学習と事例研究、実際の開発実習を通して、AI を活用した分類や回帰、自動化を理解し、「AI をビジネスとして活用できるエンジニア」の育成を目指す。			
実務家教員との関係	岡本俊一は、富士通グループで IT エンジニア、コンサルタント、業務ソフトウェアサービス企画開発など 30 年以上実務に関わってきたので、その実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	教材：オリジナル教材、適宜プリント配布 参考書：機械学習 & ディープラーニングのしくみと技術がしっかりわかる教科書 山口達輝、松田洋之著、技術評論社			
到達目標	1. AI を活用した分類や回帰、自動化を理解し、その内容を説明できる 2. AI を活用したアプリケーション開発の基本を理解できる 3. AI を活用する際の留意点を理解し、説明できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 人工知能 3. 曖昧な人工知能の定義 4. 機械学習 5. ディープラーニング 6. AI アプリ体験学習 1(画像) 7. AI アプリ体験学習 2（絵画） 8. AI アプリ体験学習 3（音声） 9. AI アプリ体験学習 4（自動翻訳） 10. 事例研究 1（りんごの等級判定） 11. 事例研究 2（音楽リコメンド） 12. 事例研究 3（物体検出と BGM） 13. 事例研究 4（AI チャット） 14. ビジュアルプログラミング 1 15. ビジュアルプログラミング 2 16. プログラミング言語 17. 期末課題 18. 前期ふりかえり	19. Python 20. JavaScript 21. HTML と CSS 22. Web アプリケーション開発基礎 1 23. Web アプリケーション開発基礎 2 24. Teachable Machine 1 25. Teachable Machine 2 26. TensorFlow.js 27. Visual Studio-code 28. Live Server 29. AI を活用した自動判定アプリ 1 30. AI を活用した自動判定アプリ 2 31. データ収集 32. モデル構築 33. Web アプリ開発 1 34. Web アプリ開発 2 35. 期末課題 36. 後期ふりかえり		

科目名	マシンラーニング実習 I			
授業時間数	36 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	機械学習の基礎知識とコア技術を理解する 機械学習用 Python ライブラリを学ぶ			
実務家教員との関係	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書・教材等	教科書：山口達輝，松田洋之著 『機械学習 & ディープラーニングのしくみと技術がしっかりわかる教科書』 株式会社アイデミー，2019 年 補助教材：SIGNATE Quest 『データ分析初学者コース』			
到達目標	1. Python ライブラリを利用して機械学習を行える 2. 解決すべき課題に適切に機械学習を適用できる 3. G 検定に合格する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・出席（30%）、小テスト・課題提出（40%）、期末試験・総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科目オリエンテーション 2. 人工知能 3. 機械学習の基礎 4. 機械学習のプロセス 5. 機械学習のコア技術 6. 機械学習のアルゴリズム(1) 7. 機械学習のアルゴリズム(2) 8. ディープラーニングの基礎知識 9. ディープラーニングのプロセス 10. ディープラーニングのコア技術 11. CNN 12. RNN 13. 強化学習 14. オートエンコーダ 15. GAN 16. 物体検出 17. システム開発 18. まとめ 			

科目名	ICT 基礎			
授業時間数	36 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	iBut（インターネットベーシックユーザテスト）を利用して、情報活用スキル（ネットリテラシー）を身につける。			
実務家教員との関係	担当教員は IT やビジネス関連の授業を 20 年以上携わるとともに、NTT コミュニケーションズインターネット検定、IT パスポート、iBut の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「iBut」インターネットベーシックユーザテスト テキスト 一般社団法人 全国専門学校情報教育協会			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その内容を説明できる 2. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その活用方法を説明できる 3. 情報活用スキルの基礎技術を理解し、その利活用ができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットの基礎① 2. インターネットでの被害① 3. インターネットでの被害② 4. インターネット関連の法規① 5. インターネット関連の法規② 6. インターネット関連の法規③ 7. インターネット利用者のモラル① 8. インターネット利用者のモラル② 9. インターネットのしくみ① 10. インターネットのしくみ② 	<ol style="list-style-type: none"> 11. インターネットのしくみ③ 12. コンピュータウイルス① 13. コンピュータウイルス② 14. セキュリティ① 15. セキュリティ② 16. セキュリティ③ 17. 試験対策 18. 試験対策 		

科目名	IT ビジネススキルⅡ			
授業時間数	72 時間	IT.Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	寒河江一意	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	IT 業界で働くにあたり必要となるコミュニケーションスキルを実践形式で身につける。 見せかけの会話ではなく、顧客は何を求め何を期待しているのか。それに応えられる実務的なコミュニケーション力を鍛える。			
実務家教員との関係	IT 業界の人事採用担当、研修講師 15 年。			
教科書・参考書・教材等	プリントを適宜配布。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT 業界の仕組みを理解できる。 2. 自己分析ができ、最大限に自分を売り込む手段がわかる。 3. 必要とされる人材のコミュニケーションスキルを身につけることができる。 			
評価方法と基準	出席、学習態度、実務テスト、成果発表、課題提出物から、意欲・理解力・創造力・解決力・発言力・印象値をそれぞれ A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。その結果を踏まえて総合点として 100 点満点で採点。総合点には期待値も加味する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. コミュニケーションゲーム 3. コミュニケーションゲーム 2 4. 企業面接シミュレーション 1 5. 面接対策 1 6. 面接対策 2 7. 自己分析 1 8. 企業面接シミュレーション 2 9. 企業面接シミュレーション 3 10. 企業面接シミュレーション 4 11. グループワーク 1 12. グループワーク 2 13. グループワーク 3 14. 企業面接シミュレーション 5 15. ビジネスメール講習 1 16. ビジネスメール講習 2 17. 面接模擬テスト 1 18. 面接模擬テスト 2 19. IT 業界の仕組み 1 20. IT 業界の仕組み 2 21. 面談とは 22. グループディスカッション 1 23. グループディスカッション 2 24. グループディスカッション 3 25. 面談シミュレーション 1 26. 面談シミュレーション 2 27. 伝える力 1 28. 伝える力 2 29. 自己分析 2 30. 自己分析 3 31. 面談シミュレーション 3 32. 伝える力 3 33. 伝える力 4 34. 面談模擬テスト 1 35. 面談模擬テスト 2 36. 1 年の振り返り 			

科目名	Web システム設計開発応用(A)			
授業時間数	72	IT・Web 学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	村 史彦	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	Web システムの開発の基本的な流れを身に付けていきます。			
実務家教員との関係	IT 業界にて、Web システム開発の実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「PHP しっかり入門教室」 PowerPoint 音声教材・PDF 教材 参考書籍：なし			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. PHP によるプログラムが書ける。 2. Web アプリケーションのしくみを理解する。 3. PHP による Web アプリケーションが開発できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. PHP プログラムを書く 3. 構造を持つデータ 4. プログラムの制御構造（分岐構造） 5. プログラムの制御構造（反復構造） 6. プログラムの処理 7. 処理の再利用 8. Web アプリケーションの基礎 9. かんたんな Web アプリケーション 10. 入力部品を活用する 11. 期末試験 	<ol style="list-style-type: none"> 12. PHP の復習 13. リクエストとレスポンス 14. 2つの送信モード 15. データベース基礎 16. データベースのレコード操作 17. データと操作の統一 18. クラスの拡張 19. クラスの機能追加 20. PHP からデータベースにアクセスする 21. PHP からデータベースのレコードを操作する 22. セッション 23. セッションを利用したプログラム 24. 期末試験 		

科目名	Web システム設計開発応用(A)			
授業時間数	72	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	村 史彦	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	Web システムの開発の基本的な流れを身に付けていきます。			
実務家教員との関係	IT 業界にて、Web システム開発の実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「PHP しっかり入門教室」 PowerPoint 音声教材・PDF 教材 参考書籍：なし			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. PHP によるプログラムが書ける。 2. Web アプリケーションのしくみを理解する。 3. PHP による Web アプリケーションが開発できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 25. オリエンテーション 26. PHP プログラムを書く 27. 構造を持つデータ 28. プログラムの制御構造（分岐構造） 29. プログラムの制御構造（反復構造） 30. プログラムの処理 31. 処理の再利用 32. Web アプリケーションの基礎 33. かんたんな Web アプリケーション 34. 入力部品を活用する 35. 期末試験 	<ol style="list-style-type: none"> 36. PHP の復習 37. リクエストとレスポンス 38. 2つの送信モード 39. データベース基礎 40. データベースのレコード操作 41. データと操作の統一 42. クラスの拡張 43. クラスの機能追加 44. PHP からデータベースにアクセスする 45. PHP からデータベースのレコードを操作する 46. セッション 47. セッションを利用したプログラム 48. 期末試験 		

科目名	Web システム設計開発基礎 (A)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	安宅	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	現在の主流となっている Web システムについて、Web の基礎知識を身に付け、Web システムの設計、開発技術を身に付ける。HTML で適切に文書構造を制作、CSS で見栄えの良いデザインに整え、JavaScript で動的なコンテンツの制作ができることを目的とする。			
実務家教員との関係	本教員は、大手 IT 企業において、研究開発業務および受託開発業務に 9 年以上携わり、Web システム設計開発、Web システム環境構築の実務経験がある。科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「留学生のための HTML5&CSS3 ワークブック」 「留学生のための JavaScript ワークブック」			
到達目標	1. HTML, CSS の基礎技術を理解し、その内容を説明できる 2. JavaScript の基礎技術を理解し、プログラミングできる 3. HTML, CSS, JavaScript でオリジナルの Web サイトを構築できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲 (40%)、小テスト (20%)、試験、成果発表、課題提出物、総合力 (40%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	37. オリエンテーション 38. WWW 基礎、実習環境 39. インターネット環境、小テスト① 40. HTML5 基礎 タグ、属性、要素 41. HTML5 基礎 文書情報、テキスト、リンク 42. HTML5 基礎 画像、表、小テスト② 43. HTML5 基礎 フレーム、リスト 44. HTML5 基礎 フォーム、マルチメディア 45. CSS3 基礎 セレクタ、プロパティ 46. CSS3 基礎 ボックス、小テスト③ 47. CSS3 基礎 カスケーディング 48. CSS3 基礎 疑似クラス 49. CSS3 基礎 グラデーション、小テスト④ 50. CSS3 基礎 アニメーション 51. メディアクエリー 52. レスポンシブデザイン、小テスト⑤ 53. 期末課題 54. 授業ふりかえり	55. JavaScript 基礎、実習環境 56. JavaScript 基本文法 57. 文字コード、メッセージボックス 58. コメント、スペース、メソッド、小テスト① 59. オブジェクト、プロパティ 60. 入力ダイアログボックス、小テスト② 61. If else、条件 62. switch、for、while 63. ユーザー定義関数、小テスト③ 64. オブジェクト操作 65. 配列、連想配列 66. ブラウザオブジェクト、イベントハンドラ 67. ユーザー定義オブジェクト、小テスト④ 68. DOM 操作 69. Ajax 70. Ajax、小テスト⑤ 71. 期末課題 72. 授業ふりかえり		

科目名	Web システム設計開発基礎 (B)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	安宅	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	Web システムを設計する上で必須となる情報セキュリティの知識を習得した上で、システムの開発手順を学ぶ。システム開発は複数人のチームで行う場合が多く、プロジェクトのマネジメント手法を学ぶ。経営戦略の構成を理解し、それに合致した IT 戦略を企画・立案できることを目的とする。			
実務家教員との関係	本教員は、大手 IT 企業において、研究開発業務および受託開発業務に 9 年以上携わり、Web システム設計開発、Web システム環境構築の実務経験がある。科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	オンライン学習教材「L-Style」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. セキュアなシステム開発を、プロジェクト単位で開発手順に従って実践できる 2. プロジェクトマネジメントの手法を理解し、システム開発プロジェクトを適切に管理できる 3. 経営戦略の構成を理解し、経営戦略に合致した IT 戦略を企画・立案できる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40％）、小テスト（20％）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報セキュリティとは 2. 親切心や不注意に基づくデータ流出 3. 悪意あるデータ流出 4. メール受信のリスク 5. 記憶媒体接続の危険性 6. Web サイト閲覧のリスク 7. データ廃棄の危険性 8. 「忘れ物」が生むリスク 9. パスワード管理は慎重に 10. SNS に潜むリスク 11. システム開発の基本 12. 各種のシステム開発手順とその考え方 13. 業務分析 14. 「要求定義」と「要件定義」 15. 外部設計 16. 内部設計（プログラム設計）と開発 17. テスト（システムテスト・運用テスト） 18. 展開と移行 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 進捗管理の重要性 20. 評価、改善の重要性 21. プロジェクトマネジメントとは 22. 統合マネジメント 23. スコープマネジメント 24. ヒューマンリソースマネジメント 25. タイムマネジメント 26. コストマネジメント 27. 品質マネジメント 28. コミュニケーションマネジメント 29. リスクマネジメント 30. 調達マネジメント 31. 経営戦略とは何か 32. 経営戦略の必要性 33. 経営戦略の構成 34. S W O T 分析の概要 35. C S F 36. B S C の考え方 		

科目名	ビジネス文書企画作成			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	ビジネス文書における、一定の型や特有の言葉遣いを理解し、ビジネスの場に対応できる正確・迅速な文書を書くことを目指す。			
実務家教員との関係	担当教員はビジネス系学科の授業、委託訓練社会人講座にてビジネス文書の指導を 20 年以上携わるとともに事務専門士、Word 文書処理技能認定試験 1 級、Microsoft Official Trainer Word の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社内文書・社外文書について、基本的構成を理解して作成することができる 2. 文書内の言葉遣いや形式、慣用語を理解して作成することができる 3. 簡潔で分かりやすい文書を書くことができる 4. 企業へのメールの書き方を理解し、相応しい文章で返信することができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、課題提出物、試験、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢で評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ビジネス文書について 2. 文書の基礎知識 3. ビジネス文書の種類と特徴 4. 仮名書きすべき語句 5. 算用数字と漢数字 6. わかりやすい文書とは 7. 社内文書の演習① 8. 社内文書の演習② 9. 社内文書の演習③ 10. 頭語と結語 11. 時候の挨拶 12. ビジネス慣用語① 13. ビジネス慣用語② 14. 間違った文書 15. 社外文書の演習① 16. 社外文書の演習② 17. 社外文書の演習③ 18. ビジネス文書実践問題 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 伝わる文書① 20. 伝わる文書② 21. よじれない文書 22. 漢字の送り仮名 23. 宛名・敬称の書き方 24. 自他の呼び方と敬称 25. 報告書の書き方 26. 企画書の作成 27. 企画演習グループワーク① 28. 企画演習グループワーク② 29. 電話対応、メモの取り 30. 電子メールの作成とマナー① 31. 電子メールの作成とマナー② 32. 文書管理の知識① 33. 文書管理の知識② 34. 就職活動に関する文書① 35. 就職活動に関する文書② 36. ビジネス文書まとめ 		

科目名	プレゼンテーション技法			
授業時間数	36 時間	ビジネスデザイン学科 2 年生	履修区分	必修
担当教員名	白石孝男（しらいし たかお）	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	<p>1. 日本企業への就職を目指すにあたり、まだ採用企業側に外国人採用ノウハウが少ないケースも多い中で、自身を含め在留資格や労務管理など外国人の採用・雇用に関する知識を身につけることで就職後スムーズに活躍できる人材であることをアピールできるようになる。</p> <p>2. 外国人社員の採用を強化したい企業に対して、この講座で学んだ知識を持って入社した社員を他の外国人社員をマネジメントするリーダーとして登用する選択肢をアピールできるようになる。</p> <p><習得できる知識></p> <ul style="list-style-type: none"> ・外国人労働者を取り巻く最新事情や在留資格について知ることができる ・優秀な外国人確保のための求人方法を知ることができる ・採用後のビザ申請を含めた入社手続きの流れを知ることができる ・採用後の労務管理の基礎知識を知ることができる ・外国人社員を育成し、戦力化するための必要なポイントを知ることができる ・外国人社員が抱える意識や文化の違いを理解し、マネジメントする方法を知ることができる。 			
実務家教員との関係	白石孝男は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「外国人雇用管理主任者」テキスト			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 日本の労務管理の基礎を理解する。 2. 外国人雇用特有の問題点を理解する。 3. 外国人雇用に関する採用から育成までのプランを作れるようにする。 4. 在留資格制度の基礎を理解する。 5. 外国人雇用にかかわる相談に応じられるようにする。 6. 外国人雇用管理主任者の資格取得のための知識を習得する。 			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			

授業計画

1. 外国人雇用概論 外国人雇用の現状と展望	11. 社会保障制度③ 労災保険/雇用保険
2. 労働基準法① 労働法概論	12. その他労務管理 最低賃金法/労働契約/雇用契約/就業規則
3. 労働基準法② 労働条件/休憩・休暇	13. 外国人雇用実務① 採用計画
4. 労働基準法③ 賃金その他	14. 外国人雇用実務② 求人方法
5. 入管法① 入管法概論	15. 外国人雇用実務③ 選考方法
6. 入管法② 身分系在留資格	16. 外国人雇用実務④ 育成方法
7. 入管法③ 就労系在留資格	17. 外国人雇用実務⑤ 国別特徴と対応
8. 入管法④ (新しい在留資格) 特定技能 特定活動	18. 試験対策① 演習講座
9. 社会保障制度① 健康保険	19. 試験対策② 演習講座
199. 10. 社会保障制度② 厚生年金	200. 20. 試験対策③ 演習講座

科目名	プログラミング I (Java 基礎)			
授業時間数	72 時間	ICT マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小山	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	本格的な Java プログラミングを行う前準備として、変数、演算子、制御文などプログラミングの基礎スキルを、実習を通して習得する。様々な演習課題を繰り返し実践することで、アルゴリズムを Java 言語で実装する力を身につける。			
実務家教員との関係	大手機器メーカーにてパッケージソフトウェア、各種業務アプリケーションの開発に 10 年以上携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	教科書：特になし。PDF 資料を提供する。 参考書籍「Java 言語プログラミングレッスン 第 3 版(下) オブジェクト指向を始めよう」 SB クリエイティブ ¥2,592			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Java の基礎技術を理解し、その内容を説明できる 2. Java の基礎技術を理解し、簡単なコンソールプログラミングができる 3. Java の基礎技術を理解し、簡単な Web プログラミングができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（30%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	73. オリエンテーション、開発環境確認 74. Java 基礎、変数 75. Java 基礎、if 文 76. Java 基礎、for,while 文 77. Java 基礎、配列 78. Java 基礎、例外処理 79. Java 基礎、クラス 80. Java アルゴリズム演習(1) 81. Java アルゴリズム演習(2) 82. メソッド、Getter/Setter 83. クラスの継承(1) 84. クラスの継承(2) 85. 抽象クラス 86. クラスの各種演習 87. インターフェース基本 88. インターフェース演習 89. 期末課題 90. 期末課題	91. 前期ふりかえり 92. サーブレット基礎 93. サーブレット演習 94. JSP 基礎 95. 画面遷移 96. POST メソッド、GET メソッド 97. hidden パラメーター、セッション管理 98. JavaBeans 99. MVC 100. ユーザー認証 101. ログイン画面作成 102. ユーザー登録アプリケーション作成 103. 簡易掲示板アプリケーション作成 104. サーブレット+DAO 105. 期末課題 106. 期末課題 107. 期末課題 108. 後期ふりかえり		

科目名	企業経営戦略			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務家教員	授業形態	遠隔授業
科目の目的	経営理論の基礎、経営者の役割から、経営管理の手法を理解し、企業の業務運営に役立つようなマネジメント知識を身に着ける。			
実務家教員との関係	白石孝男は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	教科書「経営の基本～いちばん最初に読む本」アニモ出版			
到達目標	学生が、経営理論の基礎、経営者の役割から、経営管理の手法を理解し、基本的な企業の業務運営を説明することができる。			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 会社の基本的なしくみ 2. 経営とはどういうことか 3. 所有と経営の分離とは 4. 会社の機関① 5. 会社の機関② 6. コーポレートガバナンス 7. 内部統制 8. 企業の社会的責任＝CSR 9. 投資家との関係を強化する IR 10. フィランソロピーとメセナ 11. 協働システムと組織のつながり 12. 組織の 3 要素 13. 組織の調整と均衡 14. 公式組織と非公式組織 15. 組織における「権威」 16. 「無関心圏」と命令に従う関係 17. テイラーの科学的管理法とは 201. 18. ファヨールの管理過程論とは	19. ホーソン実験とは 20. マズローとマクレガーとハーズバーグ 21. コンティンジェンシー理論 22. 組織の管理原則 23. ライン組織とファンクショナル組織 24. OJT、OffJT、ジョブ・ローテーション 25. QC サークルと 5S 活動の活用 26. SWOT 分析 27. ERP による事業管理 28. ナレッジ・マネジメント 29. ローリング・プラン、事業継続計画 30. コンティンジェンシー・プラン 31. 製品と市場をマトリックスで考える 32. 多角化戦略と相乗効果 33. 多角化戦略のいろいろ 34. 範囲の経済とは 35. PPM の考え方と活用法 202. 36. 経験曲線の活用		

科目名	プログラミングⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	基本的なアルゴリズムとデータ構造を学び、プログラムを構築する思考力を高める。その後、Java のフレームワークである Spring Boot を利用したプログラミング技術を実習を通して習得する。			
実務家教員との関係	担当教員は、IT 企業において、情報活用の企画・開発業務に 6 年以上携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	教科書「新・明解 Java で学ぶアルゴリズムとデータ構造 第 2 版」SB クリエイティブ ¥2,750 参考書「Spring 徹底入門 Spring Framework による Java アプリケーション開発」翔泳社 ¥4,400			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. データ構造を理解し、目的に適したものを選択することができる。 2. 基本的なアルゴリズムを理解し、問題解決に活用することができる。 3. Spring Boot を利用してプログラムを制作できる。 4. Java の基礎技術を理解し、「Java プログラミング認定試験 2 級」および「Oracle Certified Java Programmer, Silver SE 8」合格相応の知識を修得する。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	109. アルゴリズムとは 110. フローチャート 111. 総和 112. 繰り返しと条件判定 113. 多重ループ 114. 配列 115. 基数変換 116. 素数の列挙（エラトステネスの篩） 117. クラス 118. 前期中間課題① 119. 線形探索 120. 番兵法 121. 2 分探索 122. 計算量 123. Arrays.binarySearch による 2 分探索	145. 文字列探索 146. KMP 法 147. Boyer-Moore 法 148. 線形リスト（ポインタの利用） 149. 線形リスト（カーソルの利用） 150. 循環・重連結リスト 151. 木構造 152. 後期中間課題① 153. Spring Boot 154. Thymeleaf 155. フォーム 156. バリデーション 157. 問い合わせフォームの作成 158. Spring Security 159. 後期中間課題② 160. データベース(1)		

124.	ハッシュ法 (チェーン法)	161.	データベース(2)
125.	ハッシュ法 (オープンアドレス法)	162.	Bootstrap(1)
126.	前期中間課題②	163.	Bootstrap(2)
127.	スタック	164.	後期中間課題③
128.	キュー	165.	チーム開発
129.	再帰: ユークリッドの互除法	166.	Git
130.	再帰: ハノイの塔	167.	チーム制作(1)
131.	再帰: エイト・クイーン問題	168.	チーム制作(2)
132.	前期中間課題③	169.	チーム制作(3)
133.	バブルソート	170.	チーム制作(4)
134.	セクションソート	171.	チーム制作 中間発表
135.	インサージョンソート	172.	チーム制作(5)
136.	シェルソート	173.	チーム制作(6)
137.	クイックソート	174.	チーム制作(7)
138.	マージソート	175.	チーム制作(8)
139.	ヒープソート	176.	チーム制作 最終発表
140.	度数ソート	177.	後期期末課題①
141.	前期期末課題①	178.	後期期末課題②
142.	前期期末課題②	179.	後期期末課題③
143.	前期期末課題③	180.	後期ふりかえり
144.	前期ふりかえり		

科目名	企業実習 I (1年)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1年	履修区分	必修
担当教員名	大山 充	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	商品、販売、商品開発、広報宣伝の業界を取り巻く環境は、消費者ニーズの多様化や時代の流れとともに大きく変化している。この講座では「商品」「販売促進」「広報宣伝」「商品開発」「市場調査」の基礎知識を市場の視点で習得する。			
実務家教員との関係	大山は、大手コンサルタント企業で新事業・商品開発責任者、系列の総合研究所代表を経て独立。日本販路コーディネータ協会の専門家として全国の中小企業支援事業を担い、人材派遣のパーソナの専門家としても企業退職者の創業支援を行ってきた。			
教科書・参考書・教材等	「基礎から学ぶ販売促進学」(日本販路コーディネータ協会 JM コミュニケーション出版) を元に独自作成する教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. マーケティングの基礎を理解し、その内容を説明できる 2. イベント・市場調査の基礎理解し、簡単な調査、イベントの企画ができる 3. 広報、宣伝の基礎理解し、ビジネスに活用できる 4. 商品戦略の基礎を理解し、その内容を説明できる 5. マネジメントマーケティングの基礎を理解し、活用できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲(40%)、小テスト(20%)、試験、成果発表、課題提出物、総合力(40%)により100点満点で採点し、A、B、C、D、Eで5段階評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	203. オリエンテーション 204. マーケティングの基礎と事例問題 205. マーケティングの3Cと4P戦略 206. ニーズとウォンツと商品(小テスト) 207. プロモーションの基本 208. 広告・パブリシティ(小テスト) 209. 人的販売・販売促進 210. プロモーション・ミックス(小テスト) 211. 広報・メディアの変貌と市場の変化 212. プロモーション・イベント(小テスト) 213. 前期振り返り 214. 前期テスト 215. 新商品開発の基本	216. 新商品開発のプロセス(小テスト) 217. 市場調査の目的・実施方法 218. 各種の市場調査手法 219. マネジメントマーケティングの基本 220. MMPコミュニケーションの基本 221. MMPグループワーク事例(小テスト) 222. MMP「グループワーク」実習1 223. 経営マネジメントの基本 224. 財務分析の基礎(小テスト) 225. MMP「グループワーク」実習2 226. 後期振り返り(小テスト) 227. 資格試験準備と模擬テスト 228. 後期テスト		

科目名	企業実習Ⅱ（２年）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	黒田幸代	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	市場環境は、消費者ニーズの多様化や時代の流れとともに大きく変化している。このクラスでは販売促進を「商品」「販売」と一貫したものと捉え、より実践的な知識を習得する。			
実務家教員との関係	百貨店（松屋銀座）にて、マーケティング関連会社である㈱東京生活研究所、松屋営業企画部、松屋本店にて自主企画売場を立ち上げマネジメントを担当、人事部にて人材能力開発担当。退職後独立し、マーチャンダイジング、販路開拓アドバイザーとして企業支援を行う。			
教科書・参考書・教材等	「販売促進の実践」（日本販路コーディネータ協会出版局）を元に独自作成する教材。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. マーケティングの基礎を理解し、その内容に基づいてプロモーションの企画ができる。 2. プロモーション・イベントの基礎を理解し、簡単なイベントの企画ができる。 3. トレンド調査の実践方法と商品化の要件を理解し、商品開発ビジネスに活用できる。 4. ISM に基づいた店舗マネジメントを理解し、活用できる。 5. ビジネスの現場での交渉力、コミュニケーション技術を理解し、活用できる。 6. 販売促進の企画立案の手法を理解し、活用できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Eで5段階評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. マーケティングの基礎 3. プロモーション・イベントの発展 4. 新しいメディアづくりのためのイベント 5. イベントの実際 6. イベント企画ワークショップ 7. トレンド調査の基礎知識（小テスト） 8. 商品開発テーマの設定 9. 商品化の要件・ネーミング 10. 商品化メッセージ、パッケージ・デザイン 11. 商品開発デザインの基礎 12. デザインの機能、仕組み、役割、フロー 13. 市場調査の手順（小テスト） 14. 市場調査の目的別手法 15. 市場調査ワークショップ 16. ISM店舗戦略の基礎 17. 前期振り返り 18. 前期テスト 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 店舗戦略・商品分類・商品構成 20. 店舗戦略・販売データ分析 21. 店舗戦略・価格・新規投入・在庫管理 22. 店内販売促進の基礎知識 23. フロア・マネジメント（小テスト） 24. 売場マネジメント 25. 店舗の数値・財務諸表の見方 26. 商品に関する計数（小テスト） 27. 商品・サービス評価 28. コミュニケーションの基本・交渉力 29. プレゼンテーションの設計 30. プレゼンテーションの実践 31. プレゼンテーション・ワークショップ 32. アイデアの発掘（小テスト） 33. M M P ワンシート企画書の知識 34. M M P ワンシート企画書ワークショップ 35. 後期振り返り（模擬テスト） 36. 後期テスト 		

科目名	「業界・企業研究(I)」			
授業時間数	54 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	株式会社 KIBI 山本 洋平 森興産株式会社 森 隼人	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	企業の現場で求められる人材要件を理解し、言語・非言語・情緒的な側面からの実践的コミュニケーション能力を育成することを目的とする。			
実務家教員との関係	産官学金連携実績および地方公共団体における外国人留学生教育・就職支援関連事業の豊富な実績を有している。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「KIBI ラーニング」 参考書籍「常識として知っておきたい社会人のルール」			
到達目標	1. ビジネス日本語 N2 レベルに到達する 2. 自らのキャリアデザインを精緻に描けるようになる 3. 機微力検定において 800 点相当の機微力に到達する			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 機微力検定概論 2. 日本型就職活動の流れ 3. 日本型就職活動の特徴 4. 就職先を選ぶときの考え方 5. なりたい自分になるための俯瞰逆算 6. 人生の振り返りグラフを作成 7. 自分の根幹・価値観に気づく 8. 人生の目標を明確にする 9. 目標と今のギャップを知る 10. ギャップを埋める手段を考える 11. 自分の強み・弱みを洗い出す 12. 外部環境の機会・脅威を洗い出す 13. 機微力ビジネスコミュニケーション① 14. 機微力ビジネスコミュニケーション② 15. 機微力実践 1-1 16. 機微力実践 1-2 17. 機微力実践 2-1 18. 機微力実践 2-2 19. 機微力実践 3-1 20. 機微力実践 3-2 21. キャリアデザイン演習 1-1	22. キャリアデザイン演習 1-2 23. キャリアデザイン演習 2-1 24. キャリアデザイン演習 2-2 25. キャリアデザイン演習 3-1 26. キャリアデザイン演習 3-2 27. ワークショップ実習 1-1 28. ワークショップ実習 1-2 29. ワークショップ実習 2-1 30. ワークショップ実習 2-2 31. ワークショップ実習 3-1 32. ワークショップ実習 3-2 33. ワークショップ実習 4-1 34. ワークショップ実習 4-2 35. ワークショップ実習 5-1 36. ワークショップ実習 5-2		

科目名	経営・業務分析			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	企業の財務諸表などの会計上の数値から、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになる。			
実務家教員との関係	白石孝男は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント等 参考書籍「合格トレーニング日商簿記 3 級 Ver11 (TAC 出版)」			
到達目標	学生が、企業の会計上の数値をもとに、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになる。			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲 (40%)、小テスト (20%)、試験、成果発表、課題提出物、総合力 (40%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 損益計算書の構造 2. 貸借対照表の構造 3. 注意すべき流動固定分類 4. 短期流動性分析 5. 長期流動性分析 6. 各種利益率の算定 7. 各種回転率の算定 8. 付加価値生産性分析 9. 労働分配率 10. 株価の基本式 11. 株価評価の指標 12. 製造業の会計 13. 製造原価の分類 14. 製造原価の計算方法 15. 製造原価報告書 16. 製造業の P/L 17. 直接原価計算 18. CVP 分析	19. 損益分岐点売上高 20. 損益分岐点比率と安全余裕率 21. 目標売上高の算定 22. 製造業の P/L 23. 直接原価計算 24. CVP 分析 25. 目標売上高の算定 26. 最適セールスマックス 27. 貨幣の時間価値 28. 投資キャッシュ・フロー 29. タックスシールドとは 30. 福利現価係数と年金現価係数 31. 正味現在価値とは 32. 設備投資の経済性計算 33. 資本調達と資本コスト 34. 企業価値の評価方法 35. ポートフォリオとは 36. 相関関係と共分散		

科目名	経営管理マネジメント			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	内藤 直樹	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	経営管理の基本的考えを理解した上で、人的資源「ヒト」に働きかけ協働しあいながら能力を発揮させることの重要性を「人間関係の原理」とともに理解する。			
実務家教員との関係	コミュニケーションビジネスに 30 年近く携わった後、デジタルコミュニケーションを提供する企業経営に携わり、経営管理マネジメントを経験する。現在はヒトづくりコンサルとして、中小中堅企業のエグゼクティブ、管理職に対するビジネスコーチおよびコーチングメソッドを活用した社員研修の講師として主に「営業強化を目的とした顧客との関係づくり」「社員間のエンゲージメント強化」などの企業研修講師として経営管理において重要な人的資源を成長させる実績がある。			
教科書・参考書・教材等	プロジェクターを使用してのオリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営管理の定義を理解する 2. ヒトとの関係を如何に創り上げるかを理解する 3. 人間の本性を理解する 4. 相手の考えを受け止めることの重要性を理解する 5. 自分の考えを相手に的確に伝えられる 6. ヒトと関わることに自信を持つ 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験・課題提出・総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A,B,C,D,E の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解・思考・仮説・創造・コミュニケーション・学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. 経営管理の定義 I 3. 経営管理の定義 II 4. 2～3 振返り、小テスト 5. マネジメントの役割と目的 6. マネジメントの主な業務 7. マネジメントの成果 8. マネジメントが成功する要素 9. 日本のマネジメント現状 10. 重要となるマネジメント能力 11. 5～10 振返り、小テスト 12. 人間関係の原理原則 I 13. 人間関係の原理原則 II 14. 人間関係の原理原則 III 15. 12～14 振返り、小テスト 16. 自己理解と目標 17. 前期ふりかえり、期末課題 18. 前期まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 人間本性理解 I 20. 人間本性理解 II 21. 19～20 振返り、小テスト 22. 他者理解 I 23. 他者理解 II（傾聴） 24. 他者理解 III（質問） 25. 他者理解 IV（本質） 26. 22～25 振返り、小テスト 27. 伝えるゴールを考える I 28. 伝えるゴールを考える II、小テスト 29. 主張と理由を考える I 30. 主張と理由を考える II 31. 27～30 振返り、小テスト 32. 信頼関係 I（人との話し方） 33. 信頼関係 II（承認） 34. 32～33 振返り、小テスト 35. 後期ふりかえり、期末課題 36. 全期まとめ 		

科目名	卒業制作			
授業時間数	36 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	後藤 恭敬	実務家教員	授業形態	実習
科目の目的	在学中に学んだ基礎知識や専門的なノウハウを活かし、学修成果を目に見える形で表現したり、モノづくりで表現する。その際に、発表時に必要なプレゼンテーション能力の向上、制作期間中に必要なプロジェクト管理能力の実践経験を積む。			
実務家教員との関係	IT 業界にて、システムの企画・開発業務に 30 年以上携わり、インフラ周りの実務経験も豊富で、また、新入社員教育において、科目に関連する内容の教授実績がある。			
教科書・参考書・教材等	なし 参考書籍：なし			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ICT の基礎知識を活かし、作品あるいは発表資料として作り、完成させる。 2. 制作期間中を通して、プロジェクト管理の実践経験を積む。 3. プレゼンテーションの基礎的なスキルを身に着ける。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. テーマ検討、チーム編成検討 3. 各自テーマ選定、小課題①テーマ提出 4. タスク洗い出し、日程計画作成 5. 作品の制作、進捗管理 6. 作品の制作、小課題②進捗レポート 7. 作品の制作、期末課題提示・評価 8. 作品の制作、期末課題評価 9. 作品の制作、進捗管理 10. 作品の制作、レビュー 11. 作品の制作、レビュー 12. 作品の制作、小課題③クラス内発表 13. 作品の制作、クラス内発表 14. 作品の制作、クラス内発表 15. 作品の制作、発表者リハーサル 16. 作品の制作、発表者リハーサル 17. 卒業試験 18. 卒業制作発表会 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 		

科目名	簿記・財務会計			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	基本的な商業簿記を修得し、会計帳簿の記載や財務報告書の作成を学習し、経理関連書類の適切な処理や財務報告書の作成などの初歩的な実務を身に着ける。			
実務家教員との関係	私、白石孝男は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に2年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書・教材等	合格トレーニング日商簿記3級 Ver12 (TAC 出版) 配布プリント等			
到達目標	学生が、基本的な商業簿記を修得し、経理関連書類の適切な処理や財務報告書の作成などの初歩的な実務がある程度できる。			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲(40%)、小テスト(20%)、試験、成果発表、課題提出物、総合力(40%)により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 簿記とは 2. 簿記の5要素 3. 貸借対照表と損益計算書の構造 4. 仕訳の方法 5. 勘定とは 6. 転記の方法 7. 試算表の種類 8. 試算表の作成方法 9. 商品の仕入・売上の会計処理 10. 商品の値引き・返品会計処理 11. 人名勘定に関する会計処理 12. 手付金に関する会計処理 13. 現金に関する会計処理 14. 当座預金に関する会計処理 15. 約束手形に関する会計処理 16. 運送料に関する会計処理 17. 当座預金出納帳 229. 18. 売掛金元帳・買掛金元帳		19. 仕入帳・売上帳商品有高帳 20. 売掛金明細表・買掛金明細表 21. 手形記入帳・商品有高帳 22. 小口現金に関する会計処理 23. 小口現金出納帳 24. 当座借越(二勘定制・一勘定制) 25. 手形貸付金・手形借入金 26. 商品券・預り金と立替金 27. 仮払金と仮受金 28. 固定資産の売買に関する会計処理 29. 有価証券の売買に関する会計処理 30. 個人企業の資本に関する会計処理 31. 訂正仕訳 32. 各種試算表の作成 33. 伝票会計 34. 決算手続の手順 35. 精算表の作成 230. 36. P/L・B/Sの作成方法	

科目名	Web システム開発設計応用 B			
授業時間数	72 時間	IT・WEB 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	業務の自動化にむけ RPA ツールを使った業務フローの策定と自動化ができる人材の育成。			
実務経験のある教員 等による授業内容	企業の情報システム部門での業務経験を活かした、情報リテラシーに関する研修に実績があり、企業における ICT の利活用と RPA について、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	e-ラーニング教材 UiPath アカデミー RPA 開発ツール UiPath Studio			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. RPA について基礎的なことを理解し、その内容や利用方法を説明できること。 2. RPA ツールを用いて自動化プロジェクト開発に必要な基礎知識を取得すること。 3. RPA ツールを用いて運用・管理に必要な基礎知識を取得すること。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	231. RPA について&RPA ツールについて 232. RPA 概論① 233. RPA 概論② 234. RPA 開発入門① 235. RPA 開発入門② 236. RPA 開発入門③ 237. RPA 開発初級① 238. RPA 開発初級② 239. RPA 開発初級③ 240. RPA 開発初級④ 241. RPA 開発初級⑤ 242. RPA 開発初級⑥ 243. RPA 開発初級⑦ 244. RPA 開発初級⑧ 245. RPA 開発初級⑨ 246. RPA 開発初級⑩ 247. RPA 開発初級⑪ 248. 前期期末試験	249. RPA 開発中級① 250. RPA 開発中級② 251. RPA 開発中級③ 252. RPA 開発中級④ 253. RPA 開発中級⑤ 254. RPA 開発中級⑥ 255. RPA 開発中級⑦ 256. RPA 開発中級⑧ 257. RPA 開発中級⑨ 258. RPA 開発中級⑩ 259. RPA 開発中級⑪ 260. RPA 運用管理① 261. RPA 運用管理② 262. RPA 運用管理③ 263. RPA 運用管理④ 264. RPA 運用管理⑤ 265. RPA 運用管理⑥ 266. 後期期末試験		