

2024年度

# ITエンジニア科 講義計画集

— 第3学年 —

氏名

---

.....  
船橋情報ビジネス専門学校

〒273-0005 船橋市本町7-12-16

電話:047-425-1051  
.....



2024年度 (令和6年度) 年間計画表 学生用

2024/3/18 現在

前期						後期																					
4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月					
1月	始業式	1水	水4回	1土		1月	月12回	1木	オープンキャンパス	1日		1火	火4回	1金	金8回	1日	ジョブパス	1水	元旦	1土		1土					
2火		2木	木4回	2日		2火	火12回	2金		2月	休館日	2水	水4回	2土	漢字検定②	2月	月10回	2木		2日		2日					
3水	オリエンテーション	3金	憲法記念日	3月	月8回	3水	水13回	3土	就職G(保護者)	3火	休館日	3木	木3回	3日	文化の日	3火	火12回	3金		3月	月15回	3月					
4木		4土	みどりの日	4火	火8回	4木	体育祭(木13回)	4日		4水	↑部活動合同合宿	4金	金4回	4月	振替休日	4水	水12回	4土		4火	↑後期試験	4火	火16回				
5金	入学式	5日	こどもの日	5水	水9回	5金	金12回	5月		5木	↓	5土		5火	火8回	5木	木12回	5日		5水	↓	5水	水16回				
6土		6月	振替休日	6木	木9回	6土		6火		6金		6日		6水	水8回	6金	金13回	6月		6木	↓	6木	木17回				
7日		7火	月曜振替4回	7金	金8回 駅前C	7日	ジョブパス	7水		7土		7月	月4回	7木	木8回	7土		7火		7金		7金	追試				
8月	前期スタート月1回	8水	水5回	8土		8月	月13回	8木		8日		8火	火5回	8金	金9回 ひろえび船橋	8日		8水	水13回	8土		8土					
9火	火1回	9木	木5回	9日		9火	火13回	9金		9月	後期スタート月1回	9水	水5回	9土		9月	月11回	9木	木13回	9日		9日					
10水	水1回	10金	金4回	10月	月9回	10水	水14回	10土	↑	10火	火1回	10木	木4回	10日		10火		10金	金14回	10月		10月					
11木	木1回	11土		11火	火9回	11木	木14回	11日	山の日	11水	水1回	11金	金5回	11月	月7回	11水		11土		11火	建国記念の日	11火					
12金	金1回	12日		12水	水10回	12金	金13回	12月	振替休日	12木	木1回	12土		12火	火9回	12木		12日		12水		12水					
13土		13月	月5回	13木	木10回	13土		13火	↓受付業務停止	13金	金1回	13日	国家試験	13水	水9回	13金		13月	成人の日	13木	卒業研究発表会	13木					
14日		14火	火5回	14金	金9回	14日		14水		14土		14月	スポーツの日	14木	木9回	14土		14火	火13回	14金	卒業研究発表会	14金					
15月	月2回	15水	水6回	15土	県民の日	15月	海の日	15木		15日		15火	火6回	15金	金10回	15日		15水	月曜振替12回	15土		15土					
16火	火2回	16木	木6回	16日		16火	火14回	16金		16月	敬老の日	16水	水6回	16土	就職G(保護者)	16月		16木	木14回	16日		16日					
17水	水2回	17金	金5回 就職G	17月	月10回	17水	水15回	17土		17火	火2回	17木	木5回	17日		17火		17金	金15回	17月		17月					
18木	木2回	18土		18火	火10回	18木	木15回	18日	↓	18水	水2回	18金	金6回	18月	月8回	18水		18土		18火	26卒集団面接練習	18火					
19金	金2回	19日		19水	水11回	19金	金14回	19月		19木	月曜振替2回	19土		19火	火10回	19木		19日		19水		19水					
20土		20月	月6回	20木	木11回	20土		20火	成績発表	20金	金2回	20日		20水	水10回	20金		20月	月13回	20木	成績発表	20木	春分の日				
21日	国家試験	21火	火6回	21金	金10回 就職G	21日		21水		21土		21月	月5回	21木	木10回	21土		21火	火14回	21金		21金					
22月	月3回	22水	水7回	22土		22月	月14回	22木		22日	秋分の日	22火	火7回	22金	金11回	22日		22水	水14回	22土		22土					
23火	火3回	23木	木7回	23日		23火	火15回	23金	体験入学	23月	振替休日	23水	水7回	23土	勤労感謝の日	23月		23木	木15回	23日	天皇誕生日	23日					
24水	水3回	24金	金6回	24月	月11回	24水	水16回	24土		24火	火3回	24木	木6回	24日		24火		24金	金16回	24月	振替休日	24月					
25木	木3回	25土		25火	火11回	25木	↑木16回	25日		25水	水3回	25金	金7回	25月	月9回	25水		25土	漢字検定③	25火		25火					
26金	金3回	26日		26水	水12回	26金	↓前期試験	26月		26木	木2回	26土	若幸祭 前日準備	26火	火11回	26木		26日		26水		26水					
27土		27月	月7回	27木	木12回	27土		27火	再試発表	27金	金3回 就職G	27日	若幸祭	27水	水11回	27金	↑	27月	月14回	27木		27木					
28日		28火	火7回	28金	金11回	28日		28水	就職G	28土		28月	若幸祭振替休日	28木	木11回	28土	↓受付業務停止	28火	火15回	28金	再試発表	28金					
29月	昭和の日	29水	水8回	29土	漢字検定①	29月	↓月15回	29木	就職G	29日		29火	若幸祭振替休日	29金	金12回	29日		29水	水15回			29土					
30火	火4回	30木	木8回	30日		30火	追試	30金		30月	月3回	30水	月曜振替6回	30土		30月		30木	木16回			30日					
		31金	金7回			31水		31土				31木	木7回			31火		31金	金17回			31月					
				体育祭:6月末~7月頭																				※年間講義回数 月 30回 火 31回 水 32回 木 32回 金 32回			



## 3学年

本校の教育方針	1
評価について／出欠席ルール	3
FJBネットID登録とメールアドレス	4
実習室・インターネット使用上のルール・マナー	4
個人情報保護に関する基本方針	5
教育目標と検定スケジュール	6

ゲームエンジン演習	松木 栄一	7
卒業研究	松木 栄一	8
アジャイル開発基礎	株式会社SHIFT	9
データベース設計	須藤 健一郎	10
Webアプリ開発演習Ⅰ・Ⅱ	松木 栄一	11
プレゼンテーションⅠ・Ⅱ	倉持 友也	13
検定対策発展	倉持 友也	15
情報倫理と生成AI活用	石神 和也	16
AWS対策講座Ⅰ・Ⅱ	松脇 和樹	17
ビジネスプロセス演習	須藤 健一郎	19
新技術動向	小林 信彦	20
企業人研究Ⅰ・Ⅱ	葛田一雄	21
就職講座A応用	田邊・遠藤	23
情報特論	遠藤 幹雄	24
社会人基礎力演習Ⅰ・Ⅱ	須藤 健一郎	25
AIプログラミング基礎演習	小林 信彦	27
ネットワーク構築演習応用	松脇 和樹	28
技術英語	正木 義男	29

## 本校の教育方針

船橋情報ビジネス専門学校  
校長 鳥居高之

### 教育理念「若者をハッピーに」

これが本校の教育理念です。しかし幸せの形は人によって違いますし、卒業式で「はいどうぞ」と手渡しできるものではありません。在学中だけハッピーならよい訳でもありません。その後こそ重要です。従って私たち教職員の使命とは、学生のみなさんが職業人・社会人として豊かな人生を送るために、その土台作りのお手伝いをするという事になります。あくまでも主役は学生本人です。また社会に出てハッピーになる最低条件としては、大人として自立していなければなりません。その自立に欠かせないのが自律です。自律とは自分と闘うということです。ただ欲望や本能のままに行動するなら動物と同じです。すなわち、「自律 → 自立 → ハッピー」という順番です。私達もみなさんのお手伝いに全力を尽くしますが、自立した大人になる独力を忘れないでください。

### 勉強は教わるものではない

初年度のみ先生方は手取り足取り親切に教えてくれます。高校までに自分なりの勉強方法が身に付いていない人もいます。しかし2年目からは最後まで教えません。「まずは自分で考えてみなさい」と指導します。なぜでしょうか。将来みなさんが就職する会社に、そんな面倒見のよい上司や先輩がいるのでしょうか。みな仕事を抱えています。社会に出れば自分で勉強するのが当たり前です。質問・相談もできますが、自分で調べて考えるのが大原則です。その姿勢を在学中に身に付けてください。2年生になって先生の態度が変わるのはそのためです。急に厳しくなったと勘違いする学生がいますが、みなさんの真の成長を望んでいるのだということに気付いて欲しいです。

またスピード制限もしていません。もし授業の内容を既に理解していると感じる人は申し出てください。指導教員がそう判断すれば別メニューを設定します。クラス全体に歩調を合わせる必要はありません。どんどん前に進んでください！

### 人間教育の重視

人と接するのが苦手だからコンピュータの仕事に就きたいという学生がいます。大きな勘違いです。コンピュータの向こうには生身の人間がいます。どんなビジネスでも主役は人です。技術や資格ではなく人が仕事をするのです。そして人は一人では生きて行けない生き物です。仕事にせよ日常生活にせよ、常に他者との係わりの中で生きています。本校は単なる就職予備校ではないのです。人間教育を技術教育以上に重視しています。特に次の2つを心がけて欲しいです。

#### 元気に明るく挨拶（あいさつ）

明るい人はみんなに好かれます。明るさの第一歩は、自分から元気に挨拶することです。そのような新入社員は職場でも愛されます。学校の先生方や来校されるお客様に練習台になっていただき、どんどん自分から挨拶しましょう。

#### 3つの守り

本校がとても大切にしている3つの守りとは、「時間を守る、約束を守る、ルールを守る」です。単純ですが、当たり前のことを当たり前にやるのは実は大変なことです。自律できない人は自分と闘えません。つまり自立もできません。

「ルールを守る」に関しては考えて欲しいことがあります。学校生活だけでなく今後の生き方にも係わることです。ルールや法律を守るのは、叱られない罰せられないためでしょうか。世の中を見渡すと、法に触れなければいい、見つからなければいい、と考える者もいます。真の大人になり損ねた、自己中心のニセ大人です。みなさんには、「そんなことをしたら人として、大人として恥ずかしい」と自分を律して行動できる、良識ある職業人・社会人になって欲しいと願っています。以下校内のルールやマナーについて、少し補足しておきます。

## 通学

- (1) バイク・自動車通学全面禁止。
- (2) 自転車は学生課に登録し所定の駐輪場所を利用。

## エレベーター

- (1) 学生はドアの注意書きに従うこと。下りは全面禁止。
- (2) 授業開始前および終了後の5分間は使用禁止。(教員優先)
- (3) 3号館は全面使用禁止。

## 禁煙

教職員、学生、成年、未成年者にかかわらず校内及び天沼公園・学校周辺は全面禁煙。

※船橋駅前から本校までの路上喫煙は条例により禁止され罰金の対象です

## 交通ルール

3号館前的大通りは横断絶対禁止。過去に死亡事故あり。横断歩道を使うこと。

重大なルール違反やマナー違反をした場合は、校長面接の上、停学や退学処分になることもありますので、学生の本分を守り勉学や学校生活に励んでください。なお本校では、学生が直接メールを校長宛に出すことができます。何か要望や相談があれば、いつでもメールしてください。 [takatorii@mitsuhashi.ac.jp](mailto:takatorii@mitsuhashi.ac.jp)

以上

## 評価について

- (1) 評価とは成績証明書にS～Dで表現され記載される、その科目の最終的な成績のことを指す。
- (2) 評価は、合計点を用いて算出する。合計点とは、定期試験の素点に授業態度や出席状況、課題提出等の平常点を合計して算出したものである。

評価は以下の基準を用いる。(点または%)

S	90以上
A	80～89
B	50～79
C	40～49
D	39以下

- (3) 評価Dの者は、単位未修得者として処理される。
- (4) 評価Dの者には所定の手続きの後、再試験を実施する。ただし、再試験は特別の場合を除き、レポートに代替する。再試験に合格した場合その科目の評価はCとする。(特別な努力が認められたものは、B評価になることもある。)

## GPA(Grade Point Average)

GPAとは、学生の成績の平均値を表したもので学期ごとにGPAを算出する。算出方法は以下の通り科目の評価(S～Dの5段階)に応じて、4.0～0.0の得点(GP)を設定し、科目ごとの得点(GP)に科目の単位数をかけた値を全履修科目分合算し、その値を履修科目の総単位数で割り、少数点第二位を四捨五入したものをGPAとする。

なお、GPAを算出するタイミングは各学期の成績発表時点とする。その時点で評価がDの科目のGPは、後日再試験に合格していても0.0となる。

$GPA = \frac{【GP \times 履修科目の単位数】の合計}{履修科目の総単位数}$

## 出欠席ルール

- (1) 遅刻3回で欠課1回、欠課6回(1年生はSHR分の遅刻1回を含む)で1日の欠席とみなし、次の条件で換算する
  - ・SHRの遅刻及び欠席で「遅刻1」※SHRは1年生のみ
  - ・授業開始15分までの入室で「遅刻1」
  - ・授業開始15～45分までの入室で「欠課1」
  - ・授業開始45～60分までの入室で「欠課1+遅刻1」  
※90分授業の前半45分の欠課1、後半15分までの遅刻1という考え方でカウントする
  - ・授業開始60分以降の入室で「欠課2」
- (2) 年間55日の欠席で進級停止、退学勧告。
- (3) 交通機関の乱れによる遅刻の場合は「遅延証明をもらう」。ただしバスは適用外。

レベル	欠席日数	学校側からのアクション	備考
1	無断欠席	担任が自宅へ電話する	
2	累積10日欠席	自宅へ警告書を郵送する	警告書の郵送は累積10日になった時点で行う。
3	累積25日欠席	校長面接を行う	警告書の郵送は累積25日になった時点で行う。
4	累積40日欠席	校長面接において「退学警告」を行う	保護者同伴で行う。
5	累積50日欠席	校長面接において「最終警告」を行う	同上
6	累積55日欠席	①自宅へ退学勧告通知書を郵送する ②掲示板に名前を張り出す	退学を勧告する。

※「退学勧告」とは・・・1ヶ月以内に退学届けを提出すれば「自主退学」扱いとなります。以後は「強制退学処分」とします。

## 卒業認定

以下の条件に基づき学校長と教職員による卒業判定会議を経て学校長に認められた者について卒業を認定する

- (1) 履修した全ての科目において単位修得していること
- (2) 原則として各年度において年間55日以上欠席がないこと



## FJBネットID登録とメールアドレス

### 1. ユーザID登録について

本校では、学生1人ひとりにユーザIDを発行しております。このIDでログインすると、学校内のネットワーク環境が利用できます。課題の保存、教材の受け渡し、メールでのコミュニケーションなどに活用して下さい。

### 2. メールアドレスについて

(1) 科によってメールアドレスが設定されています。

詳細は担任から説明があります。

(2) 「FJBインターネット&イントラネット」画面の「先生へのメール」をクリックして電子メールを活用して下さい。

(3) Webメールでの各個人に与えられている容量は50MBまでです。整理せずに企業からの大切なメールを受理できないケースがありました。不必要なメールはこまめに消去してください。

### 3. 緊急連絡について

クラスの諸連絡、台風や大雪等の休校等の連絡はグループコミュニケーションツールを使用します。(スマートフォンでも使用可能)各自、常に最新の投稿を確認するようにしてください。投稿を確認していない場合、自己責任です。またツールを使用する環境がない場合は担任に申し出てください。

## 実習室・インターネット使用上のルール・マナー

### 1. 実習室の放課後開放について

放課後、午後6時まで実習室を開放します。開放時間中に清掃(清掃時間を入り口に掲示)が入ります。その際は一度退出をお願いします。気持ちよく使えるよう、ご協力ください。

### 2. 実習室に、飲食物は持ち込んではいけません

パソコンは精密な電子機械です。水、粘着質の糖分、細かなゴミ、小さな金属物などを嫌います。実習室では、飲食行為も持ち込みも、厳禁です。

### 3. 本校のパソコンに、ゲーム(その他ソフト)をインストールしてはいけません

雑誌の付録のCD-ROMを持ち込んだり、インターネットでダウンロードしたりして、ゲームなどのソフトを本校のパソコンにインストールしてはいけません。

### 4. USBなどの記憶媒体は必ずウイルスチェックをするようにして下さい

記憶媒体を本校で使用する場合は、監督の先生に申し出てウイルスチェックをしてもらって下さい。その後、許可します。

### 5. 実習ファイルを保存するための領域をIドライブに用意してあります

必要なファイルのみ保存し、常に整理を心がけてください。ゲームファイル、過度な容量のファイルの保存を禁止します。(卒業研究等、必要な場合を除く)

### 6. インターネットを利用して、画像、音楽などを不正使用してはいけません

画像・音楽データなどはすべて、著作権があります。さらに、人物の写真には肖像権、アイドルの写真にはパブリシティ権があります。個人的な利用の範囲を超えて、使用してはいけません。HPやブログに貼り付けることはこれらの権利の侵害で、犯罪行為です。

### 7. インターネットに、非常識な書き込みをしてはいけません

インターネットの世界は、限られた若者のギャグやチャレの場ではありません。善意ある人達の、世界的に開かれた場です。匿名性を利用した破廉恥な書き込みは、卑怯者の行為です。一見匿名ですが、アクセス記録は残りますから、必ず追跡されます。

以上の約束が守れない場合は、指導の対象となります。

また、悪質な場合は、停学・退学を含めた処置を検討します。

**学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校**  
**個人情報保護に関する基本方針（プライバシーポリシー）**

船橋情報ビジネス専門学校

船橋情報ビジネス専門学校は、教育機関としての社会的責任を果たすために、以下の個人情報保護方針(プライバシーポリシー)を定め、教職員およびその他の関係者に周知徹底し、これを実行します。

1. 個人情報の取り扱いについては、教育上または業務上必要な範囲内において利用目的をできるだけ特定した上で、権限を与えられた者のみに許可します。
2. 個人情報に対する不正アクセス、紛失、破壊、改ざんおよび漏えい等を防止するために、適切な安全対策を講じます。
3. 取得した個人情報は、以下の目的に利用します。
  - (1) 本校の授業、検定試験、行事等の通知・連絡・管理を行うため
  - (2) 就職指導および就職活動支援を行うため
  - (3) 入学相談および募集活動を行うため
  - (4) 入学選考試験業務を行うため
  - (5) 各種証明書等の発行業務を行うため
  - (6) 上記のほか、教育上必要と判断される業務や活動を行うため
4. 本校は以下のような場合において、必要とされる範囲内で個人情報を関係者または第三者に提供もしくは公開することがあります。
  - (1) 在学生の保護者に対し、本人の学業成績、出欠席状況、資格取得状況等の提供
  - (2) 在学生もしくは卒業生の出身校に対し、本人の出欠席状況、資格取得状況、就職状況等の提供
  - (3) 学内での定期試験合格者、資格取得者、就職内定者情報等の公開
  - (4) 就職指導室における、在学生もしくは卒業生の就職先、就職活動記録等の公開
  - (5) 本校への入学希望者に対する、在学生もしくは卒業生の就職または就職内定先情報および、学校案内や本校ホームページに記載されている情報等の提供
  - (6) 上記のほか、本校の教育上もしくは業務上必要と判断される場合
5. 上記以外の利用目的で個人情報を収集する場合は、別途本人および保護者に通知します。
6. 以上のように、本校による関係者および第三者への個人情報の提供は、教育上もしくは業務上必要であると判断した上で行っておりますが、希望しない場合は所定の手続による請求をすることで停止できます。

個人情報の開示、訂正、利用停止の請求および取り扱いに対する問い合わせは下記までお願いします。

校長 鳥居 高之  
047-425-1051  
takatorii@mitsuhashi.ac.jp

教育目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・経済産業省基本情報技術者試験, オラクルマスター, CCENTの合格</li> <li>・情報処理技術者の基礎となる幅広い知識の習得 (システム設計技法, プログラミング技術, データベース利用技術, ネットワーク, 情報セキュリティ)</li> <li>・システム構築に必要な論理的思考能力の向上</li> </ul>
目標資格	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本情報、応用情報技術者試験</li> <li>・情報処理安全確保支援士</li> <li>・CCNA</li> </ul>
1年次進級条件(資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ITパスポート試験以上の国家資格(もしくはJ検情報活用2級)</li> <li>・MOS Excel</li> </ul>
2年次進級条件(資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①CCNA</li> <li>②ITパスポート試験以上の国家資格を新規取得</li> <li>③二つ以上の資格(種類不問・上位級合格可)を新規取得</li> </ul> <p style="text-align: right;">※①~③のいずれかの条件を満たすこと</p>
卒業条件(資格)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・漢字検定3級</li> <li>・ビジネス能力検定(B検) ジョブパス3級</li> </ul>

<方針>

- ①企業に役立つ高度な人材及び良き社会人としての成長を目指す
  - ②プログラミング, 設計技法に加え, ネットワーク, セキュリティの知識を習得し, 多様な資格取得にチャレンジする
  - ③オブジェクト指向の基礎に留まらず, Webアプリ/携帯アプリ開発技術を習得する
- 1年次: 資格取得(座学中心)
- ・基本情報技術者試験合格を第一目標に, IT基礎知識を身につける
  - ・アルゴリズムの授業に力を入れ, プログラミング力を高める
- 2年次: 演習+資格取得
- ・前期にCCENT, 後期にオラクルマスターブロンズ(SQL)の取得を目指す
  - ・上位資格のCCNA・応用情報技術者試験の取得講座を実施する
  - ・グループでWebシステム開発に取り組み, システムエンジニアプログラマ, サーバー関連の意識を高め, 就職活動に備える
- 3年次: 企業人1年生
- ・自ら調べる習慣, 問題発見解決能力を身につける
  - ・知識に加え, 人と共に働く力や自ら考え行動する力の向上を図る
  - ・プレゼンテーション能力, 目的に応じたドキュメント作成の基礎を習得する

2学年

3学年

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月
1	経済産業省 基本情報技術者試験	☆	☆																							
2	経済産業省 応用情報技術者試験	☆	→							☆						☆					☆					
3	CCNA	→										☆														
4	オラクル認定Java(Bronze)																									
5	漢検3級			→	☆			→	☆		→	☆					☆				☆			☆		
6	B検ジョブパス3級			→	☆					→	☆							☆					☆			
7	MOS Excel	→			☆																					
8	AWS クラウドプラクティショナー														→		☆									
9	AWSソリューション アーキテクトアソシエイト																			→			☆			
10																										
11																										

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	ゲームエンジン演習	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	6
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
ゲームエンジンを利用し ゲームを題材としてアプリケーション開発とメディア知識について学ぶ。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
ゲーム制作を通して3Dを含めたCG等に関する基礎知識を得 それらがアプリケーションで扱われるしくみを理解する。
<b>3. 注意点・要望</b>
Unity利用予定なのでUnity IDを取得してもらうことになります。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	導入	授業解説 環境説明 操作練習
2	ゲームエンジン(1)	ゲームエンジンの基本操作
3	ゲーム開発(1)	簡単なサンプルゲームの実装まで
4	ゲーム開発(2)	課題演習
5	ゲーム開発(3)	課題演習
6	ゲーム開発(4)	課題演習
7	マルチメディア基礎	画像・音声・映像等 コンピューターで扱われる様々なメディアデータについて
8	画像(1)	画像表現のしくみとデータ形式
9	画像(2)	画像データとソフトウェア
10	音声	音声表現のしくみとデータ形式
11	映像(1)	映像表現のしくみとデータ形式
12	3D	2Dと3D 3DCGとアプリケーション
13	映像(2)	インタラクティブな映像とソフトウェア XR等
14	ゲームエンジン(2)	ライブラリー・フレームワークや他のゲームエンジンについて
15	総括	振り返りとまとめ 課題提出
16	前期試験期間	-

備考	-
----	---

科目	卒業研究	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	10
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

数人からなるチーム単位での活動を基本とした 何らかのシステム開発演習(テーマは自由に決める)。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

企画立案から始まり 計画を立て 設計・実装・テストまでをしっかりとした目的を持って実践 経験を養う。

## 3. 注意点・要望

自由課題ではあるが 授業名の示す通り3年間の集大成であることを意識し 掛ける時間にも相応しいテーマを考えておくこと。

## 4. 関連科目

プレゼンテーションⅡ

週	テーマ	内容
1	導入と企画立案	授業解説 制作課題の構想と計画 合わせてグルーピング
2	概要設計	システムの概要と外部的仕様から設計に入る
3	詳細設計	内部的仕様を考慮しつつ詳細を詰め 外部設計を調整し具体的な設計を行う
4	初期プレゼンテーション	課題とする制作物の概要を発表、意見・要望の募集
5	計画	具体的なスケジュールリングと制作準備・環境構築
6	制作演習(1)	制作作業
7	制作演習(2)	制作作業
8	制作演習・計画調整(1)	進捗確認と調整 制作作業
9	制作演習(3)	制作作業
10	制作演習(4)	制作作業
11	制作演習・計画調整(2)	進捗確認と調整 制作作業
12	制作演習(5)	制作作業
13	制作演習(6)	制作作業
14	最終調整と発表準備	資料整理と成果物の最終調整 最終発表の準備
15	最終プレゼンテーション	成果の発表
16	総括	レビューとまとめ 成果物の整理・提出
17	後期試験期間	-

備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	アジャイル開発基礎	分類	専門、必修科目
担当	株式会社SHIFT 越後 清志		
テキスト (出版社)	アジャイル開発基礎(株式会社SHIFT作成教材)		
参考資料	プリント教材(スライドデータ)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	70%	0%	30%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
スクラムのフレームワークに関する基礎知識、およびスクラムマスターとして動くための基本スキルを身に付ける。また、スクラムへの理解だけでなく品質保証会社ならではのアジャイル開発の中での品質保証の方法論についても学ぶことができる。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
授業を終えた後にPSM1はじめ、さまざまなアジャイル関連の検定資格合格の知識が身につく。(※資格取得によるメリット:①スクラムの基礎知識の証明となり実社会で生きる②チームの改善点が見える③手当や年収UPに繋がる)
<b>3. 注意点・要望</b>
講義は会話形式で進めていきます。また、演習も毎回実施しますので、積極的な参加をお願いします。 講義は基本的にはオンラインホワイトボードを活用したワークを行う。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	アジャイルとスクラムについて	アジャイル開発宣言にふれながら、アジャイルとは何か、スクラムと他のフレームワークとの違いは何か。W/Fとの違いやメリットは何かを比較をしながら学ぶ。(座学)
2	スクラムの基礎	スクラムの基礎知識(3つのルール、3つの成果物、5つのイベント)を中心に学習する。小テストによる理解度診断を行う。
3	インセプションデッキとプロダクトバックログ	チーム分けをおこなって今回の座学+ワークを通じてどういったプロダクトをつくるのか、目指すのかをインセプションデッキを活用しながらチームの目標を定める。(座学+ワーク)
4	スクラムのイベントの理解 スクラム演習(1)	スクラムの5つのイベントについての基礎知識を習得する。また、擬似的なカレールール作り(例)をプロダクト開発と見立てて、演習を行い理解を深める。
5	スクラム演習(2)	擬似的なカレールール作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながら5つのイベントを実践的に理解する。(座学+ワーク)
6	スクラム演習(3)	擬似的なカレールール作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながら5つのイベントを実践的に理解する。(座学+ワーク)
7	スクラム演習(4) 変化への対応、カイゼンの取り組み	レトロスペクティブの手法を中心に、さまざまなふりかえりを実践して状況に応じた振り返りの実施を学ぶ。(座学+ワーク)
8	スプリント体験(1)	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する。(座学+ワーク)
9	スプリント体験(2)	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する。(座学+ワーク)
10	デザイン思考における整理方法とフレームワークの紹介	カスタマージャーニーマップ、ペルソナ、マインドマップ、付箋、ファシリテートなどロジカルに物事を進める上で必要なツールや考え方を紹介する。(座学)
11	アジャイル開発の品質保証の方法論	アジャイル開発の中で品質保証の方法論を解説する。(座学)
12	PSM1試験対策(1)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)
13	PSM1試験対策(2)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)
14	PSM1試験対策(3)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)
15	理解度確認試験	本講座全体について復習する。 本講座で学んだことの理解度を確認する試験を受ける。
16	前期試験期間	-

<b>備考</b>	講師概略 5年以上にわたり、ソフトウェア開発/維持保守プロジェクトに参画し、主に基幹系システムの要件定義～移行・リリースまでの全ての工程の実務担当を経て、プロジェクトリーダーやPMOとしてマネジメント業務を担当。 その後3年間、アジャイル/DevOpsを軸にDX推進リーダー・アジャイルコーチとして、チームや組織へのアジャイル導入、立ち上げ、実行支援を担当。自らスクラムマスターとしてチームの立ち上げ、チーム運営の経験あり。
-----------	--

科目	データベース設計	分類	専門、必修科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	スッキリわかるSQL入門 第4版 (インプレス)		
参考資料	データ教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

テーブル設計から具体的なデータベース化を学習していくための授業です。教科書を用いて、学習を補助します。一部、効率的なデータベース運用も出ますので、しっかりと学習してください。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

紙の帳票から電子データベースを構築するまでが授業範囲です。

## 3. 注意点・要望

-

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	データベース設計について
2	テーブル設計技法	すべてはテーブル設計にかかっている
3	表作成	CREATE TABLE
4	キーとリレーションシップ	PRIMARY KEY
5	表へのデータ挿入	INSERT INTO
6	テーブル作成の実践	紙データからINSERT INTOに至るまで
7	データ抽出概論	テーブル設計から始まるデータ抽出の考え方
8	データ抽出	SELECT
9	データ抽出の実践	実表を用いたデータ抽出実践1
10	単一行関数の活用	AVG,SUM
11	データのグループ化	GROUP BY,HAVING
12	グループ化活用の実践	実表を用いたデータ抽出実践2
13	サブクエリ	細かいデータ抽出の実行
14	実践型実習(1)	ゼロから始めるテーブル設計1
15	実践型実習(2)	ゼロから始めるテーブル設計2
16	前期試験期間	-

## 備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	Webアプリ開発演習 I	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

Webコンテンツ及びアプリケーションの開発演習

2. 授業の目標(検定取得など)

Webのしくみと関連技術を知り それを利用したアプリケーションシステムの構築を可能とする能力の習得

3. 注意点・要望

-

4. 関連科目

Webとプログラミング システム関連全般

週	テーマ	内容
1	導入	授業解説 環境説明と構築 操作練習
2	インターネットとWWW	World Wide Webサービスのしくみ 歴史と現状 関連技術について
3	Webページ	HTMLとCSS
4	クライアントサイドスクリプト(1)	JavaScript
5	クライアントサイドスクリプト(2)	JavaScript
6	サーバーサイドスクリプト(1)	PHP
7	サーバーサイドスクリプト(2)	PHP
8	クライアントとサーバー(1)	それぞれの役割と特徴 インターフェースについて
9	Webアプリケーション(1)	サンプルアプリケーションを用いての制作演習とコード解説
10	Webアプリケーション(2)	サンプルアプリケーションを用いての制作演習とコード解説
11	Webアプリケーション(3)	サンプルアプリケーションを用いての制作演習とコード解説
12	クライアントとサーバー(2)	多様なクライアント環境とその対応 セッション Ajax等
13	データとセキュリティ(1)	データ形式と記録場所 セキュリティ セキュアプログラミングについて
14	データとセキュリティ(2)	データ形式と記録場所 セキュリティ セキュアプログラミングについて
15	後期試験期間	-

備考	-
----	---



ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	Webアプリ開発演習Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
Webコンテンツ及びアプリケーションの開発演習。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
Webのしくみと関連技術を知り それを利用したアプリケーションシステムの構築を可能とする能力の習得。
<b>3. 注意点・要望</b>
この授業はWebアプリ開発演習Ⅰの続きである。
<b>4. 関連科目</b>
Webとプログラミング システム関連全般

週	テーマ	内容
1	Webアプリ開発演習(1)	簡単なWebアプリの開発演習
2	Webアプリ開発演習(2)	簡単なWebアプリの開発演習
3	Webアプリ開発演習(3)	簡単なWebアプリの開発演習
4	メディア知識(1)	画像・音声・文字・映像等を的確に扱うための基礎知識
5	メディア知識(2)	画像・音声・文字・映像等を的確に扱うための基礎知識
6	メディア知識(3)	画像・音声・文字・映像等を的確に扱うための基礎知識
7	メディア知識(4)	画像・音声・文字・映像等を的確に扱うための基礎知識
8	Webアプリ開発演習(4)	簡単なWebアプリの開発演習
9	Webアプリ開発演習(5)	簡単なWebアプリの開発演習
10	データベース(1)	RDB SQL
11	データベース(2)	3層C/Sモデルと利用例
12	Webアプリ開発演習(6)	簡単なWebアプリの開発演習
13	Webアプリ開発演習(7)	簡単なWebアプリの開発演習
14	Webアプリ開発演習(8)	簡単なWebアプリの開発演習
15	Webアプリと開発・動作環境(1)	ライブラリー フレームワーク クロスプラットフォーム PWA クラウド等々
16	Webアプリと開発・動作環境(2)	ライブラリー フレームワーク クロスプラットフォーム PWA クラウド等々
17	総括	振り返りとまとめ 課題提出

備考	-
----	---

科目	プレゼンテーション I	分類	専門、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	『ひと目で伝わるプレゼン資料の全知識』(株式会社インプレス)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

## 1. 授業の概要

PowerPointを使用したプレゼンテーション資料の作成方法を学び、資料作成と発表の演習を行う。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

PowerPointでプレゼンテーション資料を作成できる。  
グループで役割分担をして、資料作成と発表ができる。

## 3. 注意点・要望

担当教員と報告・連絡・相談を密にし、効率良く最善の作業進捗を取ること。

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	プレゼンテーション資料作成入門	授業説明、プレゼンテーション資料の基本(スライドと配布資料)
2	資料作成の工程	作業工程を知る(ゴール設定、展開イメージ、目次、原稿、素材、スライド作成)
3	レイアウト	見やすいレイアウトの作成技術(余白、位置、遠近、ひな形、ギャップ)
4	フォント・カラー	フォントとサイズを選択、色の役割(ベース、メイン、アクセント)
5	図解表現	「読ませる」を「見せる」に変える図解表現
6	グラフ・表	グラフの種類と使い分け、伝えたい部分に注目させる表の作成法
7	画像・アニメーション	画像とアニメーションの効果、使いどころを間違えないための注意点
8	スライドマスター	スライドマスターの活用(スライドに統一感を持たせ、作成効率を上げる)
9	演習(1)	資料・原稿作成
10	演習(2)	資料・原稿作成
11	演習(3)	第1回プレゼンテーション(個人発表)
12	演習(4)	資料・原稿作成
13	演習(5)	資料・原稿作成
14	演習(6)	資料・原稿修正
15	演習(7)	第2回プレゼンテーション(グループ発表)
16	前期試験期間	-

## 備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	プレゼンテーションⅡ	分類	専門、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材、『ひと目で伝わるプレゼン資料の全知識』(株式会社インプレス)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
卒業研究と連動し、企画書作成、広報ツール作成、プレゼンテーション等を行う。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
様々なシチュエーションに応じたプレゼンテーション手法を身に付ける。
<b>3. 注意点・要望</b>
担当教員と報告・連絡・相談を密にし、効率良く最善の作業進捗を取ること。 社会人として相応しいマナーや所作で常に行動し、納期厳守を徹底すること。
<b>4. 関連科目</b>
卒業研究

週	テーマ	内容
1	企画(1)	授業説明、企画内容(ビジネスモデルを含む)の検討
2	企画(2)	企画内容の精査、見直し
3	企画(3)	企画プレゼンテーションの準備
4	企画プレゼンテーション	グループ単位でプレゼンテーション(制作内容、開発スケジュールなど)
5	ビジネスモデル(1)	身のまわりのビジネスモデルについて
6	ビジネスモデル(2)	ビジネスモデルを考えてみる
7	ビジネスモデル(3)	ビジネスモデルを考えてみる
8	ビジネスモデル(4)	卒業研究とビジネスモデル
9	ビジネスモデル(5)	卒業研究とビジネスモデル
10	プロモーション企画(1)	卒業研究のサービスまたはプロダクトのネーミング
11	プロモーション企画(2)	卒業研究のサービスまたはプロダクトのプロモーション方法
12	展示・配布資料作成(1)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成
13	展示・配布資料作成(2)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成
14	展示・配布資料作成(3)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成
15	展示・配布資料作成(4)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成
16	デモンストレーション リハーサル	卒業研究発表会のリハーサル
17	後期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	検定対策発展	分類	専門、必選科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
各自資格取得に向けた目標設定を行い、それを達成するために演習を行う。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
各自が定める検定の取得。
<b>3. 注意点・要望</b>
目標だけ定めて取り掛からないことは原則認めない。しっかりと自分に必要となる学習を進めること。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	検定対策(1)	目標の設定と学習計画の策定
2	検定対策(2)	検定対策、面談
3	検定対策(3)	検定対策、面談
4	検定対策(4)	検定対策、面談
5	検定対策(5)	検定対策、面談、進捗確認・調整
6	検定対策(6)	検定対策、面談
7	検定対策(7)	検定対策、面談
8	検定対策(8)	検定対策、面談
9	検定対策(9)	検定対策、面談
10	検定対策(10)	検定対策、面談、進捗確認・調整
11	検定対策(11)	検定対策、面談
12	検定対策(12)	検定対策、面談
13	検定対策(13)	検定対策、面談
14	検定対策(14)	検定対策、面談
15	検定対策(15)	検定対策、面談、自己評価
16	前期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	情報倫理と生成AI活用	分類	専門、必選科目
担当	石神 和也		
テキスト (出版社)	オリジナル教材		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	50%	0%	0%	0%	0%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
生成AIを活用するにあたり必要となる情報倫理を学んだうえで、生成AIの活用方法を知ることによって社会人として利用できるシーンとそうでないシーンを明確にし、会社に必要な人材となることを目指す。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
情報倫理に反しない生成AIを活用できるようになる。
<b>3. 注意点・要望</b>
生成AIを利用することは暮らしを豊かにするが、知らずのうちに法を犯すリスクが高まる。生成AIを正しく活用するためにも情報倫理を明確に理解すること。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	オリエンテーション	授業の目的、授業概要の共有、生成AIとその種類
2	インターネット活用方法	生成AI以前のインターネットの活用方法、倫理観の共有
3	生成AIの活用方法と情報倫理(1)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
4	生成AIの活用方法と情報倫理(2)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
5	生成AIの活用方法と情報倫理(3)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
6	生成AIの活用方法と情報倫理(4)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
7	生成AIの活用方法と情報倫理(5)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
8	生成AIの活用方法と情報倫理(6)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
9	生成AIの活用方法と情報倫理(7)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
10	生成AIの活用方法と情報倫理(8)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ
11	ビジネスシーン全般での応用(1)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ
12	ビジネスシーン全般での応用(2)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ
13	ビジネスシーン全般での応用(3)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ
14	ビジネスプロセス、システム開発での応用(1)	生成AIのビジネスプロセスやシステム開発への応用方法を学ぶ
15	ビジネスプロセス、システム開発での応用(2)	生成AIのビジネスプロセスやシステム開発への応用方法を学ぶ
16	ビジネスプロセス、システム開発での応用(3)	生成AIのビジネスプロセスやシステム開発への応用方法を学ぶ
17	後期試験期間	効果測定

備考	IT業界に8年以上携わった教員が実践的な活用方法と現場レベルの倫理観について講義を行う
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	AWS対策講座 I	分類	専門、必選科目
担当	松脇 和樹		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	40%	10%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
AWSの資格取得に向け、クラウドコンピューティングを学ぶ。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
AWSクラウドプラクティショナーの合格。
<b>3. 注意点・要望</b>
資格を取るために努力できる方だけの受講をお願いします。
<b>4. 関連科目</b>
AWS対策講座 II

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	AWS認定資格とは(試験について、学習方法の説明) クラウド基礎
2	AWSクラウドの概念	AWSの活用のメリット サブネットとサブネットマスクの復習
3	AWSの各種サービス(1)	AWSのセキュリティ
4	AWSの各種サービス(2)	コンピューティングサービス
5	AWSの各種サービス(3)	ストレージサービス
6	AWSの各種サービス(4)	ネットワークサービス
7	AWSの各種サービス(5)	データベースサービス
8	AWSの各種サービス(6)	管理サービス
9	AWSコスト管理	請求と料金
10	その他の重要なサービス	紹介しきれないサービスの学習
11	効果測定	小テスト
12	試験対策(1)	クラウドプラクティショナーに向けての学習
13	試験対策(2)	クラウドプラクティショナーに向けての学習
14	試験対策(3)	クラウドプラクティショナーに向けての学習
15	試験対策(4)	クラウドプラクティショナーに向けての学習
16	前期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	AWS対策講座Ⅱ	分類	専門、必選科目
担当	松脇 和樹		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	40%	10%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
AWSの資格取得に向け、クラウドコンピューティングを学ぶ。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
AWSソリューションアーキテクトアソシエイトの合格。
<b>3. 注意点・要望</b>
資格を取るために努力できる方だけの受講をお願いします。
<b>4. 関連科目</b>
AWS対策講座Ⅰ

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	学習方法の説明 前期の復習
2	AWSクラウドプラクティショナーの復習(1)	AWSクラウドの概念、請求と料金、セキュリティ、コンピューティングサービス
3	AWSクラウドプラクティショナーの復習(2)	ストレージサービス、ネットワークサービス、データベースサービス、管理サービス
4	AWSの各種サービス(7)	コンピューティングサービス ストレージサービス
5	AWSの各種サービス(8)	データベースサービス
6	AWSの各種サービス(9)	セキュリティとアイデンティティ
7	AWSの各種サービス(10)	アプリケーションサービス 開発者ツール
8	AWSの各種サービス(11)	プロビジョニングサービス 分析サービス
9	AWSの各種サービス(12)	アーキテクチャ設計
10	効果測定	小テスト
11	試験対策(5)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
12	試験対策(6)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
13	試験対策(7)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
14	試験対策(8)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
15	試験対策(9)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
16	試験対策(10)	ソリューションアーキテクトアソシエイトに向けての学習
17	後期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	ビジネスプロセス演習	分類	教養、必修科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	データ資料あり		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
卒業後に向けて、ビジネスの流れを理解し、自らのキャリアパスを考える時間を取る。 また、卒業研究に向けた顧客分析や、情報活用、資料制作のデザイン面など、どの職種でも活用できる能力の拡充を図る。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
「自ら行動して理解する」「主体性」「当事者意識」。こうしたキーワードの元、学習を深める授業となっている。 自らと他者の境界線を理解し、人々の「違い」を包括したビジネス活動を目指し、受講すること。
<b>3. 注意点・要望</b>
親和図法の概念やペルソナ分析など、「ただ習う」だけでは理解できないものも多々ある。 3年生だからこそ、「聞くだけ」にならない、「自ら知識を経験に変える」活動を期待したい。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	授業について
2	ビジネスモデル	お金の作り方概論
3	キャリアパス	ビジネスプロセス(自らのプロセス)
4	プロジェクト管理	人モノカネ情報の動かし方
5	顧客分析	お客様が本当に求めているもの～ヒアリング
6	伝達手段	具体化と抽象化
7	問題解決技法(1)	情報整理とニュアンスに乗る感情表現
8	問題解決技法(2)	情報のグループ化
9	問題解決技法(3)	視覚的な情報管理
10	資料作成演習(1)	ExcelWordでの資料制作
11	資料作成演習(2)	PPでの資料制作
12	資料作成演習(3)	伝わるデザイン
13	実践(1)	グループワークによるビジネス実践
14	実践(2)	グループワークによるビジネス実践
15	実践(3)	グループワークによるビジネス実践
16	前期試験期間	-

備考	-
----	---



科目	新技術動向	分類	専門、必修科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	-		
参考資料			

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	20%	50%	0%	0%	30%	100%		

**1. 授業の概要**

新旧問わず現在利用されているさまざまなIT関連技術とニューストップックの紹介・解説を行う。1回完結での解説の他、3回程度での演習も合わせて行う。その時期ごとに特に話題になっているトピックに関する紹介・解説を随時行う。

**2. 授業の目標(検定取得など)**

幅広い知識の習得と情報収集スキルの向上をめざす。

**3. 注意点・要望**

内容ごとに小レポート・課題を作成・提出する。まとめとして自由テーマレポートの作成も行う。

**4. 関連科目**

-

週	テーマ	内容
1	技術解説(1)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
2	技術解説(2)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
3	技術解説(3)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
4	技術解説(4)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
5	技術解説(5)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
6	技術解説(6)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
7	技術解説(7)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
8	技術解説(8)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
9	技術解説(9)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
10	技術解説(10)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
11	技術解説(11)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
12	技術解説(12)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説
13	まとめ課題作成(1)	まとめレポートの作成
14	まとめ課題作成(2)	まとめレポートの作成
15	まとめ課題作成(3)	まとめレポートの作成
16	後期試験期間	-

備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	企業人研究Ⅰ	分類	教養、必修科目
担当	葛田一雄		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	参考図書「ビジネスマナー常識集」(葛田一雄著 経団連出版)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	55%	0%	0%	45%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
企業人3年目程度までに求められる能力を学修対象とする。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
マネジメントに関する基礎的知識学修及びコミュニケーションスキルに関する基礎的技術習得を講座の目標とする。
<b>3. 注意点・要望</b>
1つは立場変容(もし、企業人だったら)、2つは人間性研鑽(専門職である前に一人の人間である)が肝である。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	レビュー&スーパーバイズ	講座の概要及び学修到達目標を知る
2	入社3年目までに必要な基礎知識(1)	企業人基礎能力づくり
3	入社3年目までに必要な基礎知識(2)	ビジネスマナー(挨拶&礼節)
4	入社3年目までに必要な基礎知識(3)	ビジネスマナー(用語&敬語)
5	入社3年目までに必要な基礎知識(4)	ビジネスマナー(会話&対話)
6	入社3年目までに必要な基礎知識(5)	ビジネスマナー(文章化&文書づくり)
7	入社3年目までに必要な基礎知識(6)	リーダーシップを発揮する
8	入社3年目までに必要な基礎知識(7)	フォロワーシップの発揮する
9	入社3年目までに必要な基礎知識(8)	マネジメントの基礎知識(群れ&集団)
10	入社3年目までに必要な基礎知識(9)	マネジメントの基礎知識(組織&チーム)
11	入社3年目までに必要な基礎知識(10)	マネジメントの基礎知識(指揮命令&指示受け)
12	対人関係能力の開発(1)	コミュニケーションスキル(受容&傾聴)
13	対人関係能力の開発(2)	コミュニケーションスキル(見る、視る、観る、診るスキル)
14	対人関係能力の開発(3)	コミュニケーションスキル(話す、説く、溶く、溶く、解くスキル)
15	対人関係能力の開発(4)	コミュニケーションスキル(CS&ESを高めるために)
16	前期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	企業人研究Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	葛田一雄		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	参考図書「ビジネスマナー常識集」(葛田一雄著 経団連出版)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	55%	0%	0%	45%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
企業人に求められる仕事のメソッドを学び、コンプライアンス(倫理&違法)を履行するための知見を学修する。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
仕事をするための初歩的なツール及びメソッドを理解し、実践に繋げるとともに企業倫理と遵法に関する知見修得を目標とする。
<b>3. 注意点・要望</b>
企業人は最適解を求めて、役割遂行し、目標設定する。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	仕事のメソッド(1)	SDCAサイクル
2	仕事のメソッド(2)	PDCAサイクル
3	仕事のメソッド(3)	5S活動
4	仕事のメソッド(4)	SHEL管理
5	仕事のメソッド(5)	QCDA管理
6	仕事のメソッド(6)	目標の理解(努力目標、必達目標、期待目標)
7	倫理実践(1)	ハラスメントの排除
8	倫理実践(2)	ダイバーシティ
9	倫理実践(3)	公平、均等&平等
10	遵法(1)	就業のルール(賃金&手当)
11	遵法(2)	就業のルール(労働時間&休日)
12	遵法(3)	就業のルール(転勤、転籍、退職&解雇)
13	遵法(4)	懲戒&褒章
14	数値化、定量化	利益管理のために計数感覚を磨く
15	目標の設定と必達	目標志向、目標達成&評価
16	企業人への旅立ち	学びを生かす。オンステージへGO
17	後期試験期間	-

備考	-
----	---

科目	就職講座A応用	分類	教養、必修科目
担当	田邊 悦子・遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	求められる人材になるための社会人基礎力講座(日経BP社)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	40%	0%	30%	100%		

## 1. 授業の概要

社会人として必要な12の基礎力について、ケーススタディとグループディスカッションを通して理解と自己評価を行う。  
社会の仕組みや人間の思考の基本概念から、社会人としてのあり方を考える。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

企業を知り、夏休みまでに企業から内定をいただく。(冒頭10分で企業紹介をします)  
入社に向け社会人としての意識を高める。

## 3. 注意点・要望

就職活動への取り組み状況(就職活動カードと受験報告書)も授業課題として評価対象とします。  
社会人として働くことに前向きな気持ちを持って取り組んでください。

## 4. 関連科目

就職講座A

週	テーマ	内容
1	就職活動の準備と対策(1)	ガイダンス、社会人基礎力とは、志望動機の書き方
2	就職活動の準備と対策(2)	今後の就職活動、内定から入社まで、仕事のやりがい
3	社会人基礎力(1)	人生設計とキャリアデザイン、社会人になるということ、3つの能力と12の要素
4	社会システム(1)	ビジネス会計： 企業の目的、財務諸表、損益計算書の基本と分析
5	社会人基礎力(2)	前に踏み出す力： 主体性
6	社会システム(2)	ビジネス会計： 貸借対照表の基本と分析、経営活動の流れ、ROA、ROE
7	社会人基礎力(3)	前に踏み出す力： 働きかけ力、実行力
8	社会システム(3)	キャッシュフロー計算書の基本と分析、現金の流れと会社の倒産
9	社会人基礎力(4)	考え抜く力： 課題発見力
10	社会システム(4)	時事問題
11	社会人基礎力(5)	考え抜く力： 計画力、創造力
12	社会システム(5)	IT技術の進化
13	社会人基礎力(6)	チームで働く力： 発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力
14	社会システム(6)	社会心理と組織行動、社会人とは
15	授業の振り返り(1)	
16	授業の振り返り(2)	

## 備考

IT関連の業務経験と就職指導経験のある職員(職業紹介責任者)が、その経験に基づいて、就職活動全般及び個別の事例について、講義と指導を行う。

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	情報特論	分類	専門、必修科目
担当	遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	60%	0%	40%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
卒業後、社会人として直面する種々の問題について、本質的な解決について考える。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
授業を通して、実社会で活かせる気づきやヒントを可能な限り見つけることができる。
<b>3. 注意点・要望</b>
テーマ、実施週、内容は授業の実施状況に合わせて変更する。 新しい技術の動向についても言及する。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	問題とは何か(1)	問題を定義し、課題を明らかにして解決をはかる問題解決力とは何か 問題解決型の思考方法について学ぶ
2	問題とは何か(2)	問題を定義し、課題を明らかにして解決をはかる問題解決力とは何か 問題解決型の思考方法について学ぶ
3	考える技術について(1)	考える技術とは何か 演繹法と帰納法の違いについて学ぶ
4	考える技術について(2)	考える技術とは何か 演繹法と帰納法の違いについて学ぶ
5	考える技術の演習(1)	演習
6	考える技術の演習(2)	演習
7	マーケティングの基本(1)	マーケティングとは何か マーケティングの初歩について学ぶ
8	マーケティングの基本(2)	マーケティングとは何か マーケティングの初歩について学ぶ
9	お客様満足(1)	お客様満足とは何か 企業が大切にしている「お客様満足」について学ぶ
10	お客様満足(2)	お客様満足とは何か 企業が大切にしている「お客様満足」について学ぶ
11	ゲーム理論(1)	ゲーム理論とは何か ゲーム理論を学び、競争相手との優位性の保ち方について学ぶ
12	ゲーム理論(2)	ゲーム理論とは何か ゲーム理論を学び、競争相手との優位性の保ち方について学ぶ
13	トレンド技術(1)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他
14	トレンド技術(2)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他
15	トレンド技術(3)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他
16	後期試験期間	-

備考	30年を超える社会人経験を持つ講師が、良き社会人生活をスタートするために必要となるスキルについて指導する。
----	---

科目	社会人基礎力演習 I	分類	教養、必修科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材、データ教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

## 1. 授業の概要

社会へ出る前に、各自が「自主的」に能力を伸ばす時間を取る。  
前半は企画を中心に、社会に出てから不都合のないような学習を行う。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

各自が「当事者意識」をもって行動すること。

## 3. 注意点・要望

就活支援や個人面談も同時間で取られます。あらかじめご承知ください。

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	本講座について
2	権利とインターネットについて	著作権や肖像権といった権利全般ととその利用方法
3	企画の立て方	企画考案から設計まで
4	物事の決め方	合意を図ることについて学ぶ
5	会議の運営方法	会議はどう運営されるべきなのか、ファシリテーション技法にも触れる
6	企画実践1	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
7	企画実践2	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
8	企画実践3	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
9	企画実践4	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
10	企画実践5	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
11	企画実践6	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
12	企画実践7	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
13	企画実践8	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
14	企画実践9	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
15	企画実践10	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
16	企画実践11	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する

## 備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	社会人基礎力演習Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	須藤 健一郎		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材、データ教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

<b>1. 授業の概要</b>
社会へ出る前に、各自が「自主的」に能力を伸ばす時間を取る。 後半は、セキュリティ教育を中心に、社会に出てから不都合のないような学習を行う。
<b>2. 授業の目標(検定取得など)</b>
各自が「当事者意識」をもって行動すること。
<b>3. 注意点・要望</b>
就活支援や個人面談も同時間で取られます。あらかじめご承知ください。
<b>4. 関連科目</b>
-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	本講座について、後期の確認
2	企画実践12	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
3	企画実践13	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
4	企画実践14	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
5	企画実践15	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
6	企画実践16	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
7	企画実践17	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
8	企画実践18	学園祭、体育祭を通じて、学習したことを具体化する
9	入社前セキュリティ講座1	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
10	入社前セキュリティ講座2	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
11	入社前セキュリティ講座3	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
12	入社前セキュリティ講座4	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
13	入社前セキュリティ講座5	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
14	入社前セキュリティ講座6	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
15	入社前セキュリティ講座7	入社前に最低限のセキュリティを身に着け、基礎力を向上する
16	後期試験期間	-

備考	-
----	---

科目	AIプログラミング基礎演習	分類	専門、任選科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	スッキリわかるPythonによる機械学習入門(インプレス)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

## 1. 授業の概要

Pythonを用い、データ処理や機械学習の基礎について演習を行う。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

Pythonの各種ライブラリの利用し、様々な用途でPythonを活用するための基礎を身につける。

## 3. 注意点・要望

授業内で作成したものを提出物として確認を行う。確実に提出すること。

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	授業の内容と進め方、評価について。Python概説、実習環境について
2	統計の基礎(1)	機械学習を学ぶ上で必要な統計に関する演習
3	統計の基礎(2)	機械学習を学ぶ上で必要な統計に関する演習
4	Python演習	データ処理や機械学習で必要となるライブラリの紹介
5	機械学習とは	機械学習とは、機械学習の仕組み、分類
6	機械学習(1)	教師あり学習・分類
7	機械学習(2)	教師あり学習・分類
8	機械学習(3)	教師あり学習・分類
9	機械学習(4)	教師あり学習・回帰
10	機械学習(5)	教師あり学習・回帰
11	機械学習(6)	教師あり学習・回帰
12	機械学習(7)	教師なし学習・次元削減
13	機械学習(8)	教師なし学習・次元削減
14	機械学習(9)	教師なし学習・クラスタリング
15	機械学習(10)	まとめ
16	前期試験期間	-

備考

-



科目	ネットワーク構築演習応用	分類	専門、任選科目
担当	松脇 和樹		
テキスト (出版社)	本校のオリジナルテキスト Cisco CCNA 完全合格テキスト&問題集 200-301		
参考資料	データ教材、プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	20%	40%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

Cisco社が提供しているシミュレータソフト(Packet Tracer)を利用し、ネットワークの構築やトラブルシューティングを行う。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

企業内ネットワーク管理者としての基礎知識をつける。また運用を意識したネットワーク構築を学ぶ。

## 3. 注意点・要望

エンジニアとしての素養をつける良いタイミングなので、まずは自分一人で「なぜ？」を繰り返しながら対応を進めること。シスコネットワークング演習で学習したコマンドを沢山叩くことで、頭ではなく身体で覚えるように意識して欲しい。

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	ガイダンスとシミュレータソフトの紹介	授業の意義、評価方法、その他カリキュラム等の説明 シミュレータソフトの利用方法等の説明
2	スイッチの利用	PortSecurityやパスワード設定 リモート接続時の注意点等
3	スタティックルートとデフォルトルート	スタティックルートを利用したNWの構築 設定確認コマンドについて
4	ダイナミックルート(1)	ルーティングプロトコル(OSPFv2、RIPv2)を利用したNWの構築 設定確認コマンドについて
5	アクセスリスト	アクセスリストの設定、確認
6	DHCP	DHCPサーバ、クライアントの設定、確認
7	VLAN	VLANを利用したネットワーク構築
8	効果測定(1)	小テスト
9	ダイナミックルート(2)	OSPFv3の設定 EIGRPの復習及び学習
10	ダイナミックルート(3)	EIGRP(IPv4)およびEIGRP for IPv6の仕組みと設定
11	ダイナミックルート(4)	ルート再配送の仕組みと設定
12	ダイナミックルート(5)	OSPFの標準エリア・スタブエリア・トータルスタブエリア・NSSA・トータルNSSA・ バーチャルリンクについての学習
13	ダイナミックルート(6)	eBGPとiBGPの仕組みと設定
14	効果測定(2)	小テスト
15	最終課題(1)	最終課題の実施
16	最終課題(2)	最終課題の実施
17	後期試験期間	-

備考

-

科目	技術英語	分類	専門、任選科目
担当	正木 義男		
テキスト (出版社)	授業用に作成したWebアプリを使用		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	60%	0%	40%	100%		

## 1. 授業の概要

基本的な英会話による口述筆記とリスニング力の強化。

## 2. 授業の目標(検定取得など)

英検準2級・TOEIC400程度の英語力。

## 3. 注意点・要望

-

## 4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	語彙とリスニング強化(1)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
2	語彙とリスニング強化(2)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
3	語彙とリスニング強化(3)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
4	語彙とリスニング強化(4)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
5	語彙とリスニング強化(5)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
6	語彙とリスニング強化(6)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
7	語彙とリスニング強化(7)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
8	語彙とリスニング強化(8)	語彙学習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション
9	語彙と文法(1)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
10	語彙と文法(2)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
11	語彙と文法(3)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
12	語彙と文法(4)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
13	語彙と文法(5)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
14	語彙と文法(6)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
15	語彙と文法(7)	語彙学習 / 洋楽 / 文法
16	後期試験期間	-

## 備考

-

