

科 目 名	システム開発と情報化 I A							学 期	前 期
担当教員	ーノ 瀬伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	6
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	ネットワークシステム・情報セキュリティ・システム開発とマネジメントに関する基礎知識を理解する								
学習目標	基本情報技術者試験マネジメント・ストラテジ分野の知識を60%以上理解する								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート<システム開発と情報技術><IT戦略とデータ活用> イメージ&クレーバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	<システム開発技術> 第2章 ネットワーク（第1回）（能力認定試験2級の範囲）					【事前】	ホームページの履修概要を読む		
						【事後】	第2章を読み、用語をまとめる		
2	<システム開発技術> 第2章 ネットワーク（第2回）（能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第2章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
3	<システム開発技術> 第2章 ネットワーク（第3回）（能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第2章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
4	<システム開発技術> 第3章 情報セキュリティ（第1回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第3章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
5	<システム開発技術> 第3章 情報セキュリティ（第2回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第3章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
6	<マネジメントと情報化> 第1章 システム開発とマネジメント（第1回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第1章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
7	<マネジメントと情報化> 第1章 システム開発とマネジメント（第2回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第1章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
8	<マネジメントと情報化> 第2章 サービスマネジメントとシステム戦略 （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第2章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
9	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第1回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
10	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第2回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
11	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第3回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
12	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第4回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
13	科目A免除試験の過去問題の分析と解説（第1回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
14	科目A免除試験の過去問題の分析と解説（第2回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
15	科目A免除試験の過去問題の分析と解説（第3回）					【事前】	検定対策問題集の学習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 30 %		授業中の演習課題の結果						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他 40 %		模擬試験・本試験の結果						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業ではGoogleClassroomを使用します。ノートPCを持参すること。 サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級1部（6月） 基本情報技術者試験科目A免除試験（7月）								

科 目 名	コンピュータ概論ⅠA							学 期	前 期
担当教員	一ノ瀬伊通子	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解								
学習目標	基本情報技術者試験テクノロジー分野の知識を60%以上理解する								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート＜コンピュータ概論＞ イメージ&クレーバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	イントロダクション 第1章コンピュータの基礎知識（能力認定試験2級の範囲）					【事前】	ホームページの履修概要を読む		
						【事後】	第1章の用語をまとめる		
2	第2章コンピュータの数値表現（第1回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第2章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
3	第2章コンピュータの数値表現（第2回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第2章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
4	第3章ハードウェア（第1回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第3章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
5	第3章ハードウェア（第2回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第3章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
6	第3章ハードウェア（第3回） （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第3章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
7	第4章システムの構成要素 （能力認定試験2級の範囲）					【事前】	テキスト第4章の予習かやのき先生テキスト該当章を読む		
						【事後】	テキスト演習問題復習		
8	第1回模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
9	第2回模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
10	第3回模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
11	第4回模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
12	第5回模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
13	第1回科目A模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
14	第2回科目A模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
15	第3回科目A模擬試験 解答・解説					【事前】	問題集の該当範囲を予習		
						【事後】	模擬試験の解答見直しと復習		
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課題 30 %		教科書内の練習問題および授業中の演習課題 ノート・プリント等の提出						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他 40 %		各章ごとの確認テストおよび練習問題 期末試験						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課 外授業 実施予 定・そ の他	授業ではGoogleClassroomを使用します。ノートPCを持参すること。 サーティファイ情報処理技術者能力認定試験 2 級 1 部（6 月） 基本情報技術者試験科目A免除試験（7 月）								

科目名	アルゴリズムとデータ構造ⅠA							学期	前期
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考について学習する。								
授業内容	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を								
学習目標	論理的な思考の訓練を行い、自分の考えをアルゴリズムで表現できることを理解する。								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造								
週数	授業計画					事前・事後の学習			
1	オリエンテーション 第1章 アルゴリズム入門 アルゴリズムとは データ型 領域の概念 三つの基本構造					【事前】	P4～P10を読む。		
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
2	第2章 流れ図の基本パターン 第3章 疑似言語の基本パターン					【事前】	P12～P34, P36～P48を読む。		
						【事後】	P49～P50の練習問題に取り組む。		
3	第1章～第3章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。		
						【事後】	必要に応じて追試を行う。		
4	第4章 計算のアルゴリズム 合計と平均 ベキ乗の計算 最大・最小の抽出					【事前】	P52～P58, P59～P64を読む。		
						【事後】	P65～P70の練習問題に取り組む。小テストに		
5	第5章 手続・関数 手続・関数とは 変数のスコープ 引数と戻り値					【事前】	P72～P85を読む。		
						【事後】	P85～P88の練習問題に取り組む。小テストに		
6	第6章 配列の操作 配列 1次元配列の操作 1次元配列の挿入 1次元配列の削除 2次元配列の操作					【事前】	P90～P101, P101～P106を読む。		
						【事後】	P107～P110の練習問題に取り組む。		
7	第4章～第6章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。		
						【事後】	必要に応じて追試を行う。		
8	第7章 探索のアルゴリズム 探索処理とは 線形探索法					【事前】	P112～P120を読む。		
						【事後】	P131～P136の練習問題に取り組む。小テストに		
9	第7章 探索のアルゴリズム 2分探索法 ハッシュ表探索法					【事前】	P121～P130を読む。		
						【事後】	P131～P136の練習問題に取り組む。小テストに		
10	第8章 整列のアルゴリズム 整列とは 選択ソート バブルソート 挿入ソート					【事前】	P138～P151, P152～P156を読む。		
						【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。小テストに		
11	第8章 整列のアルゴリズム 整列法の比較回数 シェルソート 再帰処理 クイックソート					【事前】	P157～P160, P161～P167を読む。		
						【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。小テストに		
12	第8章 整列のアルゴリズム マージソート					【事前】	P168～P172を読む。		
						【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。		
13	第7章～第8章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。		
						【事後】	必要に応じて追試を行う。		
14	第9章 オブジェクト指向プログラミングの基本パターン オブジェクト指向とは オブジェクトとクラス オーバーロード 継承					【事前】	P180～P189を読む。		
						【事後】	P190～P193の練習問題に取り組む。		
15	第1章～第9章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。		
						【事後】	必要に応じて追試を行う。		
	評価項目/割合		評価内容						
備 基	1. 課 30 %		授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み						
	2. 授業姿 30 %		出席状況授業に対する積極性(発表回数、質問回数、質問の内容)						
	3. テスト 40 %		前回授業内容の小テスト中間テスト 期末テスト 追試						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実	基本情報処理技術者試験科目B								

科目名	アルゴリズムとデータ構造ⅠB							学期	後 期	
担当教員	中井 兵馬		科目区分	専門	授業方法	講義	履修分割	選択必修	単位数	4
学習目的	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考について学習する。									
授業内容	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を									
学習目標	論理的な思考の訓練を行い、自分の考えをアルゴリズムで表現できることを理解する。									
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造基本情報技術者試験 科目A/B模擬試験問題集									
週数	授業計画					事前・事後の学習				
1	第10章 データ構造 構造型 リスト構造					【事前】	P196～P209を読む。			
						【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。小テスト			
2	第10章 データ構造 スタックとキュー					【事前】	P210～P216を読む。			
						【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。小テスト			
3	第10章 データ構造 木構造（二分木、ヒープ）					【事前】	P217～P226を読む。			
						【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。小テスト			
4	第10章 データ構造 二分探索木（二分探索木、幅優先探索、深さ優先探索）					【事前】	P227～P239を読む。			
						【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。			
5	第10章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。			
						【事後】	必要に応じて追試を行う。			
6	第11章 実践アルゴリズム 基数変換 経路選択					【事前】	P248～P263を読む。			
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。			
7	第11章 実践アルゴリズム 文字列探索 順位付け					【事前】	P265～PP273を読む。			
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。			
8	第11章 実践アルゴリズム 文字列の比較 逆ポーランド記法					【事前】	P274～P290を読む。			
						【事後】	復習を行う。			
9	第11章 復習					【事前】	テスト勉強を行う。			
						【事後】	必要に応じて追試を行う。			
10	模擬試験問題解説担当決め 模擬試験問題解説づくり					【事前】	特になし			
						【事後】	解説づくりを完了させる。			
11	模擬試験問題1 相互解説					【事前】	模擬試験問題1を解く。			
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。			
12	模擬試験問題2 相互解説					【事前】	模擬試験問題2を解く。			
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。			
13	模擬試験問題3 相互解説					【事前】	模擬試験問題3を解く。			
						【事後】	小テストに向けた復習を行う。			
14	模擬試験問題4 相互解説					【事前】	模擬試験問題4を解く。			
						【事後】	特になし			
15	第10章～第11章、模擬試験問題 復習					【事前】	テスト勉強を行う。			
						【事後】	必要に応じて追試を行う。			
	評価項目/割合			評価内容						
備 基	1. 課題 30 %			授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み						
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）						
	3. テスト 40 %			前回授業内容の小テスト中間テスト 期末テスト 追試						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実	基本情報処理技術者試験科目B									

科目名	情報処理演習ⅠA							学期	前	期
担当教員	一ノ瀬伊通子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する									
授業内容	国家試験の情報処理技術者試験の合格を目指す。 科目A範囲の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。									
学習目標	情報処理技術者試験各レベルの合格を目指す									
使用テキスト	情報処理技術者能力認定試験2級問題集 イメージ&クレバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室									
週数	授業計画									
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール									
2	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習									
3	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習									
4	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習									
5	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習									
6	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習									
7	情報処理技術者技能認定試験の概要 ＜検定対策授業の開始＞過去問題解説									
8	第1回模擬試験 解説									
9	第2回模擬試験 解説									
10	第3回模擬試験 解説									
11	第4回模擬試験 解説									
12	第5回模擬試験 解説（週末 検定本試験）									
13	検定振り返り 第1回修了試験模擬試験									
14	解説 第2回模擬試験									
15	解説 第3回模擬試験									
	評価項目/割合		評価内容							
評価基準	1. 課題 30 %		授業での演習問題の理解 予復習と小テスト							
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその他 40 %		確認テストおよび練習問題 検定試験結果							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級1部（6月、9月） 基本情報技術者科目A免除試験（7月、12月、1月）									

科 目 名	情報処理演習ⅠB							学期	後 期	
担当教員	井兵馬・内山陽子・一ノ瀬 伊通		科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する									
授業内容	国家試験の情報処理技術者試験の合格を目指す。受験区分に応じて講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を									
学習目標	情報処理技術者試験各レベルの合格を目指す									
使用テキスト	受験区分ごとに指示する									
週数	授業計画									
1	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
2	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
3	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
4	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
5	模擬試験									
6	模擬試験解答・解説									
7	本試験分析・解説									
8	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
9	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
10	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
11	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
12	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
13	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
14	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
15	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習									
	評価項目/割合			評 価 内 容						
基 礎 的 知 識	1. 課題 30 %			授業での演習問題の理解 予復習と小テスト						
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テスト 40 %			確認テストおよび練習問題 検定試験結果						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実	情報処理技術者試験 基本情報技術者 サーティファイ情報処理能力認定試験2級1部（9月、1月） 科目A免除対象講座修了試験（12月・1月）									

科目名		情報セキュリティ基礎 I A						学期	前期
担当教員	清水 大樹	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	近年多様化・巧妙化する様々な脅威について知り、情報資産を正常に維持するための基本的な知識の理解と習得を目指す。								
授業内容	情報セキュリティに関する基本的な事柄について学習し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。								
学習目標	情報セキュリティに関する基本的な知識を獲得する。								
使用テキスト	うかる！ 基本情報技術者 [科目B・セキュリティ編] 2024年版								
週数	授業計画								
1	第0章セキュリティとは何か？第1章セキュリティの基本								
2	第1章セキュリティの基本								
3	第2章セキュリティ管理								
4	第2章セキュリティ管理								
5	第3章セキュリティ技術評価								
6	第3章セキュリティ技術評価								
7	第4章セキュリティ対策								
8	第4章セキュリティ対策								
9	第5章セキュリティ実装技術								
10	第5章セキュリティ実装技術								
11	第7章事業継続計画 (BCP) ・インシデント管理								
12	第6章サンプル問題・過去問題								
13	第6章サンプル問題・過去問題								
14	第6章サンプル問題・過去問題								
15	第6章サンプル問題・過去問題								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 30 %			課題の成果物を評価する。					
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。					
	3. テストその他 40 %			期末テストを評価する。					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名	Java基礎 I A							学期	前 期
担当教員	高井 波留美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Java言語の基礎を理解し、様々なプログラムを作成できるようになる								
授業内容	統合開発環境を使用して、基礎を学びながら、いろいろなJavaプログラムを作成していく								
学習目標	Javaプログラミングの基礎を理解・習得し、自分でJavaプログラムをできるようになる								
使用テキスト	やさしいJava 第7版								
週数	授業計画								
1	Java開発環境の各自のPCへの設定 Javaプログラムの基本を理解する（出力・文字と数値）								
2	変数、式、演算について理解する								
3	いろいろな演算 とキャスト 演習問題								
4	制御文（IF文・switch文）について理解する（1） 基礎学習								
5	制御文（IF文・switch文）について理解する（2） 演習問題と確認テスト								
6	制御文（while文／For文）について理解する（1） 基礎学習								
7	制御文（while文／For文）について理解する（2） 演習問題								
8	制御文（while文／For文）について理解する（3） 演習問題								
9	配列について理解する（1） 配列の基礎								
10	配列について理解する（2） 演習問題								
11	配列について理解する（3） 多次元配列と応用								
12	配列について理解する（4）演習問題と確認テスト								
13	コレクション								
14	メソッドの理解と実践（1）基礎学習								
15	メソッドの理解と実践（2）演習問題								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 30 %		授業内での課題を評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		授業への態度および積極性を評価する 出欠状況を評価する						
	3. テストその 40 %		演習課題、および確認テストを評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名	Java応用 I A							学期	後 期
担当教員	高井 波留美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Java言語についてさらに深く理解し、オブジェクト指向プログラミングを理解する								
授業内容	クラスを使ったプログラムの作成を体験する また、JavaWebを通してMVCプログラムの作成を行う								
学習目標	Javaプログラミングについて理解を深め、オブジェクト指向プログラミングの基礎を身につける。 さらにMVCプログラミングの基礎を身につける								
使用テキスト	やさしいJava 第7版								
週数	授業計画								
1	前期復習とクラスの基礎								
2	クラスとメソッド（１） 基礎Ⅰ								
3	クラスとメソッド（２） 基礎Ⅱ								
4	クラスとメソッド（３） 演習問題								
5	クラスとメソッド（４） 演習問題								
6	クラスの継承とインターフェイス（１）								
7	クラスの継承とインターフェイス（２）								
8	クラスの継承とインターフェース（３） 演習問題と確認テスト								
9	JavaWeb 基礎								
10	JavaWeb 画面遷移による入力と出力（１）								
11	JavaWeb 画面遷移による入力と出力（１）演習								
12	JavaWeb 画面遷移による入力と出力（２）								
13	JavaWeb 画面遷移による入力と出力（３）								
14	JavaWeb 演習問題								
15	JavaWeb 演習問題								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	１．課題 30 %			授業内での課題を評価する					
	２．授業姿勢 30 %			授業への態度および積極性を評価する 出欠状況を評価する					
	３．テストその 40 %			演習課題、および確認テストを評価する					
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科 目 名	Web演習ⅡA							学期	前	期
担当教員	伊東 順一	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
関係実務等	株式会社MINAMIにてシステムエンジニア									
授業内容	Webサイトの構築の技術のうち静的なページを作成できるようになる									
学習目的	HTML及びCSSの説明と実習									
学習目標	HTMLとCSSを用いたページを作成できるようになる HTMLとCSSの違いを理解する									
使用テキスト	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本									
週数	授業計画									
1	ブログサイトのCSS フレックスボックスレイアウト 「ページ全体」、「ヘッダ」、「メインエリア」									
2	ブログサイトのCSS 「サイドバー」、「記事エリア」、「フッター」									
3	Web招待状サイトのHTML									
4	Web招待状サイトのCSS CSSを書く手順 フロント、レイアウト、共通部分、ヘッダ									
5	Web招待状サイトのCSS 各セクション フッター									
6	CSSアニメーションの基礎									
7	レスポンシブウェブデザイン									
8	シングルページCSSの演習									
9	複数ページサイトの作成 制作の流れとWebデザインの基本									
10	複数ページサイトの作成 複数ページサイト作成時のポイント ページのコーディング									
11	複数ページサイトの作成（モバイル版）									
12	複数ページサイトの作成（PC版）									
13	参照サイトの活用									
14	Webサイトの公開									
15	総合演習									
	評価項目/割合				評価内容					
評価基準	1. 課題 50 %				課題達成率で評価する					
	2. 授業姿勢 30 %				出席と授業態度					
	3. テストその他 20 %				授業中に行う質問への回答で評価する					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他										

科目名	総合演習ⅠA							学期	通年	期
担当教員	中井 兵馬・内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	2	
学習目的	ITが実社会でどのように活用できるかを知る。									
授業内容	地域課題解決する方法をチームで検討し、実際に解決案を実証する。 通年を通して実施される学科イベントに参加する。									
学習目標	調査、分析、プレゼンテーション、実践力を身に付ける。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1,2	チーム作り、地域課題調査									
3,4	地域課題調査									
5,6	テーマ選定									
7,8	提案書作成									
9,10	提案書作成									
11,12	提案書作成									
13,14	プレゼンテーション作成									
15,16	プレゼンテーション作成・発表									
17,18	学園祭 学科企画・準備・参加									
19,20	学園祭 学科企画・準備・参加									
21,22	後期校外研修(富山ITフェア)・レポート提出									
23,24	就職集会(レポート提出)									
25,26	学科内イベント(プログラミングコンテスト)									
27,28	卒業成果発表会(リハーサル参加)									
29,30	IT企業情報交換会(レポート提出)									
評価基準	評価項目/割合			評価内容						
	1. 課題 50 %			提案書を評価するレポートを評価する						
	2. 授業姿勢 30 %			無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等ビジネスマナー						
	3. テストその他 20 %			成果報告を評価する						
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20％以上とし、授業姿勢は30％とする。										
外授業実施	不定期に実施される学科イベントがある場合がある。									

科目名	総合演習ⅡA							学期	通年	期
担当教員	清水 大樹・中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	校外研修や企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。									
授業内容	通年を通して実施される学科イベントに参加する。									
学習目標	学科活動に積極的に参加できる。校内外の人とコミュニケーションがとれる。									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	イベント演習									
2	イベント演習									
3	イベント演習									
4	イベント演習									
5	イベント演習									
6	イベント演習									
7	イベント演習									
8	イベント演習									
9	イベント演習									
10	イベント演習									
11	イベント演習									
12	イベント演習									
13	イベント演習									
14	イベント演習									
15	イベント演習									
評価基	評価項目/割合			評価内容						
	1. 課題 50 %			課題及びレポートを評価する						
	2. 授業姿勢 30 %			無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等ビジネスマナー						
	3. テストその 20 %			イベント演習の成果を評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
外授業実施	不定期に実施される学科イベントがある場合がある。									

科目名	インターンシップⅠA							学期	後期
担当教員	中井 兵馬・内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	実習・実技	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	企業での体験実習を通して実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。								
授業内容	企業で通年で40時間程度の就業体験を行い、レポート提出と発表を行う。								
学習目標	就業体験を通して、業界理解を深め就職活動に役立てる。また実習を通して自主性・主体性・ビジネスマナーを習得する。								
使用テキスト	未定								
週数	授業計画								
1	業界研究								
2	インターンシップ先の選定								
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出								
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導								
5	インターンシップ先の事前学習								
6	インターンシップ(40時間程度)								
7	インターンシップ(40時間程度)								
8	インターンシップ(40時間程度)								
9	インターンシップ(40時間程度)								
10	インターンシップ(40時間程度)								
11	事後レポートの作成								
12	事後レポートの作成								
13	事後レポートの作成								
14	インターンシップ報告会								
15	インターンシップ報告会								
評価基	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 50 %			インターンシップに参加する 事後レポート・発表					
	2. 授業姿勢 30 %			無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等実習先評価					
	3. テストその他 20 %			実習先評価					
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
外授業実施	夏季休暇中を想定								

科目名	最新IT技術ⅡA							学期	通年	期
担当教員	鮎川 隼人	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1	
関係実務等	株式会社TOD0にてシステムエンジニア									
学習目的	最新のＩＴ業界・技術を知り、ＩＴ技術者としての思考やアイデア創出のベースを作る。									
授業内容	最新のＩＴ業界・技術を調査、体験し、IT業界の将来像を考察する。									
学習目標	最新のＩＴ業界・技術を知り、将来のＩＴ動向および社会動向に対する意見を語れるようになる									
使用テキスト	テキストはありません。予め、講義資料を配布いたします。									
週数	授業計画									
1	DX時代にみつけるべきスキルについて DXとITの違いやDXの目的を学びます。またDXを実現するにあたって必要な知識や技術について具体例を交えて考察します。									
2	AIと画像解析次項の実習で学ぶAIとAIの活用事例、および画像解析技術について学びます。									
3										
4	LINE APIとChatGPTを用いて、チャットボットを作成してみよう チャットボットの仕組みを理解して、APIを用いたプログラムの呼び出しやとサーバ環境について学び、LINEで送ったメッセージに対して、ChatGPTにより回答を生成するボットを作ります。									
5										
6										
7	YOLOとopenCVで画像解析をしてみよう 物体検出アルゴリズムYOLO（You Only Look Once）とopenCVライブラリを用いて画像解析を行うするプログラムを作成します。YOLOを用いれば、画像中に何が写っているのかを抽出することが出来ます。openCVは画像処理を行うためのライブラリです。これらを組み合わせて、取り込んだ画像に写っているものを教えてくれるプログラムを作成します。									
8										
9	IoT技術について IoT(モノのインターネット) について、身近な例や将来の発展性について考察し、そこに必要な知識や技術について学びます。									
10										
11	ドローンをプログラムで操縦しよう ドローンとPCをインターネットで繋いで、PC上で用意したプログラムに従ってドローンを操る実験を行います。									
12										
13										
14	センサーをもちいた計測とマッピングをしよう Lidar（光検出によるセンサー）とRaspberry Pi(カスタマイズしやすい小型のコンピュータ) を接続して、対象のものとの距離を測定して対象の形状を認識するプログラムを作成します。部屋の広さや形を測定してマッピングデータを表示してみましょう。									
15										
	評価項目/割合		評価内容							
評価基準	１．課題 50 %		各課題の内容・プロセスを評価する							
	２．授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習への積極的取り組み姿勢							
	３．テストその他 20 %		各課題の考察を評価する							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標設定・課外授業実施予										

科目名	AI基礎ⅠA							学期	後期
担当教員	内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	AIプログラミング言語の基本文法の習得を図る。								
授業内容	プログラミング演習を通して、Python言語の基本文法の習得を図る。								
学習目標	Python言語の基本文法を習得する。								
使用テキスト	スッキリわかる Python入門 第2版								
週数	授業計画								
1	オリエンテーション第0章 ようこそPythonの世界へ第1章 変数とデータ型								
2	第2章 コレクション								
3	第3章 条件分岐								
4	第4章 繰り返し								
5	中間テスト1（第1章～第4章）								
6	第5章 関数								
7	第5章 関数								
8	第5章 関数								
9	第6章 オブジェクト								
10	第6章 オブジェクト								
11	第6章 オブジェクト								
12	第7章 モジュール								
13	第7章 モジュール								
14	第7章 モジュール								
15	総復習（第5章～第7章）								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 30 %		授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）						
	3. テスト 40 %		中間テスト 期末テスト 追試						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実施	特になし								

科 目 名	AI演習ⅡA							学期	前 期
担当教員	三好 堯昌	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	選択必修	単位数	4
関係実務等	Avintonジャパン株式会社にて勤務								
学習目的	AIを活用したプログラム実装について学習する。								
授業内容	AIプログラミング言語を用いたライブラリを活用し、AIプログラムを作成する。								
学習目標	AIを活用したプログラムを実装することができる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	AIプログラミングの全体像 Python基礎(Numpy, Pandas)								
2	Python基礎(Numpy, Pandas)								
3	画像分類(OpenCV)								
4	画像分類(OpenCV) 画像分類(PyTorch)								
5	画像分類(PyTorch)								
6	Avinton 事例紹介 + AI活用とは 物体検知アプリ作成								
7	物体検知アプリ作成 骨格推定アプリ作成								
8	骨格推定アプリ作成 エッジAIカメラ事例紹介 + ワークショップ								
9	画風変換アプリ作成								
10	単語分割アプリ作成								
11	類似文章検索アプリ作成								
12	LLMとRAGについて RAGアプリケーション開発								
13	RAGアプリケーション開発								
14	APIの呼び出し								
15	課題制作								
評価基	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題 40 %		各課題の内容・プロセスを評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習への積極的取り組み姿勢						
	3. テスト等 30 %		各課題の考察を評価する						
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実	リモート形式による実施 参考書：Python×APIで動かして学ぶ AI活用プログラミング(秀和システム)								

科 目 名	AI演習ⅡB							学 期	後 期
担当教員	三好 堯昌	科目区分	専門	授業方法	演習	履修分類	選択必修	単位数	2
関係実務等	Avintonジャパン株式会社にて勤務								
学習目的	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用方法を学び、AIプログラムを実装できるようになる。								
授業内容	フレームワークとAPIを活用し、AIプログラムを実装する中で、様々な課題を事例的に解決する。								
学習目標	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用し、AIプログラムを実装できるようになる。								
使用テキスト	Python×APIで動かして学ぶAI活用プログラミング								
週数	授業計画								
1	AI活用プログラミング 1								
2	AI活用プログラミング 1								
3	AI活用プログラミング 1								
4	AI活用プログラミング 1								
5	AI活用プログラミング 1								
6	AI活用プログラミング 2								
7	AI活用プログラミング 2								
8	AI活用プログラミング 2								
9	AI活用プログラミング 2								
10	AI活用プログラミング 2								
11	AI活用プログラミング 3								
12	AI活用プログラミング 3								
13	AI活用プログラミング 3								
14	AI活用プログラミング 3								
15	期末テスト								
備 基	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題 40 %		授業中の演習問題、課題の状況						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況、授業に対する積極性						
	3. テストその他 30 %		期末テスト						
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実									

科目名	プログラム開発技法Ⅱ A							学期	前期
担当教員	高井 波留美	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	4
学習目的	Webシステムの設計書が書けるようになる								
授業内容	DBを使ったWebプログラム作成とその設計書の記述法を学習し、実際に設計書を作成していく								
学習目標	Webプログラムの内部設計書の作成法を身につける。グループで計画したシステムの設計書を作成できる。								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	DBIにアクセスするWebプログラミングの基礎（１）								
2	DBIにアクセスするWebプログラミングの基礎（２）								
3	DBIにアクセスするWebプログラミングの基礎（３）								
4	DBIにアクセスするWebプログラミングの基礎（４）								
5	DBIにアクセスするWebプログラミング演習								
6	DBIにアクセスするWebプログラミング演習								
7	DBIにアクセスするWebプログラミング演習								
8	システム開発の設計書作成の意義								
9	データベース設計と練習								
10	内部設計の練習								
11	内部設計の練習								
12	オリジナルアプリケーション作成 画面遷移図と画面設計								
13	オリジナルアプリケーション作成 データベース設計								
14	オリジナルアプリケーション作成 処理設計(内部設計) の作成（１）								
15	オリジナルアプリケーション作成 処理設計(内部設計) の作成（２）								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	１．課題 40 %		授業課題の設計書						
	２．授業姿勢 30 %		課題への取り組み姿勢、積極性を評価する 出席状況を加味する						
	３．テストその 30 %		グループ課題のシステムの設計書						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名	プログラムPBLⅡ A							学 期	後 期
担当教員	松 井 丈 夫	科目区分	専 門	授業方法	演 習	分 類	選択必修	単位数	4
関係実務等	Avintonジャパン（合同会社 たけっちょろぽ（大雪かみかわスクモ））にて勤務								
学習目的	これまでの学習内容を基に、簡単な模擬プログラムを作成することを通して、仕事の仕方を学ぶ。								
授業内容	グループまたは個人でプログラムの研究・企画・作成する。その成果を発表する。								
学習目標	目的に応じたアプリケーションを構築し、設計に沿ったプログラムを作成することができる。								
使用テキスト	特になし								
週数	授業計画								
1	自己紹介、システムの作成実習及びプログラム作成の計画の進め方								
2	プロトタイピングツール（VIVIWARECell）を用いたシステムの作成実習計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
3	プロトタイピングツール（VIVIWARECell）を用いたシステムの作成実習計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
4	プロトタイピングツール（VIVIWARECell）を用いたシステムの作成実習計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
5	生成AIアプリであそぼう								
6	生成AIアプリとプログラミング								
7	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
8	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
9	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
10	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
11	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
12	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
13	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
14	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
15	システムの作成実習 計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
評 価 基 準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題	35 %	プログラムの作成状況、理解度を評価するグループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況の評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する出席状況を加味する						
	3. テストその他	35 %	作成したプログラムの内容、創意工夫点を評価するプログラムの全体、発表内容を評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課 外授業 実施予	1月下旬から2月初旬 卒業成果発表会								

科目名	プログラムPBLⅡB							学期	後 期
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	2年前期までに学習したことを基に、簡単な模擬プログラムを作成することを通して、仕事の仕								
授業内容	グループまたは個人でプログラムの研究・企画・作成する。その成果を発表する。								
学習目標	目的に応じたアプリケーションを構築し、設計に沿ったプログラムを作成することができる。								
使用テキスト	特になし								
週数	授業計画								
1	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
2	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
3	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
4	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
5	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
6	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
7	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
8	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
9	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
10	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定 並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト								
11	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成 (外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備)								
12	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成 (外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備)								
13	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成 (外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備)								
14	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成 (外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備)								
15	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成 (外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備)								
評価基	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題 40 %		プログラムの作成状況、理解度を評価するグループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況の評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する出席状況を加味する						
	3. テスト 30 %		作成したプログラムの内容、創意工夫点を評価するプログラムの全体、発表内容を評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実施	1月下旬から2月初旬 卒業成果発表会								

科目名	データベース基礎ⅡA							学期	前期
担当教員	内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。								
授業内容	データベースの基本をMySQLを用いて学習する								
学習目標	データベースが扱える表について理解し、データベースの簡単な操作ができるようになる								
使用テキスト	スッキリわかるSQL入門 第4版								
週数	授業計画								
1	データベースとMySQL MySQLインストール								
2	データベースの基本的な仕組み								
3	データベースの作成 ユーザーの作成								
4	テーブルの作成								
5	テーブルの作成								
6	データの検索								
7	データの検索								
8	主キー・ユニークキー								
9	連番・デフォルト値								
10	2つのテーブルの関連付け								
11	2つのテーブルの関連付け								
12	テーブルの作成演習								
13	テーブルの作成演習								
14	テーブルの作成演習								
15	まとめ								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題 30 %		課題の成果物を評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他 40 %		期末テストを評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	ネットワーク基礎ⅡA							学期	前期
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	インターネットの基本を理解し、最も基本的な用語の意味がわかるようになる								
授業内容	多くの人が同時に利用するインターネットがどのような考え方で作られたかを説明する。								
学習目標	インターネットの通信がどのように構成されているのかを理解する								
使用テキスト	ネットワーク超入門 手を動かしながら学ぶIPネットワーク								
週数	授業計画								
1	Chapter0 オリエンテーション Chapter1 ネットワークの全体像								
2	Chapter1 ネットワークの全体像								
3	Chapter1 ネットワークの全体像								
4	Chapter2 Cisco機器の設定の基本								
5	Chapter3 イーサネットとレイヤ2スイッチ								
6	Chapter4 VLAN								
7	Chapter5 IPアドレスの基礎								
8	Chapter1～Chapter5 復習								
9	Chapter6 レイヤ3スイッチ								
10	Chapter7 ルーティングの基礎								
11	Chapter7 ルーティングの基礎								
12	Chapter8 RIP								
13	Chapter9 インターネットへの接続								
14	Appendix 総合演習								
15	Appendix 総合演習								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 40 %			課題達成率で評価する					
	2. 授業姿勢 30 %			出席と授業態度					
	3. テストその他 30 %			授業中に行う小テストで評価する					
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	応用情報処理演習ⅡA							学期	前期
担当教員	内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の応用情報技術者試験の合格を目指し、試験に対する傾向と対策を行う。 午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。								
学習目標	応用情報処理技術者試験範囲の知識理解と試験合格を目指す								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール								
2	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
3	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
4	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
5	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
6	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
7	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
8	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説								
9	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
10	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
11	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
12	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
13	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
14	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
15	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基	1. 課題 30 %		授業での演習問題の理解 予復習と小テスト						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テスト 40 %		確認テストおよび練習問題 検定試験結果						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実施	応用情報技術者試験（10月）								

科目名	応用情報処理演習ⅡB							学期	前期
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選	単位数	1
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の応用情報技術者試験の合格を目指し、試験に対する傾向と対策を行う。 午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。								
学習目標	応用情報処理技術者試験範囲の知識理解と試験合格を目指す								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール								
2	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
3	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
4	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
5	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
6	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
7	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
8	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説								
9	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
10	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
11	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
12	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説								
13	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
14	応用情報処理技術者試験 模擬試験								
15	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基	1. 課題 30 %		授業での演習問題の理解 予復習と小テスト						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テスト 40 %		確認テストおよび練習問題 検定試験結果						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実施	応用情報技術者試験（10月）								

科目名	応用情報処理演習ⅡC（夏期集中）							学期	後	期
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する									
授業内容	国家試験の応用情報技術者試験の合格を目指し、試験に対する傾向と対策を行う。 午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。									
学習目標	応用情報処理技術者試験範囲の知識理解と試験合格を目指す									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール									
2	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
3	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
4	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
5	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
6	応用情報処理技術者試験 模擬試験									
7	応用情報処理技術者試験 模擬試験									
8	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説									
9	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
10	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
11	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
12	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説									
13	応用情報処理技術者試験 模擬試験									
14	応用情報処理技術者試験 模擬試験									
15	応用情報処理技術者試験 模擬試験の解説									
	評価項目/割合		評価内容							
評価基準	1. 課題 30 %		授業での演習問題の理解 予復習と小テスト							
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テスト 40 %		確認テストおよび練習問題 検定試験結果							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実施	応用情報技術者試験（10月）									

科目名	クラウド基礎ⅠA							学期	後	期
担当教員	清水 大樹	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習目的	クラウドコンピューティングのコンセプトを総合的に理解する。									
授業内容	実際にクラウドシステムを使用しながら、クラウドの主要なサービス、セキュリティ、アーキテクチャを学ぶ。									
学習目標	クラウドコンピューティングの特徴と優位性を説明することができる。									
使用テキスト	AWS認定クラウドプラクティショナー									
週数	授業計画									
1	クラウドのコンセプト概要 クラウドを導入することによって企業の仕事の方法がどのように変化するかを理解する。									
2	クラウドエコノミクス 総所有コストの要素を理解する。									
3	インフラストラクチャの概要 AWS リージョン、アベイラビリティゾーン、エッジロケーションの違いを理解する。									
4	クラウドの主要サービス(コンピューティング1) コンピューティングサービスを理解する。									
5	クラウドの主要サービス(コンピューティング2) ソリューションを強化するためにクラウドで利用可能な コンピューティングサービスを理解する。									
6	クラウドの主要サービス(ストレージ1) クラウドストレージの特徴について理解する。									
7	クラウドの主要サービス(ストレージ2) データストレージアーキテクチャを理解する。									
8	クラウドの主要サービス(VPC) クラウド上の仮想ネットワークを理解する。									
9	クラウドの主要サービス(データベース) DB サーバーを構築およびアプリを使用したデータベースとの連携を理解する。									
10	クラウドの主要サービス(負荷分散、スケーリング、モニタリング) アーキテクチャのスケーリングおよび負荷分散ができるようになる。									
11	クラウドセキュリティ1 責任共有モデルについて理解する。									
12	クラウドセキュリティ2 さまざまな種類のセキュリティ認証情報について理解する。									
13	クラウドセキュリティ3 セキュリティコンプライアンスについて理解する。									
14	クラウドアーキテクチャの設計 クラウドソリューションを作成する方法を理解する。									
15	クラウドの請求とサポート コストの確認と見積りができるようになる。									
評価基準	評価項目/割合			評価内容						
	1. 課題 40 %			課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他 30 %			期末テストを評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	AWS認定クラウドプラクティショナー									

科目名	システム開発技法ⅡA							学期	前期
担当教員	内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	卒業製作における設計書の作り方を学び、製作システムの決定プロセスを理解する。								
授業内容	システム開発事例による知識習得と設計書作成を体験する。								
学習目標	設計書を一人で作成できるようになること。								
使用テキスト	エンジニアなら知っておきたい システム設計とドキュメント								
週数	授業計画								
1	システム開発とは（各種技法・開発手順）要件定義書の理解と作成方法習得								
2	外部設計書 画面設計の理解								
3	外部設計書 画面設計の作成方法習得								
4	外部設計書 画面設計の作成方法習得								
5	外部設計書 画面設計の作成方法習得								
6	外部設計書 画面設計の作成方法習得								
7	外部設計 テーブル設計の理解								
8	外部設計 テーブル設計の作成方法習得								
9	外部設計 テーブル設計の作成方法習得								
10	内部設計 内部設計の理解								
11	内部設計 内部設計の作成方法習得								
12	卒業課題 開発テーマを決める								
13	卒業課題 要件定義書の作成								
14	卒業課題 要件定義書のレビュー								
15	卒業課題 要件定義書の完成								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 40 %			課題の成果物を評価する。					
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。					
	3. テスト等 30 %			期末課題の要件定義書を評価する。					
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科目名	IT戦略概論ⅡA							学期	前期
担当教員	知切 四書	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	企業の経営戦略を実現するためにITをどのように使うのかというIT戦略について学習することを目的とする。								
授業内容	企業の経営戦略とその実現のためのイノベーションについて概観し特にデジタルを利用したDXを中心としたIT戦略について講義する。								
学習目標	経営戦略、イノベーション、ビジネスモデル、DXについて理解する。								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	経営に貢献するITの歴史を概観する。業務ごとの効率化・生産性向上から出発したITの歴史はインターネットの発明以降、ITがビジネスを創造する時代を迎え、GAFAをはじめとする新たなビジネスが続々と現れるようになった。								
2	続々と現れたネットビジネスについて、それぞれの価値提案は何かを演習で説明する。								
3	経営戦略についてその歴史について概観する。 経営戦略は大きく分けて、ポジショニング派、ケイパビリティ派、両派を融合したコンフィグレーション派、そして現代の試行錯誤派に分かれるがそれぞれについて概要を解説する。								
4	これまでに開発された代表的な経営戦略フレームワークについて演習する（SWOT分析フレームワーク）								
5	フレームワーク演習の続き（PPMフレームワーク）								
6	フレームワーク演習の続き（IDEO、カスタマージャーニーマップ分析）								
7	経営戦略と共に発展したイノベーションの歴史を概観する。 そして、イノベーションを実現するための理論である「両利きの経営」について解説し、「両利きの経営」に貢献するオープンイノベーション戦略について解説する。								
8	ビジネスモデルとは何かを解説し、イノベーションとビジネスモデルの関係を明らかにする。 そして、ビジネスモデルを表現するビジネスモデルのフレームワークについて講義する								
9	実企業のビジネスモデルをフレームワークを使用して記述する演習								
10	アマゾンのミッション、戦略、イノベーションについて解説し、アマゾンのビジネスモデルの変遷を概観する。								
11	DXとは何かを解説し、現代のネットビジネスを事例にDXの理解を深める講義を行う。								
12	日本のDXの現状を経産省の「DXレポート」をベースに解説する								
13	Web3の技術について解説する（ブロックチェーン、NFTなど）								
14	AIの概要について講義する								
15	まとめとして事例企業をベースにDXを実現する演習を実施する。								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題	40 %	演習課題の達成状況を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席日数、授業態度から評価する						
	3. テストその他	30 %	テスト結果から評価する						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名		業務分析ⅡB							学 期	後 期
担当教員		知 切 四 書	科目区分	専 門	授業方法	演 習	分 類	選択必修	単位数	1
学習目的		業務分析設計の手順を理解し、手順に沿ってあるべき姿のビジネスプロセスフローを策定できることを目的とする								
授業内容		演習を通して、現状業務分析⇒問題分析⇒施策立案⇒新業務設計の業務分析設計手順を講義する								
学習目標		業務分析設計手順を理解し、簡単な業務なら新ビジネスプロセスフローを策定できる								
使用テキスト		ITエンジニアのための「業務知識」が分かる本								
週数		授業計画								
1		販売物流業務のビジネスプロセスモデル作成演習（6）								
2		問題解決技法： 真の問題を洗い出すための技法を学ぶ。以下の3つの演習は実際あった事例で、この事例を通して問題解決技法を学ぶ。								
3		問題解決技法の演習（アパレル業）（1）								
4		問題解決技法の演習（アパレル業）（2）								
5		問題解決技法の演習（自動車部品）（1）								
6		問題解決技法の演習（自動車部品）（2）								
7		問題解決技法の演習（ローン会社）（1）								
8		問題解決技法の演習（ローン会社）（2）								
9		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（1）： 販売物流業務を例に、現行ビジネスプロセスモデルを策定し、問題点を洗い出し、解決案を策定し、その解決案を網羅した新しいビジネスプロセスモデルを策定する演習								
10		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（2）								
11		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（3）								
12		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（4）								
13		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（5）								
14		販売物流システムの業務分析設計の総合演習（6）								
15		業務分析設計手順のまとめ								
		評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準		1. 課 題 40 %		演習課題の達成状況进行评估する						
		2. 授業姿勢 30 %		出席日数、授業態度から評価する						
		3. テストその他 30 %		テスト結果から評価する						
		課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施 予定・その他										

科 目 名	システムPBLⅡ A							学期	後 期
担当教員	清水 大樹	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Project-Based Learning (PBL)手法に基づいてシステム開発を行い、課題、問題点の発掘と解決が主体的にできることを目的とする。								
授業内容	プロジェクト（グループ）を作り、企画の作成と提示、設計～開発～テストを行う。 プロジェクト管理も行う。								
学習目標	グループで共同して企画提案(課題解決策)ができる。設計からテストまで開発工程を実施できる。 プロジェクト管理方法を学習し、プロジェクトマネジメントができる。								
使用テキスト	必要に応じて資料配布								
週数	授業計画								
1	オープニング 授業の進め方、役割分担、カリキュラム説明								
2	企画提案の作成要件定義の理解								
3	企画提案の作成要件定義の理解・企画書作成								
4	企画提案の作成企画書作成								
5	企画提案の作成企画書発表								
6	開発スケジュール策定								
7	設計書作成								
8	設計書作成								
9	システム実装								
10	システム実装								
11	システム評価								
12	システム評価								
13	プロジェクト評価システム提供判定								
14	仕上げ発表準備								
15	仕上げ発表準備								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	作成したシステムの内容、創意工夫点を評価する。卒業成果発表での成果を評価する。						
目標検定・課外授業実施予定・その他	1月下旬から2月初旬 卒業成果発表会								

科 目 名	システムPBLⅡB							学期	後 期
担当教員	浦城 尚武 内山 陽子	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Project-Based Learning (PBL)手法に基づいてシステム開発を行い、課題、問題点の発掘と解決が主体的にできることを目的とする。								
授業内容	プロジェクト（グループ）を作り、企画の作成と提示、設計～開発～テストを行う。 プロジェクト管理も行う。								
学習目標	グループで共同して企画提案(課題解決策)ができる。設計からテストまで開発工程を実施できる。 プロジェクト管理方法を学習し、プロジェクトマネジメントができる。								
使用テキスト	必要に応じて資料配布								
週数	授業計画								
1	オープニング 授業の進め方、役割分担、カリキュラム説明								
2	企画提案の作成要件定義の理解								
3	企画提案の作成要件定義の理解・企画書作成								
4	企画提案の作成企画書作成								
5	企画提案の作成企画書発表								
6	開発スケジュール策定								
7	設計書作成								
8	設計書作成								
9	システム実装								
10	システム実装								
11	システム評価								
12	システム評価								
13	プロジェクト評価システム提供判定								
14	仕上げ発表準備								
15	仕上げ発表準備								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題 40 %			課題の成果物を評価する。					
	2. 授業姿勢 30 %			出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。					
	3. テストその他 30 %			作成したシステムの内容、創意工夫点を評価する。 卒業成果発表での成果を評価する。					
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予	1月下旬から2月初旬 卒業成果発表会								

科 目 名	C# 演習 I A							学 期	前	期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	5	
学習目的	C#のプログラミング文法を理解し、実装を通じてプログラミングスキルを習得することを目的とする。									
授業内容	C#を用いてコードを書きながら、基本的な制御構造、条件分岐、繰り返し処理、配列、およびオブジェクト指向プログラミングの基礎を学ぶ。									
学習目標	基礎的なプログラミング文法を活用し、簡単なプログラムを実装できるようになる。									
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本									
週数	授業計画									
1	プログラミングの基本概念：プログラムの構成要素や考え方を学ぶ									
2	C#の基礎：プログラムの実行方法、文字列の表示、プログラムの構造、エラー処理とデバッグ									
3	演算と変数：算術演算子、変数の扱い、入力と出力、関係演算子、論理演算子、条件演算子、型変換									
4	条件分岐：if文とswitch文の使い方									
5	繰り返し処理：for文、while文、do-while文の動作と使い分け									
6	配列の基礎：配列の定義、初期化、活用方法									
7	応用（フラグ管理・テキストRPG制作）＆中間試験									
8	オブジェクト指向プログラミング①：クラスとインスタンスの生成									
9	オブジェクト指向プログラミング②：メソッドの定義と活用									
10	オブジェクト指向プログラミング③：カプセル化、プロパティ、静的メンバ									
11	Unityでオリジナル2Dゲーム制作①：ゲームの進行設計とアルゴリズムの構築									
12	Unityでオリジナル2Dゲーム制作②：基本的なシステムの実装（プレイヤー操作、スプライト管理）									
13	Unityでオリジナル2Dゲーム制作③：ゲームの詳細な調整（UI、エフェクト、スコア管理など）									
14	Unityでオリジナル2Dゲーム制作④：仕上げとデバッグ									
15	ゲーム発表：制作したゲームの発表とフィードバック									
	評価項目/割合		評 価 内 容							
評価基準	1. 課 題 50 %		例題・演習課題の提出							
	2. 授業姿勢 30 %		授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率							
	3. テストその 20 %		小テスト中間試験と期末試験の点数 発表の点数							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他	個人で2Dゲームを制作し、授業期間の最後に進捗状況を発表してもらう。授業期間終了後期末試験を行う									

科 目 名								C# 演習 I B	学期		後	期	
担当教員		ファティン アミラ		科目区分	専門	授業方法		演習	分類	選択必修	単位数	4	
学習目的		オブジェクト指向プログラミング(OOP)の概念を深く理解し、実践的に応用できるスキルを身につけます。また、ゲーム開発に必要な設計手法やアルゴリズムを学び、より保守性・拡張性の高いコードを書く力を養う。											
授業内容		C#におけるオブジェクト指向プログラミング(カプセル化、継承、抽象クラス、インターフェース)を中心に学びます。その後、ゲームの設計と実装に必要なゲームアルゴリズムを学習し、実践を通してゲーム制作スキルを向上させる。											
学習目標		オブジェクト指向の概念(カプセル化、継承、抽象クラス、インターフェース)を理解し、適切に設計・実装できる。責務分担を考慮した											
使用テキスト		1週間でC#の基礎が学べる本											
週数		授業計画											
1		可読性を高めるプログラミング:リーダブルコードの原則、コーディングスタイル、命名規則											
2		継承: 基本概念、親クラス・子クラス、オーバーライド											
3		抽象クラス: 抽象メソッド、抽象クラスの設計と活用											
4		インターフェース: インターフェースの定義、実装、多重継承の代替としての活用											
5		コレクション: リスト、ディクショナリ、ハッシュテーブル、キューなどの活用											
6		デリゲートとイベント: デリゲートの基本、イベントの実装、コールバックの活用											
7		例外処理: try-catch、例外の種類、カスタム例外クラス											
8		中間試験											
9		オブジェクト指向を考えたゲームデザイン①: ゲームシステムの設計(クラス設計・責務分担)											
10		オブジェクト指向を考えたゲームデザイン②: ゲームの状態管理(ステートパターン・シングルトン)											
11		ゲームアルゴリズム①: キャラクターの移動・AI(経路探索、状態遷移)											
12		ゲームアルゴリズム②: 当たり判定と物理演算(コリジョン処理、ヒットボックス)											
13		ゲームアルゴリズム③: スコアシステムとデータ管理(セーブ・ロード、プレイヤーデータ管理)											
14		ゲームUI: スクリプトでレベルアップ											
15		ゲーム制作の最終調整: デバッグ、バランス調整、最適化											
評価項目/割合				評 価 内 容									
評価基準	1. 課 題		50 %	演習課題の提出									
	2. 授業姿勢		30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率									
	3. テストその他		20 %	小テスト、試験の点数・発表									
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。												
目標設定・課外授業実施予定・その他		授業期間終了後期末試験を行う											

科 目 名	Unity I A							学期	前 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	6
学習目的	2Dシューティングゲームを制作出来る。 2Dアクションゲームを制作出来る								
授業内容	Unity の基本操作とC#の基礎を学習する。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指す								
学習目標	C#を使用してUnityの基本的な操作をすることが出来る								
使用テキスト	Unityの教科書 Unity2022完全対応 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 たのしい2Dゲームの作り方 Unityではじめるゲーム開発入門								
週数	授業計画								
1	Unityのインストールと環境準備 Unityの基本操作の習得								
2	簡単なスプリクトの作り方の取得 ルーレットの作成								
3	UIの作り方 Carゲームの制作								
4	Prefabを学ぶ 猫が落ちてくる矢を避けるゲームの制作								
5	簡単な2Dアクションゲームの作成(雲をジャンプする猫のゲーム)								
6	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(1章～4章)								
7	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(5章～6章)								
8	サイドビュー2Dアクションゲームの制作(7章)								
9	課題制作								
10	2Dシューティングゲーム制作								
11	2Dシューティングゲーム制作								
12	2Dシューティングゲーム制作								
13	課題制作								
14	課題制作								
15	課題制作								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 40 %		課題を提出しているか 提出期限を守れているか、個々の小テストでクオリティが維持できているか						
	2. 授業姿勢 30 %		授業において意欲的か						
	3. テストその 30 %		中間、期末のテストの点数						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科 目 名	Unity I B							学期	後 期
担当教員	山本 晋平、内山 泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	6
学習目的	C#をスクリプト言語として、Unityに特化した機能をいくつか使うことが出来るようになる								
授業内容	Unity の応用的な要素を学習する。主にUnityに特化した機能の学習をメインとする								
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発の基礎操作ができる								
使用テキスト	Unityの教科書 Unity2021完全対応 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 たのしい2Dゲームの作り方 Unityではじめるゲーム開発入門								
週数	授業計画								
1	【山本】トップビュー2Dアクションゲームの制作(8章) 【内山】Unityで用いる数学についての学習、ベクトル								
2	【山本】トップビュー2Dアクションゲームの制作(8章) 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 Unityを操作しよう								
3	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 インタラクション								
4	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 目と耳で感じるインタラクション								
5	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 プレイヤーをつくらう								
6	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 リプレイ								
7	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 「おしまい」をつくらう								
8	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: ゲームオブジェクトの操作(移動・回転・検索・複製など)								
9	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: 入力(キーボード・マウス・ゲームパッドなど)								
10	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: ユーザーインターフェース								
11	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: 物理的力								
12	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: アニメーション								
13	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: サウンド効果と視覚効果								
14	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: コルーチン								
15	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作 【内山】Unityで役立つTips演習: ゲームの世界を管理する								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		授業中の演習課題 提出期限を守れているか						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他 30 %		発表・作品完成度□						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名	作品制作ⅠA							学期	後 期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	今まで学んだことを生かし、オリジナルゲーム制作を行う								
授業内容	各自、企画書、仕様書、進捗計画を作成。その後、各々のゲーム制作を行う								
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発のための基礎操作ができる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	リリースできるゲームとは？著作権について、制作ゲームの条件説明								
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める(ジャンル、デバイスなど)								
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成								
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意(敵、マップ、ギミックなど)								
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗								
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成								
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ								
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI								
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル								
11	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来								
12	オリジナルゲームのフィードバックをもらう								
13	オリジナルゲームの直し								
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出								
15	完成作品発表								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		マイルストーンを進捗発表までに達する						
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢						
	3. テストその 30 %		制作物完成度、面白さ						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ 他の	※単位を獲得するには、個人ゲームを少なくとも1つリリース成果必然あり								

科 目 名	ゲームプログラミングⅠA						学期	後 期	
担当教員	宮島武志	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	C++を使ってプログラミングができるようになる。簡単なゲームを作成することでC++のプログラミングスキルを高める。								
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容をコーディングで動作確認します。								
学習目標	VisualStudioを用いてC++の文法全般を学び、プログラミングができるようになる。 じゃんけんゲームを作成することで、学習したC++プログラミングのスキルを向上させる。								
使用テキスト	やさしいC++第5版								
週数	授業計画								
1	メイン:講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、変数 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
2	メイン:式、演算子 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
3	メイン:場合に応じた処理、繰り返し サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
4	メイン:関数 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
5	メイン:ポインタ サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
6	メイン:配列 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
7	メイン:大規模プログラム サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
8	メイン:いろいろな型 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
9	メイン:ファイル入出力と例外処理 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
10	メイン:クラスの基本 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
11	メイン:クラスの機能 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
12	メイン:新しいクラス サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
13	メイン:クラスに関する高度なトピック サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
14	メイン:じゃんけんゲーム作成 サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
15	メイン:じゃんけんゲーム作成(発表)、期末テスト サブ:ゲーム、プログラミングに関する小話(ゲーム業界、就職時の宮島スキル、就活付加価値)								
評価基準	評価項目/割合			評 価 内 容					
	1. 課 題 30 %			課題提出率					
	2. 授業姿勢 30 %			授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率					
	3. テストその 40 %			小テストの点数 期末テストの点数					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
日備検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科目名	ゲームプログラミングⅡB							学期	後	期
担当教員	内山 泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2	
学習目的	オリジナルゲームを作成する際に必要となるゲーム設計(企画、仕様、設計)について理解し、作成が出来るようになる。 様々なプログラム例を理解し、必要に応じて自作のゲームに取り入れることが出来るようになる。									
授業内容	様々なジャンルのゲームを実装する際に必要となる実用的な手法を紹介し、オリジナルゲームへ適応する。									
学習目標	様々なプロジェクトを通して、オブジェクト指向プログラミングを身に付ける。									
使用テキスト	UNITYゲーム プログラミング・バイブル および デザイナーズ・バイブル									
週数	授業計画									
1	Timeline Cinemachineとカメラワーク									
2	Unityのコールバックの実装方法 インターフェースの使い方									
3	パーティクルシステム Visual Effect Graph									
4	DoTweenの使い方									
5	TextMeshPro Post Processing									
6	シェーダー言語									
7	シェーダーグラフ									
8	SOLID原則 MVPパターン									
9	依存性注入 Vcontainer									
10	3D RUNゲーム(Mecanimの基本) 3D RUN&射撃ゲーム(Mecanimの高度な機能)									
11	ProBuilder ナビゲーションシステム (NavMesh)を活用したゲーム制作									
12	Muse									
13	Visual Scripting									
14	JenkinsによるUnity自動ビルド									
15	JenkinsによるUnity自動ビルド つづき									
評価基準	評価項目/割合		評価内容							
	1. 課題 40 %		課題提出							
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テストその 30 %		確認テスト・試験・発表							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
日補 定・課外 授業実施 予定・そ										

科 目 名	ゲームプランニングⅠA							学期	前 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	オリジナルの企画書を作成できる								
授業内容	ゲームプランナーの技術を学ぶオリジナルの企画書作成する								
学習目標	ゲーム業界や職種を学ぶと共に、プランナーになるための技術を学ぶ								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	ゲームの言語化について								
2	ゲームの言語化について								
3	企画書の作り方について								
4	企画書の作り方について								
5	実在するゲームから、企画書を作成								
6	実在するゲームから、企画書を作成								
7	パワーポイントの使い方について								
8	オリジナルの企画書の作成								
9	オリジナルの企画書の作成								
10	オリジナルの企画書の作成								
11	オリジナルの企画書の作成								
12	オリジナルの企画書の作成								
13	オリジナルの企画書の作成								
14	オリジナルの企画書の作成								
15	オリジナルの企画書の作成								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		課題を提出しているか 提出期限を守れているか						
	2. 授業姿勢 30 %		授業において意欲的か						
	3. テストその 30 %		オリジナルの企画書クオリティにて評価						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科 目 名	ゲームプランニングⅠB							学期	後 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	プランナーとして、企画力、仕様書構成力、コミュニケーション能力の向上を目指す								
授業内容	必要なスキルを学び、企画書や仕様書の作成方法を学ぶ。またチーム制作において必要なコミュニケーション能力の向上なども学ぶ								
学習目標	オリジナルの企画書を作成できる。既存のゲームの仕様書を作成できる。								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	チームコミュニケーションについて 情報共有と事前相談の必要性								
2	チームコミュニケーションについて 心理的安全性とコミュニケーション不和を起こさないため								
3	仕様書の作り方について								
4	仕様書の作成								
5	仕様書の作成								
6	仕様書の作成								
7	オリジナルの企画書の作成 1作目								
8	オリジナルの企画書の作成 1作目								
9	オリジナルの企画書の作成 1作目								
10	オリジナルの企画書の作成 1作目								
11	オリジナルの企画書の作成 2作目								
12	オリジナルの企画書の作成 2作目								
13	オリジナルの企画書の作成 2作目								
14	オリジナルの企画書の作成 2作目								
15	オリジナルの企画書の作成 2作目								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 40 %		課題を提出しているか 提出期限を守れているか						
	2. 授業姿勢 30 %		授業において意欲的か						
	3. テストその 30 %		オリジナルの企画書クオリティにて評価						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科目名	ゲームプランニングⅡA							学期	前期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	改善案など、自分の意見をしっかりと言う事が出来る								
授業内容	実在するゲームをもとに、優れている点や改善点をチームで話し合いなどを行う 答えない課題に対して、どう改善策を提案するか話し合いなどを行う								
学習目標	なぜゲームは面白さについて理論的に、構造的に説明ができ、再現性のある仕組みを作ることが出来る								
使用テキスト									
週数	授業計画								
1	ブレインストーミングの活用と注意点について								
2	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施								
3	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施								
4	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施								
5	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレインストーミングを実施								
6	仕様書、企画書の作成 1作目								
7	仕様書、企画書の作成 1作目								
8	仕様書、企画書の作成 1作目								
9	仕様書、企画書の作成 1作目								
10	仕様書、企画書の作成 2作目								
11	仕様書、企画書の作成 2作目								
12	仕様書、企画書の作成 2作目								
13	仕様書、企画書の作成 2作目								
14	仕様書、企画書の作成 2作目								
15	仕様書、企画書の作成 2作目								
	評価項目/割合		評価内容						
評価基準	1. 課題 40 %		課題を提出しているか 提出期限を守れているか						
	2. 授業姿勢 30 %		授業において意欲的か						
	3. テストその 30 %		期末仕様書、期末企画書の完成度						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科 目 名	CG I A						学期	前	期
担当教員	宝里 均	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	Photoshopの基本機能を知り、画像編集方法、2D画像の作成方法、Unityでの利用方法を学習する。								
授業内容	Photoshopを使用した画像編集、2D画像の作成を行い、その画像をUnityで使えるようにする。								
学習目標	Photoshopを用いて画像編集や簡単な2DゲームUIの作成ができ、それをUnityで扱えるようになる。								
使用テキスト	Photoshop しっかり入門 増補改訂 第3版 [Mac & Windows対応]								
週数	授業計画								
1	Photoshopの初期設定Photoshopの基礎知識								
2	Photoshopの基本機能の利用								
3	色調補正を用いた画像編集								
4	レイヤーの基本操作								
5	レイヤーマスク、クリッピングマスクの活用								
6	文字・シェイプの活用								
7	レイヤースタイルの活用								
8	ゲームUI用のロゴ作成演習								
9	パス、ブラシの利用								
10	ゲームUI用のアイコン作成演習								
11	複数の画像を組み合わせた2DゲームUIの作成演習								
12	複数の画像を組み合わせた2DゲームUIの作成演習								
13	作成した画像のUnityへのインポート								
14	オリジナル2DゲームUIの作成								
15	オリジナル2DゲームUIの作成								
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題 40 %		課題の提出						
	2. 授業姿勢 30 %		出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み						
	3. テストその 30 %		小テスト						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
日備模 定・課外 授業実施 予定・そ									

科目名	CGⅠB							学期	後期
担当教員	南 貴文	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	Blenderの基本機能を知り、CGの作成方法とUnityでの利用方法を学習する。								
授業内容	Blenderを使用したCGの作成を行い、作成したCGをUnityで使えるようにする。								
学習目標	Blenderを用いて簡単なオブジェクトやキャラクターの作成ができ、それをUnityで扱えるようになる。								
使用テキスト	ミニチュア作りで楽しくはじめる 10日でBlender 4入門								
週数	授業計画								
1	最新バージョンのBlenderのインストールBlenderの初期設定								
2	視点の操作オブジェクトの基本操作								
3	簡単なオブジェクトの作成演習マテリアルの設定								
4	ライティングとカメラの設定レンダリングエンジンの設定								
5	モディファイアの利用								
6	複雑なモデルの作成演習								
7	キャラクターの作成演習								
8	キャラクターの作成演習								
9	アーマチュアの設定アニメーションの作成								
10	FBX形式でのエクスポート設定Unityへのインポート								
11	複数のモデルを組み合わせたCG作品の作成演習								
12	複数のモデルを組み合わせたCG作品の作成演習								
13	オリジナルCG作品の作成								
14	オリジナルCG作品の作成								
15	オリジナルCG作品の作成								
評価基準	評価項目/割合		評価内容						
	1. 課題 40 %		課題の提出						
	2. 授業姿勢 30 %		出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み						
	3. テストその 30 %		小テスト						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標設定・課外授業実施予定・その他									

科 目 名	インターンシップⅡA							学期	前 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	実習・実技	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	企業での体験実習を通して実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。								
授業内容	企業で通年で45時間以上の就業体験を行い、レポート提出と発表を行う。								
学習目標	就業体験を通して、業界理解を深め就職活動に役立てる。また実習を通して自主性・主体性・ビジネスマナーを習得する。								
使用テキスト	無し								
週数	授業計画								
1	業界研究								
2	インターンシップ先の選定								
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出								
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導								
5	インターンシップ先の事前学習								
6	インターンシップ(45時間以上)								
7	事後レポートの提出								
8	インターンシップ報告会								
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題 40 %		インターンシップに参加する 事後レポート・発表						
	2. 授業姿勢 30 %		無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等実習先評価						
	3. テストその他 30 %		実習先評価						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
外授業実施	夏季休暇中を想定								

科 目 名	総合演習ⅠA							学期	前	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	地域連携、企業連携等の学外で学生が主体的に行う活動を通して、非認知能力の向上を目指す									
授業内容	様々な地域連携イベントに参加									
学習目標	学校外のコミュニティに参加し、主体性、自立性、コミュニケーション能力を育む									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
2	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
3	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
4	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
5	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
6	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
7	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
8	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
9	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
10	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
11	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
12	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
13	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
14	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
15	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
評価基	評価項目/割合		評価内容							
	1. 課題	40 %	レポートの締切を守れているか レポートを提出出来ているか							
	2. 授業姿勢	30 %	各種イベントに出席しているか 各種イベントに意欲的に参加できているか							
	3. テストその他	30 %	レポートのクオリティが高いか							
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
授業実施	時間割外で行われる通年学科活動について評価する。 不定期に実施される学科イベントがある場合がある。									

科 目 名	総合演習ⅡA							学期	前	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1	
学習目的	地域連携、企業連携等の学外で学生が主体的に行う活動を通して、非認知能力の向上を目指す									
授業内容	様々な地域連携イベントに参加									
学習目標	学校外のコミュニティに参加し、主体性、自立性、コミュニケーション能力を育む									
使用テキスト	なし									
週数	授業計画									
1	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
2	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
3	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
4	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
5	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
6	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
7	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
8	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
9	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
10	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
11	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
12	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
13	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
14	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
15	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加									
評価基	評価項目/割合		評価内容							
	1. 課題	40 %	レポートの締切を守れているか レポートを提出出来ているか							
	2. 授業姿勢	30 %	各種イベントに出席しているか 各種イベントに意欲的に参加できているか							
	3. テストその他	30 %	レポートのクオリティが高いか							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
授業実施	時間割外で行われる通年学科活動について評価する。 不定期に実施される学科イベントがある場合がある。									

科 目 名	作品制作ⅡA							学期	前 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	3
学習目的	今まで学んだことを生かし、オリジナルゲーム制作することができる								
授業内容	各自、企画書、仕様書、進捗計画を作成。ゲームの制作を行う								
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発のための基礎操作ができる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	ゲームの企画、仕様書の作成								
2	ゲームの企画、仕様書の作成								
3	オリジナルゲームの制作								
4	オリジナルゲームの制作								
5	オリジナルゲームの制作								
6	オリジナルゲームの制作								
7	オリジナルゲームの制作								
8	オリジナルゲームの制作								
9	オリジナルゲームの制作								
10	オリジナルゲームの制作								
11	オリジナルゲームの制作								
12	オリジナルゲームの制作								
13	オリジナルゲームの制作								
14	オリジナルゲームの制作								
15	オリジナルゲームの制作								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		マイルストーンを進捗発表までに達する						
	2. 授業姿勢 30 %		授業が意欲的か						
	3. テストその他 30 %		制作物完成度、面白さ						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20％以上とし、授業姿勢は30％とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科 目 名	作品制作ⅡB							学期	後 期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	2
学習目的	今まで学んだことを生かし、オリジナルゲーム制作することができる								
授業内容	各自、企画書、仕様書、進捗計画を作成。ゲームの制作を行う								
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発のための基礎操作ができる								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	ゲームの企画、仕様書の作成								
2	ゲームの企画、仕様書の作成								
3	オリジナルゲームの制作								
4	オリジナルゲームの制作								
5	オリジナルゲームの制作								
6	オリジナルゲームの制作								
7	オリジナルゲームの制作								
8	オリジナルゲームの制作								
9	オリジナルゲームの制作								
10	オリジナルゲームの制作								
11	オリジナルゲームの制作								
12	オリジナルゲームの制作								
13	オリジナルゲームの制作								
14	オリジナルゲームの制作								
15	オリジナルゲームの制作								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		マイルストーンを進捗発表までに達する						
	2. 授業姿勢 30 %		授業が意欲的か						
	3. テストその他 30 %		制作物完成度、面白さ						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科 目 名		表現力 I A							学期	前 期
担当教員		長谷川万葉	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的		学習を通して人との関わり合いを体験し、より良いリレーションを築く。社会において活用できるコミュニケーション能力やソーシャルスキルを身に付ける。 「人と対話できる」「チームで協働できる」「相手に伝わる表現力を持ち、人前で堂々と発表できる」「社会において自分らしさを発揮しつつ、より良い集団づくりに貢献できる」ことを目指す。								
授業内容		コミュニケーショントレーニングや演劇的手法を取り入れたワーク(インプロ、シアターゲーム)、ソーシャルスキルトレーニング、構成的グループエンカウンター等、様々なグループワークを通して、コミュニケーションを実践的に楽しく学ぶ。								
学習目標		学習を通して、明るい表情、正しい姿勢、相手に伝わる声、開かれた心等、接客やビジネスにもつながる健やかな心と体を育てる。 人と関わり合うことの楽しさを学び、自らのコミュニケーション能力を高める。自由な発想力や表現力等、人前でも堂々と発表できるような素地をつくる。								
使用テキスト		適宜、プリントを配布。								
週数	授業計画									
1	イントロダクション～授業内容の説明 自己分析と目標設定									
2	シアターゲームとコミュニケーショントレーニング									
3	雑談トレーニング									
4	対話と傾聴トレーニング									
5	相手に伝わる話し方トレーニング									
6	個人発表 SHOW&TELL									
7	コンテンポラリーダンス～言葉のいらないコミュニケーションを体験する									
8	インプロ(即興演劇)～「Yes、And」思考を体験する									
9	インプロ(即興演劇)～チーム全員でゼロから創造する									
10	ディスカッション									
11	ディベート									
12	スピーチ									
13	スピーチ									
14	個人発表									
15	まとめ									
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容							
	1. 課 題 40 %		授業内での課題(実技やワーク)に対して、①積極的、意欲的な参加 ②失敗を恐れず前向きに挑戦する姿勢 ③チームで協力し合う姿勢以上の観点から評価する。							
	2. 授業姿勢 30 %		①欠席・遅刻 ②挨拶・授業態度 ③提出物以上の観点から評価する。							
	3. テストその他 30 %		個人発表、グループ発表等。発表の出来、そこに至るまでの過程、取り組み姿勢を総合的に評価する。							
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。										
目標検定・課外授業実施予定・その他	授業の進捗状況、理解度を考慮したうえで、授業の実施順、内容を変更する場合あり。									

科 目 名	就職支援 I A							学期	前 期
担当教員	AD	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	働くことの意義と重要性について考える。								
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。								
学習目標	働くことの意義と重要性を理解し、社会人となるための心構え、知識、マナーを身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「何のために働くのか」「社会人としての心構え」「学生と社会人の違い」について(グループワーク)								
2	非認知能力の重要性、学科が目指す非認知能力について (学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
3	働くことの責任と意義(グループワーク)								
4	【意識は行動の原点】 仕事の基本となる8つの意識について学ぶ(グループワーク)								
5	会社の仕事の決まりやしぐみを理解する(グループワーク)								
6	人間関係とコミュニケーション(グループワーク) 非認知能力の振り返り自己分析①(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
7	ビジネスマナーの基本								
8	ビジネス文書「報告書の書き方」								
9	【礼儀としての身だしなみ】スーツ着こなしセミナー								
10	インターンシップの事前授業								
11	仕事の進め方(5W2H)(PDCA)と報告・連絡・相談								
12	指示の受け方と「報告、連絡、相談」の重要性とポイントを知る。								
13	業界研究、企業研究、インターンシップ先検討								
14	インターンシップに向けての自己分析(エントリーシート作成)								
15	インターンシップに向けての目標設定								
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容						
	1. 課 題 40 %		課題プリント等からの評価をもとに算出						
	2. 授業姿勢 30 %		出席率および受講マナー、積極的に授業に参加しているか。以上の観点より算出						
	3. テストその他 30 %		確認テスト結果より算出						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	就職支援ⅠB							学期	後期
担当教員	AD	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	就職活動や仕事を行っていく上で知っておくべきルールやマナーを理解し、習得する。								
授業内容	就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。								
学習目標	就職活動に直結する履歴書作成や模擬面接等を通して自己表現力、コミュニケーション力を身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 昨年度の実績、就職活動の流れ、社会の状況、心構えなどについて知る								
2	インターンシップの振り返り								
3	非認知能力の振り返り②(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
4	業界・職業研究								
5	企業研究								
6	自己分析講座								
7	履歴書・エントリーシートの書き方講座								
8	履歴書作成の実践①								
9	履歴書作成の実践②								
10	採用試験について(書類選考、面接、作文、適性検査能力試験、作品やポートフォリオ提出など)								
11	適性検査能力試験 模擬受験、Web性格診断								
12	今後の就活に向けて 就職活動の報告書の提出や活用方法、各種証明書の発行、求人マッチングシステム「UMP」活用について								
13	就活キックオフセミナー「働く意義や人生をかけて成長させたいことについて考える」「就職活動の流れと準備を理解する」(外部講師)								
14	面接対策講座								
15	非認知能力の振り返り自己分析③(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題 40 %			課題プリント等からの評価をもとに算出					
	2. 授業姿勢 30 %			出席率および受講マナー、積極的に授業に参加しているか。以上の観点より算出					
	3. テストその他 30 %			確認テスト結果より算出					
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									