

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	滝川 陽一朗、橋本 祐史
科目のねらい				
この学校で何を学び、何を得るのか。この科目では学内のルールに始まり、社会のルール、講義の受け方、そして共に学ぶクラスメイトとの交流時間を通じて、将来業界を牽引していく人材として必要なスキルを身につける導入部分として位置づける。				
授 業 の 概 要				
・学校生活におけるルールを理解する。 ・通常授業のための準備を行う。（PCの設定など） ・クラスメイトと交流をはかる。 ・在学中の目標を決める。				
授業終了時の到達目標				
・トライデントの教育理念、教育目標を理解する ・学生生活、社会生活におけるルールを理解する。 ・在学中の目標を確立する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	入学式		校長：教育理念、教育目標 企業：就業意識 来賓講演	
2	入学式		校長：教育理念、教育目標 企業：就業意識 来賓講演	
3	オリエンテーション		導入教育の概要 時間割配布 学生証の配布 自己紹介シート記入 校舎見学	
4	オリエンテーション		学生便覧にて学校生活のルールを知る 各種用紙の記入 教科書販売 クラスメイトとの交流	
5	オリエンテーション		学生便覧にて学校生活のルールを知る 各種用紙の記入 教科書販売 クラスメイトとの交流	
6	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加 パワーポイントを利用して自己紹介プレゼンテーションの手書き作成	
7	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加 パワーポイントを利用して自己紹介プレゼンテーションの手書き作成	
8	パソコン活用		パワーポイント演習 自己紹介プレゼンテーションの作成（スライド4～5枚程度）	
9	パソコン活用		パワーポイント演習 自己紹介プレゼンテーションの作成（スライド4～5枚程度）	
10	クラス会		自己紹介の発表	
11	基礎力テスト①		プログラマ適性テスト	
12	グループワーク		NASAゲーム	
13	基礎力テスト基礎学力テスト②		算数，英語，国語，論理	
14	先輩アプリ発表		SF、STのアプリVTRを視聴する	

回	テ　　マ	内　　　容
15	学習計画目標・設定	学習目標シートの作成 作文　「トライデントでこう学ぶ」
教科書・教材		
学生便覧・ノートPC		
評価項目（評価の方法）		評価率
絶対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：提出物は、不備なく期限までに提出する。 【評価の観点】：授業に積極的に参加しているかどうか。学校生活のルールをきちんと理解できたか。 在学中の目標を確立できたか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	田上 稜太
科目のねらい				
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、社会人として必要なコミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
言葉遣いの基本事項や経済・企業の知識、その他一般常識の学習				
授業終了時の到達目標				
ビジネスに関する基礎的知識の理解を深める。社会の一員としての心構えや考え方、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を構築。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）、敬語の知識 1		授業の概要説明後、尊敬語・謙譲語の復習	
2	敬語の知識 2		尊敬語・謙譲語の復習	
3	その他言葉遣いの知識		ビジネスで必須の言葉遣いの知識を学習	
4	経済の基礎知識 1		景気、需要と供給、インフレ・デフレ、GDP、円高円安、日銀の金融政策	
5	経済の基礎知識 2		会社の種類、株主のメリット、上場など	
6	経済の基礎知識 3		労働基準法、その他の経済用語の学習・確認	
7	グループワーク		コミュニケーション能力や協調性の養成	
8	一般教養		社会人として身につけておきたい一般教養の確認・学習	
9	プレゼンテーション 1		プレゼンテーションの基礎、プレゼンテーションの仕方・ツール・話し方・マナー、ツール作成・シナリオのつくり方	
10	プレゼンテーション 2		プレゼンテーション準備	
11	プレゼンテーション 3		プレゼンテーション準備	
12	プレゼンテーション 4		プレゼンテーションの実践	
13	プレゼンテーション 5		プレゼンテーションの実践	
14	1 ～ 8 回内容の復習		最終試験直前の確認など	
15	最終試験		前期内容の確認テスト	
教科書・教材				
オリジナル教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
【受講ルール等】： TPOをわきまえて受講すること。				
【評価の観点】： 内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	滝川 陽一郎
科目のねらい				
社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本科目では、これを構成するいくつかの要素に着目し、各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。				
授 業 の 概 要				
"学生同士のコミュニケーション演習の繰り返し、および、グループワークとプレゼンテーションの繰り返しを通して、社会人基礎力を構成する次の要素を強化していく。 チームで働く力（チームワーク） （傾聴力、発信力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力） 前に踏み出す力（アクション） （主体性、実行力）				
授業終了時の到達目標				
上記「授業の概要」を参照。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）		社会人基礎力の紹介 傾聴力その1 視線（アイコンタクト）、うなづき、表情、非言語リアクション メモをとることの重要性	
2	発想の広げ方		先回の振り返り メモをとることや聴く姿勢の重要性をふりかえる。 5W1Hを意識した記事をまとめる ブレーストーミング	
3	発想の体系化		ブレーストーミングの実施 アイデアをカードに転記し、グループ化する 出てきた見出しと具体例をクラスに報告	
4	報告書の作成		2人1組で最近あったことを聞き出し報告書にする（取材→情報の整理→報告） 5W1Hを意識する	
5	グループワーク1「マナーについて調べる」		調査 プレゼン準備	
6	グループワーク1 「マナーについて調べる」		発表 時間管理。時間内のまとめること リハーサルなど事前準備の重要性	
7	工程表の作成		「現高校生にトライデントを紹介する」 チームとして何をすべきか役割分担。工程表の作成	
8	グループワーク2 「現高校生にトライデントを紹介する」		調査 プレゼン準備	
9	グループワーク2 「現高校生にトライデントを紹介する」		発表 評価	
10	グループワーク3「1「各業界とIT」		調査 プレゼン準備	
11	グループワーク3「1「各業界とIT」		調査 プレゼン準備	
12	グループワーク3「1「各業界とIT」		発表 評価	
13	グループワークその4「主要IT企業」		調査 プレゼン準備	
14	グループワークその4「主要IT企業」		発表 評価	

回	テ　　マ	内　　　容
15	夏休みに向けての計画	計画作成
教科書・教材		
各授業でプリント配布する		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：		
【評価の観点】：・各演習への取り組み姿勢・態度・報告書、プレゼンテーションの完成度		
【その他】：		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【コンピュータ技術】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	滝川 陽一朗、鈴木 健太、森 友紀
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。 6 月 第 2 日 曜 に 実 施 さ れ る IPA 修 了 試 験 ま で は、基本情報技術者試験「科目 A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6 月 第 2 日 曜 に 実 施 さ れ る IPA 修 了 試 験 後 は、基本情報技術者試験「科目 B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
2	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
3	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
4	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
5	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
6	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
7	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
8	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
9	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置	
10	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置v	
11	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
12	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
13	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
14	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
15	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
16	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
17	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
18	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
19	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
20	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
21	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
22	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
23	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第2章 OS(オペレーティングシステム)	

回	テ ー マ	内 容
24	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第2章 OS(オペレーティングシステム)
25	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
26	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
27	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
28	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
29	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
30	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
31	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
32	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
33	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
34	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
35	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
36	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
37	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
38	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
39	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
40	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
41	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
42	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
43	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
44	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
45	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
46	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
47	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
48	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
49	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
50	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
51	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
52	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃

回	テ ー マ	内 容
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
59	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
60	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
61	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
62	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
63	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
64	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
65	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
66	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
67	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
68	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
69	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
70	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
71	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 7
72	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 8
73	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 9
74	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 2 0
75	考査	情報セキュリティマネジメント〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【システム戦略】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	橋本 祐史、鈴木 健太、則 登志生
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
2	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
3	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
4	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
5	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
6	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
7	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
8	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
9	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
10	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
11	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
12	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
13	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリ	
14	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリⅩⅤ	
15	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
16	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
17	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
18	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
19	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
20	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
21	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
22	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
23	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第3章 システム開発環境	
24	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第3章 システム開発環境	

回	テ ー マ	内 容
25	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
26	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
27	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
28	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
29	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
30	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
31	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
32	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
33	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
34	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
35	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
36	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
37	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
38	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
39	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
40	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
41	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
42	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
43	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
44	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
45	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
46	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
47	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
48	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第4章 ありえない選択肢
49	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
50	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
51	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
52	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第6章 スタック
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第7章 キュー
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第8章 リスト
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習

回	テ ー マ	内 容
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第9章 問題演習
59	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1
60	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 2
61	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 3
62	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 4
63	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 5
64	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 6
65	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 7
66	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 8
67	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 9
68	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 0
69	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 1
70	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 2
71	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 3
72	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 4
73	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 5
74	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 6
75	考査	基本情報技術者〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【Java基礎】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	滝川 陽一郎
科目のねらい				
Javaは、最も普及しており開発者の需要も非常に高いオブジェクト指向プログラミング言語である。本科目では、Java文法の知識、基本的なデータ構造とアルゴリズムの知識、オブジェクト指向プログラミングの知識を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Eclipse上のJava言語によってコマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を実機演習を通して習得し、オブジェクト指向プログラミングの考え方を理解する。日々のJava課題への取組みを通して、3つの社会人基礎力（前に踏み出す力(action)、考え抜く力(thinking)、チームで働く力(teamwork)）を発揮できる経験を積む。				
授業終了時の到達目標				
コマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を習得すること。オブジェクト指向の考え方を理解すること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い・講義計画の説明		(1)科目のねらい (2)到達レベル	
2	科目の狙い・講義計画の説明		(3)講義計画等の説明、ツール等のインストール・初期設定と動作確認	
3	第 1 章 Java言語に触れる#1		Javaに触れる	
4	第 1 章 Java言語に触れる#2		Java言語のプログラム構成	
5	第 2 章 Java言語の基本#1		画面出力の説明	
6	第 2 章 Java言語の基本#2		画面出力の演習	
7	第 2 章 Java言語の基本#3		変数の説明	
8	第 2 章 Java言語の基本#4		変数の演習	
9	第 2 章 Java言語の基本#5		算術演算子の説明および演習	
10	第 2 章 Java言語の基本#6		式の説明および演習	
11	第 2 章 Java言語の基本#7		型変換の説明および演習	
12	第 2 章 Java言語の基本#8		文字列の扱いの説明および演習	
13	文字列の扱いの説明および演習		演習問題の実施(1)	
14	第 1 章、第 2 章のまとめ#1		演習問題の実施(2)	
15	第 3 章 条件分岐と繰り返し#1		条件分岐の説明	
16	第 3 章 条件分岐と繰り返し#2		条件分岐の演習	
17	第 3 章 条件分岐と繰り返し#3		論理演算子の説明	
18	第 3 章 条件分岐と繰り返し#4		論理演算子の演習	
19	第 3 章 条件分岐と繰り返し#5		処理の繰り返しの説明	
20	第 3 章 条件分岐と繰り返し#6		処理の繰り返しの説明	
21	第 3 章 条件分岐と繰り返し#7		配列の説明	
22	第 3 章 条件分岐と繰り返し#8		配列の演習	
23	第 3 章のまとめ#1		演習問題の実施(1)	
24	第 3 章のまとめ#2		演習問題の実施(2)	

回	テ ー マ	内 容
25	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
26	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
27	考査 1	筆記試験
28	考査 1	実技試験
29	第 4 章 メソッド#1	メソッドの説明
30	第 4 章 メソッド#2	メソッドの演習
31	第 5 章 クラスの基本#1	クラスの説明
32	第 5 章 クラスの基本#2	クラスの説明および演習
33	第 5 章 クラスの基本#3	クラスの演習
34	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#1	
35	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#2☒ v	
36	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#3	クラス応用の演習
37	第 7 章 継承#1	継承関係の説明
38	第 7 章 継承#2	コンストラクタの説明
39	第 7 章 継承#3	ポリモーフィズムの説明
40	第 7 章 継承#4	継承の演習問題
41	第 7 章 継承#5	継承の演習問題
42	第 7 章 継承#6	継承の演習問題
43	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#1	修飾子とアクセス制御
44	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#2	抽象クラス
45	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#3	インタフェース
46	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#4	抽象クラスとインタフェース
47	第 4－8 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
48	第 4－8 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
49	考査 2	筆記試験
50	考査 2	筆記試験
51	Java基礎の復習#1	書式
52	Java基礎の復習#2	文法
53	Java基礎の復習#3	トレース1
54	Java基礎の復習#4	トレース2
55	Java基礎の復習#5	クラス1
56	Java基礎の復習#6	クラス2
57	Java基礎の復習#7	データ構造1

回	テ　　マ	内　　　容
58	Java基礎の復習#8	データ構造1
59	Java基礎の復習#9	データ構造2
60	Java基礎の復習#10	データ構造2
教科書・教材		
「Java第3版入門編」（三谷純、株式会社翔泳社 isbn:978-4-7981-6706-0）及びノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。／課題は指定された方法で期限までに提出する。／【評価の観点】：Javaアプリ開発に関する基本的な技術知識の習得度。／【その他】：／【評価項目（評価の方法）】：提出した課題の得点、ペーパーテストの得点、授業態度などを重み付けして総合		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
就職研究（前期）		就職研究（前期）	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修	石谷 京子
科目のねらい				
最終学年は、それぞれが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。				
授 業 の 概 要				
学生が効果的に就職活動を進めるためのサポートを行う（就活相談、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など）。社会人として必要なマナー・モラルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
卒業後の進路について自分自身で考え、就職活動をする。早期に企業からの内定を獲得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明。就職活動のルール再確認。		報告書の記入方法，公欠の取り方など，就職活動全般にかかわるルールの再確認。	
2	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
3	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
4	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
5	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
6	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
7	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
8	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
9	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
10	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
11	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
12	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
13	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
14	就職活動における個別対策		企業研究とエントリー，履歴書およびエントリーシートの作成，個人面談，面接対策	
15	就職活動の振り返り		企業研究とエントリー，履歴書やエントリーシートの作成	
教科書・教材				
就職ガイドブック，パソコンー式				
評価項目（評価の方法）				評価率

回	テ　　マ	内　　　容	
絶対評価			100.0%
評価の観点			
[受講ルール等]：前向きに授業に参加すること。「進路決定報告書」を提出した場合は出席を免除する。[評価の観点]：卒業後の進路を決めるために活動しているか。内定を獲得するための企業研究や対策をしているか。[評価項目（評価の方法）]：活動会社数，週報の提出，作文，就職活動への取り組みを評価材料とする。なお，欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をお			
その他			

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【FP（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	池田 若男
科目のねらい				
社会人になって自分でお金を稼ぐようになると、限られた収入の中で支出をコントロールして生活しなければなりません。この授業では、税や保険の仕組み・資産運用などお金に関する基本的な知識を幅広く身に着けて、豊かなライフプランを立てられるようにすることをねらいとしています。				
授 業 の 概 要				
テキストと補助教材を中心に、お金の6つの機能（1）稼ぐ（2）納める（3）貯める（4）使う（5）備える（6）増やすの各テーマについて詳しく解説していきます。また、テストの実施や課題の出題によって学生が正しく理解できているかを確認します。				
授業終了時の到達目標				
お金についての感性がレベルアップしているはずです。テレビ・インターネットのお金に関するニュースにも敏感になっていることでしょう。人生には病気やケガ・失業などさまざまなリスクがあります。こうしたリスクに備えるための知識が身についていることを目標とします。				
回	テ ー マ	内 容		
1	給与明細・社会保険・所得税	給与明細の見方を解説し、社会保険・所得税のしくみについて理解してもらう。		
2	ライフプラン	テキストとライフプランの資料を使って、人生80年のライフプランの立て方を解説する。		
3	年末調整・源泉徴収票	年末調整のしかた、源泉徴収票の見方について解説する。		
4	確定申告	医療費控除の確定申告申請シミュレーションをする。		
5	マネープラン	家計簿の話からマンスリーのマネープランを立てて貯蓄額を考えてもらう。		
6	銀行のしくみ	銀行の仕組みを解説する。定期預金の利息、手数料のちがいを調べる。		
7	金利	単利・複利・利回りの公式を説明し、計算シミュレーションをする。		
8	カードローン	クレジットカード・デビットカードについて解説し、カードローン・キャッシングの危険性を理解してもらう。		
9	住宅ローン（1）	住宅ローン・抵当権・登記について解説する。		
10	住宅ローン（2）	3種類の金利タイプを説明し、フラット35での借り入れを想定しての返済シミュレーションをする。		
11	住宅ローン（3）	繰り上げ返済・住宅ローン控除について解説する。		
12	生命保険	生命保険の4タイプについて解説する。		
13	医療保険	公的医療保険と民間医療保険について解説する。		
14	損害保険（1）	損害保険の種類としくみについて解説する。		
15	損害保険（2）	火災保険と自動車保険の掛金シミュレーションをする。		
16	債券	国債・地方債・社債の購入シミュレーションをする。		
17	為替（1）	為替相場について解説をし、円相場の長期・短期の推移を確認する。		
18	為替（2）	外貨預金、外貨建てMMFについて解説する。		
19	投資信託	投資信託の選び方を説明し、日本株インデックス型の購入シミュレーションをする。		
20	株式投資（1）	株式投資の基本事項について解説する。ネット口座開設のシミュレーションをする。		
21	株式投資（2）	株価の見方、株主総会、配当金について解説する。		
22	株式投資（3）	食品株・小売株の中から1社ずつ選んで株式購入のシミュレーションをする。		

回	テ ー マ	内 容
23	NISA、ゴールド	NISA・つみたてNISAおよびゴールド取引について解説する。
24	年金（１）	国民年金・厚生年金について解説する。
25	年金（２）	確定拠出年金（企業型・iDeCo）について解説する。
26	相続（１）	法定相続人・法定相続分・遺留分について解説する。
27	相続（２）	遺言書の作成について解説する。相続税の計算シミュレーションをする。
28	贈与	贈与税について解説する。
29	総復習（１）	前半で学習した内容の総復習をする。
30	総復習（２）	後半で学習した内容の総復習をする。
教科書・教材		
お金の超基本、サクサクわかる資産運用と証券投資、ライフプラン情報ブック、銀行の金融商品・サービス		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100％
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【応用情報集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、石谷 京子
科目のねらい				
「応用情報技術者試験(AP)」は解答群に頼らず，記述式で解答する実力が求められる試験であり，IT業界への就職活動においても非常に評価されるため，合格を目指したい。本科目では，問題演習を中心に取り組み，試験合格レベルの実践的な力を養う。				
授 業 の 概 要				
応用情報技術者試験は、選択式の「午前問題」と記述式の「午後問題」で構成されている。「午前問題」は同試験および他の情報処理技術者試験の過去問題の流用や類題が多いため、過去問題の演習を行う。「午後問題」は記述式で、文章読解力や記述力を養うため、模擬試験形式の演習を行う。				
授業終了時の到達目標				
応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い，到達レベル，講義計画等の説明（30分）。午前問題演習。		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
2	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
3	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
4	午前問題演習		ITストラテジスト試験午前?問題の過去問演習	
5	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
6	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
7	午前問題演習		プロジェクトマネージャ試験午前?問題の過去問演習	
8	午前問題演習		情報処理安全確保支援士試験午前?問題の過去問演習	
9	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
10	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
11	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
12	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
13	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
14	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
15	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
教科書・教材				
授業に必要な資料は印刷配布する。専門用語を調べるためのネット検索機器（ノートPC、スマートフォンなど）を持参すること。				
評価項目（評価の方法）				評価率
100.0%				相対評価
評価の観点				
[受講ルール等]：応用情報技術者試験に合格するための高いモチベーションを持って授業に臨むこと。[評価の観点]：応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得しているか。[評価項目（評価の方法）]：授業態度，課題の得点と，模擬試験の得点を重み付けして，総合的に評価する。なお，欠席／遅 その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【ベンダー集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、橋本 祐史
科目のねらい				
ベンダー資格は座学だけでなく実機演習を通して学ばねばならない出題も多く、有名ベンダー資格については国家試験と並ぶほど企業の評価も高い。本科目では、各人で目標とするベンダー資格を選択した後、その合格のために必要な知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
2025年4月～7月の4か月間に受験可能なベンダー資格を各自で決定し、その合格を目指した受験勉強を個人ごと・グループごとにおこなう。PDCAサイクルを意識する仕組みを通して、日々の受験勉強を自己管理する方法について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
各々が受験申請したベンダー資格の合格レベルに相当する技術知識を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
2	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
3	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
4	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
5	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
6	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
7	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
8	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
9	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
10	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
11	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
12	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
13	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
14	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
15	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
教科書・教材				
自分が挑戦するベンダー資格の受験勉強に対応した参考書や問題集。Web情報を参照するためのノートPC。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100.0%
評価の観点				
2025/07/31までに受験可能かつ可否確認できるものを申請すること。前期通常授業 最終日までに、申請したベンダー資格の合否および得点を担当講師に報告すること。				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【情報セキュリティマネジメント集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	鈴木 健太
科目のねらい				
「情報セキュリティマネジメント試験(SG)」は情報セキュリティの管理体制構築を目的とする試験であり、IT業界への就職活動においても評価されるため、合格を目指したい。本科目では、同試験の合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授 業 の 概 要				
情報セキュリティマネジメント試験に出題される次の分野を学習する。				
情報セキュリティとは、サイバー攻撃手法、暗号と認証、情報セキュリティ製品、情報セキュリティ対策、情報セキュリティ管理テキストや問題を学習するだけでは合格が困難であるため、自らが調べ、体系的にまとめ、実践する力を養うための方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の理解		SG H28春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
2	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
3	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
4	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
5	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28春～H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
6	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
7	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
8	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
9	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
10	考査		考査により、弱点を知り、対策を打つ。	
11	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H31春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
12	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
13	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春～R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
14	SG新制度のサンプル問題		SG新制度のサンプル問題を解くことで、新しい内容に関する理解を深める。	
15	SG公開問題		SGの公開問題を解くことで、傾向を理解し対策をする。	
教科書・教材				
情報セキュリティマネジメント試験 過去問道場により、自習形式で行う。				
授業に必要な資料は印刷配布する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
情報セキュリティマネジメント試験の合格レベルに相当する、技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得しているか。テストの得点・提出課題の得点・授業態度と、本試験・模擬試験の得点を重み付けして、総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。課題は指定の場所に、期限を守り提出すること。情報セキュリティマネジメント				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【Androidアプリ演習】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	90回	（180時間）	必修	石谷 京子、鈴木 健太、橋本 祐史、伊藤 陸人
科目のねらい				
スマートフォン／タブレットの出荷台数はすでにPCを越えており、これらを活用した業務システムの開発ニーズは今後も着実に増えていくと予想される。本科目では、Java言語によるAndroidネイティブアプリ開発技術を演習を通して習得する。さらに、オリジナルのAndroidアプリ企画・プロトタイプ開発をおこなう。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Android Studio上のJava言語によってAndroidネイティブアプリが開発できる技術知識を演習を通して習得する。／リファレンスマニュアルやAndroidアプリ開発に関するblog記事などを調べてそのコードを使うことができる技術知識を実機演習を通して習得する。／外部コンテストに向けて、3～4人のグループを組みAndroidアプリを作成する。				
授業終了時の到達目標				
Androidネイティブアプリが開発できる技術知識を習得すること。／外部コンテストに向けて、アプリの企画および制作を行うこと。／また、作成したアプリのプレゼンテーションを行うこと。				
回	テ – マ	内 容		
1	Android学習 #01	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）／1年のAndroid開発復習		
2	Android学習 #02	1年のAndroid開発復習		
3	Android学習 #03	1年のAndroid開発復習		
4	Android学習 #04	1年のAndroid開発復習		
5	Android学習 #05	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
6	Android学習 #06	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
7	Android学習 #07	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
8	Android学習 #08	FirebaseCloudFirestoreを利用したAndroidプログラミングを学習		
9	Android学習 #09	JSON形式データを操作するAndroidプログラミングを学習		
10	Android学習 #10	JSON形式データを操作するAndroidプログラミングを学習		
11	Android学習 #11	GoogleMapsを利用するためのAndroidプログラミングを学習		
12	Android学習 #12	GoogleMapsを利用するためのAndroidプログラミングを学習		
13	Android学習 #13	非同期処理を利用するためのAndroidプログラミングを学習		
14	Android学習 #14	非同期処理を利用するためのAndroidプログラミングを学習		
15	考査	学習した内容に関する試験		
16	チーム開発準備 #01	開発チームの決定及び、開発の準備		
17	チーム開発準備 #02	アプリのアイデア出し		
18	チーム開発準備 #03	アプリのアイデア出し		
19	考査	学習した内容に関する試験		
20	チーム開発準備 #01	開発チームの決定及び、開発の準備		
21	チーム開発準備 #02	アプリのアイデア出し		
22	チーム開発準備 #03	アプリのアイデア出し		
23	チーム開発準備 #04	アイデアまとめ		

回	テ　　マ	内　　　容
24	チーム開発準備 #05	アイデアまとめ
25	チーム開発準備 #06	チーム相互レビュー#1
26	チーム開発準備 #07	アプリのアイデア出し
27	チーム開発準備 #08	アプリのアイデア出し
28	チーム開発準備 #09	アイデアまとめ
29	チーム開発準備 #10	アイデアまとめ
30	チーム開発準備 #11	チーム相互レビュー#2
31	チーム開発準備 #12	企画プレゼン準備
32	チーム開発準備 #13	企画プレゼン準備
33	チーム開発準備 #14	リハーサル、企画プレゼン準備
34	チーム開発準備 #15	リハーサル、企画プレゼン準備
35	企画プレゼン	プレゼンテーション／企画案・資料の見直し
36	企画プレゼン	プレゼンテーション／企画案・資料の見直し
37	アプリ開発#01	作品の制作
38	アプリ開発#02	作品の制作
39	アプリ開発#03	作品の制作
40	アプリ開発#04	作品の制作
41	アプリ開発#05	作品の制作
42	アプリ開発#06	作品の制作
43	アプリ開発#07	作品の制作
44	アプリ開発#08	作品の制作
45	アプリ開発#09	作品の制作
46	アプリ開発#10	作品の制作
47	アプリ開発#11	作品の制作
48	アプリ開発#12	作品の制作
49	アプリ開発#13	作品の制作
50	アプリ開発#14	作品の制作
51	アプリ単体テスト#01	作品の単体テスト
52	アプリ単体テスト#02	作品の単体テスト
53	アプリ単体テスト#03	作品の単体テスト
54	アプリ単体テスト#04	作品の単体テスト
55	アプリ結合テスト#01	分担作成したコードのマージ
56	アプリ結合テスト#02	分担作成したコードのマージ

回	テ ー マ	内 容
57	アプリ結合テスト#03	作品の画面・機能の結合テスト
58	アプリ結合テスト#04	作品の画面・機能の結合テスト
59	アプリ結合テスト#05	
60	アプリ結合テスト#06	作品の画面・機能の結合テスト
61	アプリ総合テスト#01	シナリオに沿ったテストの実施
62	アプリ総合テスト#02	シナリオに沿ったテストの実施
63	アプリ総合テスト#03	シナリオに沿ったテストの実施
64	アプリ総合テスト#04	シナリオに沿ったテストの実施
65	アプリブラッシュアップ#01	改善点の洗い出し
66	アプリブラッシュアップ#02	改善の実施
67	アプリブラッシュアップ#03	改善の実施
68	アプリブラッシュアップ#04	改善の実施
69	アプリブラッシュアップ#05	改善の実施
70	アプリブラッシュアップ#06	改善の実施
71	プレゼン資料作成#01	発表用の資料作成
72	プレゼン資料作成#02	発表用の資料作成
73	プレゼン資料作成#03	発表用の資料作成
74	プレゼン資料作成#04	発表用の資料作成
75	プレゼン資料作成#05	発表用の資料作成
76	プレゼン資料作成#06	発表用の資料作成
77	模擬プレゼン	アプリ制作終了／プレゼン資料作成
78	模擬プレゼン	アプリ制作終了／プレゼン資料作成
79	最終リハーサル	発表リハーサルを実施する
80	最終リハーサル	発表リハーサルを実施する
81	最終リハーサル フィードバック	リハーサルの振り返り、フィードバックネタのまとめ
82	最終リハーサル フィードバック	資料へのフードバック。発表の練習
83	コンテスト応募(1年次)	コンテストの応募要項にしたい、制作アプリのドキュメント作成・応募
84	コンテスト応募(1年次)	コンテストの応募要項にしたい、制作アプリのドキュメント作成・応募
85	コンテスト応募(2年次)	コンテストの応募要項にしたい、制作アプリのドキュメント作成・応募
86	コンテスト応募(2年次)	コンテストの応募要項にしたい、制作アプリのドキュメント作成・応募
87	最終プレゼン	検討した資料のプレゼンテーションを実施する
88	最終プレゼン	検討した資料のプレゼンテーションを実施する
89	振り返り	授業を振り返る

回	テ　　マ	内　　　容
90	振り返り	授業を振り返る
教科書・教材		
プリント、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。／課題は指定された方法で期限までに提出する。／【評価の観点】：Androidネイティブアプリ開発に関する基本的な技術知識の習得度。／グループのメンバとして主体的に協力参加し、チームワークでの成果に貢献したか。／発展的・応用的な課題に対し		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【Webアプリ（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	（60時間）	必修	酒向 勝也
科目のねらい				
ネットワークを通してのアプリケーションを操作する側（クライアント）、サービスを提供する側（サーバ）とのデータのやり取りの仕組みを学び、実際にデータ交換ができるようになるために必要な知識を習得します。				
授 業 の 概 要				
(1)XAMPPを通して、サーバの仕組み・設定・管理方法を身につける。(2)PHPを使って生成する方法を身につける。(3)SQLの仕組みを働きを身につけ、PHPを通してHTMLとの連携を習得する。				
授業終了時の到達目標				
PHPによる動的ページ（HTML＋CSS)の作成。SQLを利用し、PHPによる動的ページの作成。サーバ上での作業・管理方法の習得。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の趣旨の説明 Chapter2 PHPを使う準備をしよう		(1)科目のねらい、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明 Chapter2-1 パソコンにPHP動作環境を作る	
2	Chapter2 PHPを使う準備をしよう Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter2-2 用語を確認しよう(用語の復習) Chapter3-1 画面に文章を表示する(echo、print) Chapter3-2 計算結果を表示する(算術演算子) Chapter3-3 画面に現在の時刻を表示する(date) Chapter3-4 オブジェクトを使って現在の時刻を表示する(オブジェクト指向言語、命令型・手続き型)	
3	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-5 変数を使って、計算結果を保管する(変数、代入) Chapter3-6 1から365までの数字を表示する(繰り返し) Chapter3-7 1年後までのカレンダーを作成する	
4	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-8 曜日を日本語で表示する(配列) Chapter3-9 英単語と日本語の対応表を作る(連想配列)	
5	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-10 9時よりも前の時間の場合に、警告を表示する(if文) Chapter3-11 小数を整数に切り上げる・切り下げる(ceil、floor、round) Chapter3-12 書式を整える(sprintf)	
6	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-13 ファイルに内容を書き込む(file_put_contents) Chapter3-14 ファイルの読み込み(file_get_contents)	
7	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-15 XMLの情報を読み込む(simplexml_load_file) Chapter3-16 JSONを読み込む、JSONファイルを作成する	
8	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-16[COLUMN] HTMLの基本を知っておこう Chapter3-17 フォームに入力した内容を取得する(グローバル変数、REQUTST、GET、POST)	
9	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-18 チェックボックス、ラジオボタン、リストボックス(ドロップダウンリスト)の値を取得する Chapter3-19 複数選択可能なチェックボックス、リストボックスの値を取得する	
10	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-20 半角数字に直して、数字であるかをチェックする(is_numeric) Chapter3-21 郵便番号を正規表現を使ってチェックする Chapter3-22 別のページにジャンプする(header、exit) Chapter3-23 一行ごとにテーブルセルの色を変える(剰余算)	
11	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-24 Cookieに値を保存する(setcookie) Chapter3-25 セッションに値を保存する(session_start、isset、unset) Chapter3-26 電子メールを送信する(mb_send_mail)	
12	Chapter3 PHPの基本を学ぼう		Chapter3-27 2つのトップページにランダムで誘導する(rand) Chapter3-28 ファイルアップロードを受信する	

回	テ　　マ	内　　　容
13	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-1 データベースについて Chapter4-2 MySQLを使ってみよう Chapter4-3 データベースを使ってみよう、もしも文字化けしたら Chapter4-4 データベースを理解しよう
14	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-5 SQLを使ってみよう Chapter4-6 テーブルを作るSQL(CREATE) Chapter4-7 データを挿入するSQL(INSERT) Chapter4-8 データを変更するSQL(UPDATE) Chapter4-9 デーを削除するSQL(DELETE) Chapter4-10 データの検索SQL(SELECT)
15	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-11 プライマリキー(主キー) Chapter4-12 オートインクリメント(自動採番) Chapter4-13 テーブルの構造を変更しよう
16	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-14 条件を指定しよう(WHERE) Chapter4-15 データの並び替え(ORDER BY) Chapter4-16 DATETIME型とTIMESTAMP型 Chapter4-17 計算・集計(COUNT、SUM、MAX、MIN)
17	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-18 リレーション Chapter4-19 複雑な集計(GROUP BY)
18	Chapter4 データベースの基本を学ぼう	Chapter4-20 外部結合(LEFT JOIN、RIGHT JOIN) Chapter4-21 便利なSQL(DISTINCT、BETWEEN、IN、LIMIT) Chapter4-22 バックアップとリストア
19	Chapter5 PHP + DBで本格的なWebシステムを作ろう	Chapter5-1 プロジェクトの準備 Chapter5-2 MySQLに接続する(PDO、exec) Chapter5-3 SELECTを実行する(qyery)
20	Chapter5 PHP + DBで本格的なWebシステムを作ろう	Chapter5-4 フォームからの情報を保存する Chapter5-5 データの一覧・詳細画面を作る
21	Chapter5 PHP + DBで本格的なWebシステムを作ろう	Chapter5-6 接続プログラムを共通プログラムにする Chapter5-7 件数の多いレコードを、ページを分ける(ページング)
22	Chapter5 PHP + DBで本格的なWebシステムを作ろう	Chapter5-8 メモを変更する、編集画面 Chapter5-9 いらないデータを削除する、削除機能
23	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-1 データベースを設計する Chapter6-2 データを作る Chapter6-3 会員登録用の画面を作る
24	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-6 ログインの仕組みを作成する Chapter6-7 投稿画面を作る
25	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-6 ログインの仕組みを作成する Chapter6-7 投稿画面を作る
26	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-8 返信機能をつける Chapter6-9 個別画面を作る
27	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-10 プログラムをすっきりさせる
28	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-11 URLにリンクを設置する Chapter6-12 投稿を削除できるようにする
29	Chapter6 「Twitter風ひとこと掲示板」を作成する	Chapter6-13 ページングを設置する Chapter6-14 ログアウトを設置する
30	考査	筆記、プログラム
教科書・教材		

回	テ　　マ	内　　　容
よくわかるPHPの教科書 [PHP7対応版] (たにぐち まこと、マイナビ出版) ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【HTML5】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	45回	（90時間）	必修	加藤 智弘
科目のねらい				
HTML5＋スタイルシート(CSS3)＋JavaScrip＋jQueryは、異なるハードウェア異なるソフトウェアであっても同じように動作する、マルチプラットフォームの実行環境としても最有力候補といえる。				
授 業 の 概 要				
パソコン／教科書を使い、教科書のサンプルプログラムを作成しながらHTML5／CSS3／JavaScrip/jQueryを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
HTML5＋スタイルシート(CSS3)＋JavaScript＋jQueryを用いて動的Webページを制作できる知識技術を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	Chapter1 HTMLとCSSを学ぶ準備		HTML、CSSのしくみ、PCの環境設定、エディタのインストール	
2	Chapter2 HTMLとCSSの基本		HTML、CSSの基本的な記述方法	
3	Chapter2 HTMLとCSSの基本		HTML、CSSの基本的な記述方法	
4	Chapter2 HTMLとCSSの基本		テキスト、画像を表示する、画像の種類	
5	Chapter3 テキストと画像		テキスト、画像を表示する、画像の種類	
6	Chapter3 テキストと画像		テキスト、画像を表示する、画像の種類	
7	Chapter4 テーブル		テーブルの表示、装飾	
8	Chapter4 テーブル		テーブルの表示、装飾	
9	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
10	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
11	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
12	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
13	Chapter5 レイアウト		レイアウト（ボックス、フレックスボックス）	
14	Chapter6 フォーム		フォームの作成、装飾	
15	Chapter6 フォーム		フォームの作成、装飾	
16	Chapter7 スマートフォン対応		メディアクエリによるスマートフォン対応	
17	Chapter7 スマートフォン対応		メディアクエリによるスマートフォン対応	
18	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
19	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
20	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
21	Chapter8 いろいろな実践パターン		より実践的な手法を学ぶ	
22	Chapter1 JavaScriptとは		JavaScriptの概要及び、動作環境の準備	
23	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	
24	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	
25	Chapter2 JavaScriptの基本		いろいろなアウトプット（出力）を試してみる	

回	テ ー マ	内 容
26	Chapter3 条件分岐	基本的な文法を身に付ける、基本的な構文
27	Chapter4 繰り返し	基本的な文法を身に付ける、繰り返しの構文
28	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
29	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
30	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
31	Chapter6 オブジェクト	DOM要素の操作を学ぶ
32	Chapter7 イベント	要素に関連するイベントの操作方法を学ぶ
33	Chapter7 イベント	要素に関連するイベントの操作方法を学ぶ
34	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
35	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
36	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作
37	Chapter9 JQuery	jQuery を使ったプログラム、DOM操作、ツールを使った開発方法/td>
38	Chapter9 JQuery	jQuery のプラグインを使った実践
39	Chapter9 JQuery	演習(HTML/JavaScript)
40	Chapter9 JQuery	演習(HTML/JavaScript)
41	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
42	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
43	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
44	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
45	Chapter10 Web API	演習(HTML/JavaScript/WebAPI)
教科書・教材		
（教科書）：「書きながら覚えるHTML＆CSS入門ワークブック」（技術評論社）、「本当によくわかるJavaScriptの教科書」（SBクリエイティブ）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は指定された方法で期限までに提出する。【評価の観点】：HTML5・JavaScriptの習得度【評価項目（評価の方法）】：ペーパーテストの得点、提出物の得点、授業態度などから総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
サーバ管理		サーバ管理 【Linux】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	45回	（90時間）	必修	近藤 義樹
科目のねらい				
Linuxの設計思想・基盤などの基本概念を実習を通して触れる。端末によるコマンド操作がどのように役に立つかを体験し、Linuxがなぜ必要なのかを理解してもらう。また、ベンダー資格と同列に位置づけられるLinux技術者認定試験 LPIC-1／LPIC-2それぞれの一部に該当する知識技能を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
メジャーなディストリビューションのひとつであるMIRACLE LINUXを中心にLinuxの基礎を習得する。仮想OSマシン構築ツール「VirtualBox」を活用して複数のMIRACLE LINUXをインストールする。Linuxの操作、インストール、各種設定、サーバの構築について学習する。				
授業終了時の到達目標				
端末による基本的なコマンド操作ができる／／Linuxの基本概念や必要性が理解できる／／サーバの構築・設定のイメージができる／／Linuxを活用する場面が訪れた時に学習したことが役に立ったと思える				
回	テ ー マ		内 容	
1	チュートリアル		授業の進め方、評価基準の説明、Linuxとは	
2	Linuxの環境構築と基本操作		Linuxのインストール作業や環境準備	
3	Linuxの環境構築と基本操作		Linuxのインストール作業や環境準備	
4	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
5	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
6	コマンドの基礎		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
7	単元総まとめ①		端末によるコマンド入力、基本コマンドの学習	
8	viエディタ		viエディタの使い方・モードの切り替え	
9	正規表現		正規表現の仕組み・表記法を学習	
10	パイプ		パイプによるコマンドの連結処理	
11	リダイレクト		標準入力、標準出力、標準エラー出力、リダイレクトの仕組み	
12	リダイレクト		標準入力、標準出力、標準エラー出力、リダイレクトの仕組み	
13	圧縮・展開		ファイルの圧縮・展開	
14	パッケージの管理		パッケージの仕組みを学習	
15	パッケージの管理		パッケージの仕組みを学習	
16	単元総まとめ②		パッケージの仕組みを学習	
17	ユーザ・グループ		ユーザとグループ	
18	所有者		ユーザとグループ、所有者の仕組みを学習	
19	パーミッション		ユーザとグループ、所有者、パーミッションの仕組みを学習	
20	単元総まとめ③		ユーザとグループ、所有者、パーミッションの仕組みを学習	
21	FHS		FHSに基づく設計概念、プロセスの制御を学習	
22	ハードリンクとシンボリックリンク		iノード、ハードリンク、シンボリックリンク	
23	プロセス		プロセスの管理・制御	
24	デバイスのマウント		デバイスの仕組み、マウントとアンマウント	

回	テ　　マ	内　　　容
25	ファイルシステム	ファイルシステムの仕組み
26	パーティション	パーティションの分割
27	単元総まとめ④	デバイスの総まとめ
28	シェルスクリプト	シェルスクリプトの構文やコマンドの実行方法を学習
29	シェルスクリプト	シェルスクリプトの構文やコマンドの実行方法を学習
30	ネットワークの基礎	ネットワークの基礎知識の復習、ネットワークコマンドの学習
31	クライアントサーバシステム	ネットワークの基礎知識の復習、ネットワークコマンドの学習
32	端末の遠隔操作	SSH、Telnetによる遠隔操作について学習
33	システムアーキテクチャ	Linuxが起動するまで、GUIの仕組み、X Window System
34	画面の遠隔操作	VNCによる遠隔操作について学習
35	ファイアウォール	iptablesによるパケットフィルタリング
36	ファイアウォール	firewalldによるパケットフィルタリング
37	ウェブサーバの構築	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
38	ファイルの転送	ファイルの転送方法について学習
39	ウェブサーバの構築（応用編）	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
40	ウェブサーバの構築（応用編）	ウェブサーバの仕組み・構築・設定
41	メールサーバの仕組み	メールサーバの仕組み・構築・設定
42	ファイルの共有	ファイル共有サーバの仕組み・構築・設定
43	DNSサーバの構築	DNSの仕組み・構築・設定
44	DNSサーバの構築	DNSの仕組み・構築・設定
45	NTPによる時刻の同期	NTPの仕組み・構築・設定
教科書・教材		
独自オンラインテキスト（ https://education.giyudo.com ）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点] ①レポートの完成度／／②小テスト評点／／※レポートによる理解度・授業への関心度を主に評価します		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【CG素材制作（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	上田 賢次
科目のねらい				
情報処理系学科のアプリ制作であっても、著作権フリーのCG素材ばかりを利用するだけでなく、CG素材を自作できるようになると表現力が増す。本科目は、無料で使用できるオンラインソフトオープンソース系の画像ソフトを使用して、Websiteやスマートフォンアプリ開発で使用する各種のオリジナルCG素材を作成するための技法を習得する。				
授 業 の 概 要				
ドロー系とペイント系のソフトウェアをインストールしアプリ開発に役立つ素材を作成する。ドロー系ソフトウェア（Inkscape）とペイント系ソフトウェア（GIMP）のの基本操作を学び、簡単なCG素材制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
ドロー系ソフト（Inkscape）でモノグラム、イラスト、ピクトグラム、地図、ロゴを作るスキルを習得。ペイント系ソフト（GIMP）で画像補正、画像加工、コラージュ、テキスチャー、ブラシ、パターン、LINEスタンプを作るスキルを習得。				
回	テ ー マ	内 容		
1	CG素材の概要	CG素材とは。アプリケーションの種類について。ドロー系フリーアプリInkscapeをインストール。グループ分けして、リンキンボム		
2	ドロー系アプリの基本操作	Inkscapeの基本操作。自分のイニシャルによるオリジナルモノグラム作成。→モノグラム試作		
3	色と図形	モノグラムと図形を組み合わせカラーリング展開。→モノグラムカラー作成		
4	シンボルマークのトレース	自分の家の家紋をInkscapeを使用してトレースを行う。さらにカラーリング展開。→家紋トレース作成		
5	イラストのトレース	Inkscapeのペンツールや図形ツールのスキルアップ。→キャラクタートレース作成		
6	動物イラスト	図形ツールやペンツールを使ったイラスト。動物写真を見てオリジナルイラストを描く。→イラスト作成		
7	ピクトグラムとは	多くの人々へ瞬時に意味が伝わるピクトグラム(絵文字)を理解する。→ピクトグラム1作成		
8	ピクトグラム応用	文字とピクトグラムを組み合わせた注意喚起表現。→文字とイラスト作成		
9	地図の必要性	瞬時に目的地を知らせるための、簡略化された地図の作り方を理解する。→地図1作成		
10	地図	40mm角の限られたスペースの中に、一目でわかりやすくシンプルな表現を目指します。→地図2作成		
11	図形	矩形、円、多角形、星形、ペン、グラデーション、パターン、変形ツールなどの図形ツールを使ってボタン作成のスキルアップ。→ボタン1作		
12	アイコン	アプリアイコンのデザイン変更。→アイコン作成		
13	ロゴタイプについて	カラー（明度、彩度）について。Inkscapeで文字入力し編集機能を活用したオリジナルロゴ表現を学ぶ。→ロゴタイプ1作成		
14	ロゴタイプ	タイトルのデザイン変更。→ロゴタイプ作成		
15	写真について	デジカメ（またはスマホカメラ）の機能を理解する。オート撮影では表現できない特徴を知る。		
16	写真撮影	教室内でバナー背景を撮影する。→素材撮影とモノグラムの組み合わせ。 ※宿題→バナー用背景撮影		
17	ペイント系アプリの基本操作	ペイント系フリーアプリGimpをインストール。基本操作を学ぶ。ビットマップ画像（jpg画像）の補正。→Gimpの基本		

回	テ ー マ	内 容
18	バナー	※宿題の背景写真を使用し、企業（店舗）ロゴに適したバナーを作る。 →バナー作成
19	画像の選択	ビットマップ画像より各種選択ツールを使用し被写体を選択。→画像の選択
20	コラージュ	複数の被写体貼り付け一枚の画像を創作する。→コラージュ作成
21	フォトレタッチ	写真の切り抜き合成、色変え、不要な部分を消すなどの修正加工。→フォトレタッチ
22	website素材	website作成に必要な画像パーツを指定したサイズで作る。→websiteの素材作成
23	テキストチャ	パターン、ブラシ、グラデーションなどを使ってオリジナル表現を目指します。→テキストチャ作成
24	文字	文字に加工を施しイメージの幅を広げます。→タイトル文字入力 一般常識テスト
25	文字とイラスト	文字に加工を施しイメージの幅を広げます。→タイトル文字入力 一般常識テスト
26	作品制作1	オリジナルLINEスタンプ制作1
27	作品制作2	オリジナルLINEスタンプ制作2
28	作品制作3	オリジナルLINEスタンプ制作3
29	プレゼン1	プレゼンテーション（発表）企画意図と制作過程をプロジェクターに映して発表。
30	プレゼン2	プレゼンテーション（発表）企画意図と制作過程をプロジェクターに映して発表。
教科書・教材		
Gimp、Inkscapeなどフリーウェアのマニュアルサイト		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダに提出する。必要に応じて、用紙での提出も実施する。		
【評価の観点】：CGやデザインに関する基礎知識が習得できているか。各種ソフトウェアの基本操作が習得できているか。オリジナル		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【AI・データサイエンス（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	（60時間）	必修選択	斎藤 雅宏
科目のねらい				
本講義は、データを活用した意思決定や問題解決のための理論的枠組みおよびその応用プロセス全体を抽象的かつ体系的に理解する。 多様な分野でのデータ活用に必要な基盤知識を習得し、解析手法の背景にある基本理念を把握することで将来的な高度技術習得への堅固な土台を構築する。				
授 業 の 概 要				
データサイエンスの基本概念および各種手法について講義と実習を組み合わせで学習する。 データ活用の必要性、教師あり学習、ディープラーニング、教師なし学習、レコメンデーション、数理最適化などを取り上げ、各章ごとに理論の解説と対応する実習を通して体系的な理解を深める。				
授業終了時の到達目標				
本講義修了時には、各分野で学んだ理論的背景を踏まえ、実際の問題に対して適切なモデルの選定、構築、評価が自律的に実施できる能力を獲得する。 講義と実習で得た知識を基にビジネス現場でのデータ分析課題に対して実践的なアプローチが可能となり、MDASHプログラム認定制度の基礎となるスキル習得につなげる。				
回	テ ィ マ		内 容	
1	データサイエンスの意義		ビジネスにおけるデータ活用の必要性や基礎概念を紹介 データサイエンスの意義と定義について	
2	データサイエンスの意義		ビジネスにおけるデータ活用の必要性や基礎概念を紹介 データサイエンスの意義と定義について	
3	技術概観と手法概要		AI・データサイエンス各技術の特徴や利用分野、基礎手法の概観 講義内容の全体像を把握し、学習の方向性を定める	
4	技術概観と手法概要		AI・データサイエンス各技術の特徴や利用分野、基礎手法の概観 講義内容の全体像を把握し、学習の方向性を定める	
5	教師あり学習（回帰）基礎		回帰問題の基本概念と教師あり学習の流れ 需要予測などのビジネス事例を通して理論と実践	
6	教師あり学習（回帰）基礎		回帰問題の基本概念と教師あり学習の流れ 需要予測などのビジネス事例を通して理論と実践	
7	統計と可視化の基礎		データの傾向把握に必要な基本統計量と、ヒストグラムや棒グラフ等の可視化手法	
8	統計と可視化の基礎		データの傾向把握に必要な基本統計量と、ヒストグラムや棒グラフ等の可視化手法	
9	線形回帰モデル理論		線形回帰の基本概念と、単回帰・重回帰の手法 需要予測の実務応用例を交え理論的背景	
10	線形回帰モデル理論		線形回帰の基本概念と、単回帰・重回帰の手法 需要予測の実務応用例を交え理論的背景	
11	線形回帰実践演習		Excelデータを活用して、POSデータから特徴量生成や予測モデル構築の流れを実践	
12	線形回帰実践演習		Excelデータを活用して、POSデータから特徴量生成や予測モデル構築の流れを実践	
13	分類モデル理論		ロジスティック回帰モデルを中心に分類問題の基本概念と手法 ユーザーターゲティング事例を通して理論と実践の接点を理解	
14	分類モデル理論		ロジスティック回帰モデルを中心に分類問題の基本概念と手法 ユーザーターゲティング事例を通して理論と実践の接点を理解	
15	分類実践演習		Excelを用いてユーザーデータの確認から予測結果および評価指標の算出を実施	

回	テ　　マ	内　　　　容
16	分類実践演習	Excelを用いてユーザーデータの確認から予測結果および評価指標の算出を実施
17	ディープラーニング理論	ニューラルネットワークの基本構造と、CNNを活用した画像解析の理論
18	ディープラーニング理論	ニューラルネットワークの基本構造と、CNNを活用した画像解析の理論
19	画像解析実践演習	Excelデータを利用し、画像データの前処理からCNNによる予測までの一連の流れ。理論内容を動作を通して理解を深める
20	画像解析実践演習	Excelデータを利用し、画像データの前処理からCNNによる予測までの一連の流れ。理論内容を動作を通して理解を深める
21	クラスタリング理論	教師なし学習手法の一つ、k-means法の原理と応用事例 データのグループ分け手法を理論的に理解
22	クラスタリング理論	教師なし学習手法の一つ、k-means法の原理と応用事例 データのグループ分け手法を理論的に理解
23	クラスタリング実践演習	Excelデータを用い、購入履歴から特徴量抽出およびクラスタリングを実施
24	クラスタリング実践演習	Excelデータを用い、購入履歴から特徴量抽出およびクラスタリングを実施
25	レコメンデーション理論と実践	推薦システムの基礎理論と、ユーザー嗜好のベクトル化や類似度計算の方法。個別ユーザーへの提案手法の体験
26	レコメンデーション理論と実践	推薦システムの基礎理論と、ユーザー嗜好のベクトル化や類似度計算の方法。個別ユーザーへの提案手法の体験
27	数理最適化による利益最大化	最適化の基本概念と数理モデル構築手法 単価と利益の関係モデリングや複数商品の最適化シミュレーション
28	数理最適化による利益最大化	最適化の基本概念と数理モデル構築手法 単価と利益の関係モデリングや複数商品の最適化シミュレーション
29	総復習と期末試験	講義内容を振り返り、重要ポイントを再確認する総復習 理解度・実践力を評価するための試験を実施
30	総復習と期末試験	講義内容を振り返り、重要ポイントを再確認する総復習 理解度・実践力を評価するための試験を実施
教科書・教材		
ビジネスの現場で使えるAI&データサイエンスの全知識（できるビジネス）インプレスブック ISBN:9784295013631		
評価項目（評価の方法）		評価率
評価の観点		
【受講ルール等】：課題は指定された方法で期限までに提出する。 【評価の観点】：提出物の内容の正しさ，グラフの分かりやすさ，知識の理解度。 【評価の方法】：提出した課題の得点、授業態度などを重み付けして総合的に評価する。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
選択科目		選択科目 【英会話（前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	（60時間）	必修選択	トンブソン アイファン
科目のねらい				
少子高齢化が進む日本。日本国内という閉じた商圈だけを想定せず、海外に視野を向けてビジネス展開することが当然の企業戦略となっている。そして多くの外国人が、英語を世界共通語として学んでいる現状がある。本科目では、英語でのコミュニケーション実習を通じて、基本的な英会話能力を習得する。				
授 業 の 概 要				
1・初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と言葉についての理解を深める。2・実践的な英語のコミュニケーション力を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
定めた話題に関して、2以上の表現で自分と他人の基本情報、食べ物、過去の出来事、未来の計画について簡単に説明できる。レストランでの注文また買い物の基本会話は最初から最後まで自然に終える。道案内と行先の提案について聞かれる質問に応じて長い間を置かずに簡単に返事できる。実際の会話にすぐに理解がきない言葉に出会った場合に、理解を求める表現を長い間を置かずに利用できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入・初対面の会話		・授業の主旨を説明する。・英語の予備知識を用いて、初対面の会話における目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には30秒以上の初対面の会話に参加できる。	
2	授業中の英語		・授業の開始、出席確認、プリント配布など、授業運営において最も頻繁に利用される目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には定めた場面の中で英語授業に英語で参加できる。	
3	出身の詳細（1）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5秒以上の初対面の会話に参加できる。	
4	出身の詳細（2）		・出身について説明する場合、地図上の位置、全体の印象と代表的な特徴を合わせて教える目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には4 5秒以上の初対面の会話に参加できる。	
5	就学状況と雇用状況（1）		・自分実際の就学（学年、部門など）と雇用状況（アルバイト）を説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には以前の講座で練習したフレーズも用いて、60秒分秒以上の自己紹介ができる。	
6	就学状況と雇用状況（2）		・自分実際の就学（学年、部門など）と雇用状況（アルバイト）を説明するフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には以前の講座で練習したフレーズも用いて、60秒分秒以上の自己紹介ができる。	
7	趣味・暇つぶし（1）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1分2 0秒以上の初対面の会話に参加できる	
8	趣味・暇つぶし（2）		・「like」以外の言葉を利用して、暇な時に楽しめる活動（テレビを見る、SNSを見る、など）また趣味（絵を描く、楽器演奏、など）を説明する目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には1分2 0秒以上の初対面の会話に参加できる	
9	キャッチボール（1）		・「趣味・暇つぶし」のテーマ容を踏まえて、会話を続けさせるキャッチボールの3種類フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には好みに関する会話を1分以上に参加できる。	
10	キャッチボール（2）		・「趣味・暇つぶし」のテーマ容を踏まえて、会話を続けさせるキャッチボールの3種類フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には好みに関する会話を1分以上に参加できる。	
11	日常活動（1）		・頻度と時間的などの条件を表すフレーズを用いて、様々な日常の活動について説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には日常活動について3 0秒以上の説明できる。	
12	日常活動（2）		・頻度と時間的などの条件を表すフレーズを用いて、様々な日常の活動について説明する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には日常活動について3 0秒以上の説明できる。	

回	テ ー マ	内 容
13	ワード・スキル（１）	・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねて練習する。
14	ワード・スキル（２）	・辞書で調べずにその場で相手にIT略語とソーシャルメディア上のスラングの意味を尋ねて練習する。
15	お勧め（１）	・相手の趣味・暇つぶしを尋ねた上に、テンションの度合いに合わせてお勧めの目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて30秒程度のお勧めの会話に参加できる。
16	お勧め（２）	・相手の趣味・暇つぶしを尋ねた上に、テンションの度合いに合わせてお勧めの目的フレーズをペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて30秒程度のお勧めの会話に参加できる。
17	食べ物（１）	・「お勧め」のテーマを踏まえて、和食を例にして食べ物の材料、作り方と味の説明をペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて45秒程度の食べ物のお勧めの会話に参加できる。
18	食べ物（２）	・「お勧め」のテーマを踏まえて、和食を例にして食べ物の材料、作り方と味の説明をペア会話形式で練習する。・最後には相手の発言に応じて45秒程度の食べ物のお勧めの会話に参加できる。
19	カジュアル会話（１）	・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。
20	カジュアル会話（２）	・「How are you today?」「I'm fine.」との以外の表現を利用して、親しい知り合いとの会話に向けた挨拶の目的フレーズを会話形式で練習する。・最後には会話を親しく開始して、自ら会話を丁寧に遮て、30秒以上のカジュアル会話に参加できる。
21	最近の出来事（１）	・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。
22	最近の出来事（２）	・「カジュアル会話」のテーマを振り返って、最近の出来事に関する目的フレーズをペア会話形式で練習する。・具体的な内容を取り上げて、フォロー質問も練習する。・最後には1分以上のカジュアル会話に参加できる。
23	未来の計画（１）	・「I will」以外の表現を利用して、確定と不確定な計画のフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には未来の計画が取り上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
24	未来の計画（２）	・「I will」以外の表現を利用して、確定と不確定な計画のフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には未来の計画が取り上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
25	総合復習（１）	・「I will」以外の表現を利用して、確定と不確定な計画のフレーズをペア会話形式で練習する。・最後には未来の計画が取り上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
26	総合復習（２）	・学期に渡って全部のテーマを振り返って、応用な活動で復習する。
27	期末ペーパー・テスト	・期末のペーパー・テストを実施する。
28	期末スピーキング・テスト	・期末のスピーキング・テストを実施する。
29	英語能力試験	・トライデントを卒業する前に、総合英語能力の向上を計ることを目的にして「Oxford English Placement Test」を実施する。
30	期末発表プロジェクト	・Poster Session形式での発表会を行う。
教科書・教材		
English Central		

回	テ　　マ	内　　　容	
評価項目（評価の方法）			評価率
相対評価			100.0%
評価の観点			
【受講ルール等】：オンライン翻訳ツールに全部を任せずに、身に付いた英語を生かして自分の言葉でコミュニケーションをとる／／【評価の観点】：態度、改善、工夫／／【その他】：／／【評価項目（評価の方法）】：メッセージを効果的に伝える手段を身につけ、相手の真意を十分に理解する。			
その他			