

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（ベシックプログラム1）】	2026/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	宮前 俊介

科目のねらい

この学校で何を学び、何を求めるのか。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図る。
- ・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
2	入学式	来賓講演：業界関係者の講演 業界についての意識を高める
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 クラスメイトとの交流
5	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・ウィルスバスターCorp.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
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
7	配布ノートPC インストール	インストール作業の最終確認
8	パソコン活用	パワーポイント演習 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
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 クラスメイトとの交流
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 ゲームを通じクラス交流を図る
13	基礎力テスト基礎学力テスト②	算数、英語、国語、論理
14	先輩アプリ聴講	先輩のアプリVTRを視聴する 在学中の目標の確立
15	学習計画目標・設定	1年生アンケート回答 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・配布プリント

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】	2026/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	注意すべき言葉遣いやビジネスマナー	ビジネスで必須の言葉遣いやビジネスマナーを学習		
4	一般教養1	社会人として身につけておきたい地理に関する一般教養の確認・学習		
5	一般教養2	社会人として身につけておきたい語彙に関する一般教養の確認・学習		
6	経済の基礎知識1	GDP、需要と供給、インフレやデフレ、円高円安などの経済の基本用語の確認・学習		
7	経済の基礎知識2	日本銀行の金融政策が金利に与える影響など、基本用語の理解を前提とした知識の確認・学習		
8	社会保険の基礎知識	医療、介護、年金、労災、雇用保険の内容について学習。		
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・シナリオの作り方		
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				

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スック】	2026/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	宮前 俊介
科目のねらい				
<p>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。</p>				
授業の概要				
<p>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)</p>				
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 ブレーストミング		
3	発想の体系化	ブレーストミングの実施 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		
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				

◎実務教員対応科目 作成者：大野 尚美

科目名	講義名	年度/時期	授業形態
プログラミング1	プログラミング1 【Java基礎】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修/選択
90分(2時間)	60回	4単位 (12時間)	必修
担当教員			
実務紹介			
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務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言語によるコンパイル/Javaプログラムが開発できる技術知識を実務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学習への取り組みを通して、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得る。			
授業終了後の到達目標			
コンパイル/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。			
目	テマ	内 容	
1	科目のねらい・講義計画の説明	(1)科目のねらい (2)到達レベル	
2	科目のねらい・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	第1章、第2章のまとめ#1	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L#1	条件分岐の説明	
16	第3章 条件分岐と繰り返しL#2	条件分岐の演習	
17	第3章 条件分岐と繰り返しL#3	論理演算子の説明	
18	第3章 条件分岐と繰り返しL#4	論理演算子の演習	
19	第3章 条件分岐と繰り返しL#5	処理の繰り返しの説明	
20	第3章 条件分岐と繰り返しL#6	処理の繰り返しの説明	
21	第3章 条件分岐と繰り返しL#7	配列の説明	
22	第3章 条件分岐と繰り返しL#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)	
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 クラスの一步進人を使い方#1	クラス応用の説明	
35	第6章 クラスの一步進人を使い方#2	クラス応用の説明および演習	
36	第6章 クラスの一步進人を使い方#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基礎の演習#1	書式	
52	Java基礎の演習#2	文法	
53	Java基礎の演習#3	トレース1	
54	Java基礎の演習#4	トレース2	
55	Java基礎の演習#5	クラス1	
56	Java基礎の演習#6	クラス2	
57	Java基礎の演習#7	データ構造1	
58	Java基礎の演習#8	データ構造2	
59	Java基礎の演習#9	データ構造3	
60	Java基礎の演習#10	データ構造4	
教科書・教材			
Java第3版入門編【三谷純、株式会社理学院 sbn:978-4-7981-6706-0】及びポート/パブリック			
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ー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行う。/【習得した方法】：学習の進捗を把握する。/【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			
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）	2026/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分(2時間換算)	15回	1単位 (30時間)	必修
担当教員			
木下 稔			

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

【実務経験のある教員による授業科目】生産設備メーカーにて実務経験がある教員が担当。
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な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	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の説明（30分） 就職活動の実際 就職活動をする上での学内ルール	就職活動をする上での学内ルール再確認 就職活動のマナーと注意事項 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 個人面談
2	就職活動	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 個人面談
3	就職活動	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 個人面談
4	就職活動	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 個人面談
5	就職活動	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 個人面談
6	就職活動	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 個人面談
7	就職活動	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 個人面談
8	就職活動	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 個人面談
9	就職活動	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 個人面談
10	就職活動	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 個人面談
11	就職活動	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 個人面談
12	就職活動	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 個人面談
13	就職活動	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 個人面談
14	就職活動	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 個人面談
15	就職活動の総括	就職活動の総括し、文章にまとめる

教科書・教材

TRIDENT Career Guide Book、パソコン一式、筆記用具

評価項目（評価の方法）	評価率
絶対評価	100%

評価の観点

【受講ルール等】：毎回配布する就職活動報告書（週報）を記入して、授業内に提出する。ただし、「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試験対策をしているか。

その他

--

科目名	単元名	年度/時期	授業形態
Android開発	Androidアプリ開発	2026/前期	講義
授業時間	60分	4単位 (12時間)	必修・選択
90分(2時間換算)	60分	4単位 (12時間)	必修
科目の目的			
Android開発アプリ1 応用システム開発本格的に開発、実装した結果のAndroidアプリを効果的に開発できる技術者を育成する。			
授業概要			
Android開発アプリ1 応用システム開発本格的に開発、実装した結果のAndroidアプリを効果的に開発できる技術者を育成する。			
授業概要			
Android開発アプリ1 応用システム開発本格的に開発、実装した結果のAndroidアプリを効果的に開発できる技術者を育成する。			
1	授業説明	授業の計画およびオリエンテーションを実施	
2	授業準備・環境構築	AndroidStudioのインストールおよび、SDK、Eclipseのセットアップ	
3	Android学習 #1 AndroidStudioの演習	AndroidStudioの使い方演習・機能説明	
4	Android学習 #2 画面レイアウト	LinearLayoutを使った画面作成	
5	Android学習 #3 画面レイアウト	LinearLayout演習1	
6	Android学習 #4 画面レイアウト	LinearLayout演習2	
7	Android学習 #5 画面レイアウト	LinearLayout演習の解説	
8	Android学習 #6 イベント処理	ボタンイベント処理1	
9	Android学習 #7 イベント処理	ボタンイベント処理1, toastの表示	
10	ボタンイベント処理1, toastの表示	ボタンイベント処理2	
11	Android学習 #8 イベント処理	ボタンイベント処理2, 入力ボックスとの組み合わせ	
12	Android学習 #9 イベント処理	ボタンイベント処理1	
13	Android学習 #10 イベント処理	ボタンイベント処理2	
14	Android学習 #11 イベント処理	ボタンイベント処理の解説	
15	Android学習 #12 イベント処理	toastを使った画面遷移	
16	Android学習 #13 画面遷移	intentを使った画面遷移	
17	Android学習 #14 画面遷移	intentを使ったカメラ・メール連携	
18	Android学習 #15 データ共有	Applicationクラスを使ったデータ共有	
19	Android学習 #16 イベントとデータ共有	データ共有の仕組みを使った画面間のデータ共有演習	
20	Android学習 #17 イベントとデータ共有	データ共有の仕組みを使った画面間のデータ共有演習の解説	
21	Android学習 #18 共有プリファレンス	SharedPreferencesを使ったデータ共有	
22	Android学習 #19 共有プリファレンス	SharedPreferencesと画面を組み合わせた演習	
23	Android学習 #20 共有プリファレンス	SharedPreferencesと画面を組み合わせた演習の解説	
24	Android学習 #21 ラジobutton	ラジobuttonの学習	
25	Android学習 #22 チェックボックス	チェックボックスの学習	
26	Android学習 #23 入力ボタンの演習	チェックボックス・ラジobutton演習	
27	Android学習 #24 入力ボタンの演習	チェックボックス・ラジobutton演習 解説	
28	Android学習 #25 リストビュー	リストビューの学習	
29	Android学習 #26 リストビュー	リストビューの演習	
30	Android学習 #27 リストビュー	リストビューの演習 解説	
31	Android学習 #28 ダイアログ	ダイアログの学習と演習	
32	Android学習 #29 ダイアログ	ダイアログの演習と解説	
33	Android学習 #30 号査	学習結果の確認テスト	
34	アプリ開発準備 #1	アプリ企画で検討した題材の機能分解	
35	アプリ開発準備 #2	分解した機能一覧を使った役割分担	
36	アプリ開発準備 #3	開発スケジュールの検討	
37	アプリ開発 #1	作品の作成	
38	アプリ開発 #2	作品の作成	
39	アプリ開発 #3	作品の作成	
40	アプリ開発 #4	作品の作成	
41	アプリ開発 #5	作品の作成	
42	単体テスト #1	作品の単体テスト	
43	単体テスト #2	作品の単体テスト	
44	単体テスト #3	作品の単体テスト	
45	単体テスト #4	作品の単体テスト	
46	単体テスト #5	作品の単体テスト	
47	単体テスト #6	単体確認した作品から必要な部分抽出	
48	統合テスト #1	分割作成したコードのマージ	
49	統合テスト #2	分割作成したコードのマージ	
50	統合テスト #3	作品の機能・機能の統合テスト	
51	統合テスト #4	作品の機能・機能の統合テスト	
52	統合テスト #5	シナリオに沿ったテストの実施	
53	統合テスト #6	シナリオに沿ったテストの実施	
54	統合テスト #7	フィールドテスト等、実機を使ったテスト	
55	統合テスト #8	フィールドテスト等、実機を使ったテスト	
56	修正作業 #1	改善点の洗い出し	
57	修正作業 #2	改善の実施	
58	修正作業 #3	改善の実施	
59	修正作業 #4	作品の機能・機能の統合テスト	
60	修正作業 #5	作品の機能・機能の統合テスト	
61	振り返り	チーム開発における振り返り	
レポート、スマートフォンのAndroid開発用テキスト			
教材・参考			
評価項目 (評価の方法)		評価率	
総合評価		100%	
評価の観点			
【評価の観点】：資料は学内フォルダー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。			
【評価の観点】：Androidアプリ開発の習得度			
その他			

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
70プログラミング技法	70プログラミング技法 【Linux】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分	45回	3単位(90時間)	必修

科目のねらい

Linuxの設計思想・基盤などの基本概念を学習を通して理解し、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、ベンダー資格と同等に位置づけられる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

マシンを仮想化してLinuxのインストール、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を活用する場面が判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	wiエディタ	wi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	プロセス	プロセスに基づく設計概念、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	ハード、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
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

独自オンラインテキスト (https://education.gyudoo.com) 教料書・教材

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小テスト時点 // ③出席状況・授業態度 ※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)】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
90分	30回	2単位(60時間)	担当教員 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、口を作れるスキルを習得。ペイント系ソフト (GIMP) で画像補正、画像加工、コラージュ、テキストチャート、ボタン、フラッシュ、LINEスタンプを作れるスキルを習得。			
目	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、リンコンボムにて自己紹介。	
2	ドロー系アプリの基本操作	Inkscapeの基本操作。自分のアイコン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	リンコンボムマークのトレース	自分の家の家数をinkscapeを使用してトレースを行う。さらにカラーリング展開。→家数トレース作成	
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	同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、一目でわかりやすいシンガポールの表現を目指します。名古屋市内の名所を地図で表現する。→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	アプリの機能を理解して、わかりやすいオリジナル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	色相環と色選びについて。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	デジタル（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	
18	バナー	※宿題の背景写真を使用し、企業（店舗）ロゴに合わせたバナーを作る。→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オリジナル画像作品を制作する。→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 (メイン画像、ボタンなど) を指定したサイズで作る。→websiteの素材作成	
23	テキストチャート	パターン、フラッシュ、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。→テキストチャート作成	
24	文字	フォント選びについて。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などフリーウェアでのチュリアルサイト			
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		講義名		年度/時期	授業形態
選択科目		【アルゴリズム・構築】		2026/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	2単位(60時間)	必修選択	近藤 逸書	
科目のねらい					
より良いプログラムを作成するためには最適なアルゴリズムとデータ構造の選択をすることがある。 そのためには、いろいろなアルゴリズムやデータ構造の仕組み(考え方)や特徴を理解していることが求められる。 基本的なアルゴリズムとデータ構造を理解するとともにC言語の文法を習得し、C言語でより良いプログラミングができるようになることを目指す。					
授業の概要					
【実務経験のある教員による授業科目】生産設備メーカーにて実務経験がある教員が担当。 配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどの特徴を知り、データの追加・参照・削除方法を学ぶ。 探索、ソートなどの基本的なアルゴリズムを理解する。 C言語の文法の習得とともに、いろいろなアルゴリズムやデータ構造をC言語を利用して実現する。					
授業終了時の到達目標					
配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどのデータ構造を理解し、C言語を利用してこれらのデータ構造に対するデータ処理(追加・参照・削除)を実現できる。 探索、ソートなどの基本的なアルゴリズムを理解し、C言語を利用して実現できる。					
目 次		内 容			
1	科目の扱い、到達レベル、講義計画等の説明 (30分) 開発環境のインストールと使用方法	C言語開発環境インストール 動作確認			
2	C言語基礎 定数・変数・演算子	定数・変数とデータ型 四則演算子			
3	C言語基礎 条件分岐	等価演算子・関係演算子 条件判定方法			
4	C言語基礎 条件分岐	論理演算子 複合条件判定方法			
5	C言語基礎 繰り返し	後判定繰り返し 前判定繰り返し			
6	C言語基礎 繰り返し	多重ループ			
7	C言語基礎 配列	配列 配列の宣言 配列の参照 二次元配列の宣言 二次元配列の参照			
8	探索アルゴリズム	線形探索 二分探索			
9	C言語による探索アルゴリズムの実現	線形探索プログラム			
10	C言語による探索アルゴリズムの実現	二分探索プログラム			
11	ソートアルゴリズム	選択ソート			
12	C言語によるソートアルゴリズムの実現	選択ソート			
13	ソートアルゴリズム	バブルソート			
14	C言語によるソートアルゴリズムの実現	バブルソート			
15	ソートアルゴリズム	挿入ソート			
16	C言語によるソートアルゴリズムの実現	挿入ソート			
17	C言語基礎 文字列	C言語の文字列の特徴 文字列操作			
18	C言語基礎 関数	関数の定義 関数呼び出し 引数 プロトタイプ宣言 再帰関数			
19	スタック	スタックの理解 配列を用いたスタックの実現			
20	逆ポーランド記法	スタックを利用して逆ポーランド記法の式を計算する方法 プログラム作成			
21	キュー	キューの理解 配列を用いたキューの実現			
22	リングバッファ	リングバッファの理解 配列を用いたリングバッファの実現			
23	C言語基礎 ポインタ	ポインタとは ポインタ変数の宣言 ポインタ変数の利用 ポインタを利用した配列参照			
24	C言語基礎 構造体	構造体の定義 構造体変数の宣言 構造体変数の参照			
25	C言語基礎 構造体	構造体へのポインタを利用して構造体を参照			
26	線形リスト	リスト構造とは リストへのデータの追加・削除			
27	リスト構造を用いたスタック	リスト構造を用いたスタックをプログラムで実現する			
28	リスト構造を用いたキュー	リスト構造を用いたキューをプログラムで実現する			
29	木構造	木構造とは 二分探索木とは 二分探索木へのデータの追加・削除 深さ優先探索・幅優先探索			
30	木構造	二分探索木へのデータの追加・削除をプログラムで実現する			
教科書・教材					
新・明解C言語 入門編 第2版(ソフトバンククリエイティブ) パワコン					
相対評価		評価項目(評価の方法)	評価率		
			100%		
評価の観点					
【評価の観点】 C言語の基本文法の理解度。 配列、リスト構造、木構造、スタック、キューなどデータ構造の理解度。					
その他					
【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。					

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)】	2024/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	2単位(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特徴およびその応用プロセス全体を体系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礎知識を習得し、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て学習する。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

本講義終了時には、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	テーマ	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、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、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 ユーザーターゲット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 ユーザーターゲット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
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、画像データの预处理がSCNN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、画像データの预处理がSCNN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
ISBN:9784295013631

評価項目(評価の方法)	評価率
相対評価	100%

評価の観点

【基調ルール等】: 課題は指定された方法で期限内までに提出する。

【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】: 提出した課題の時点、授業態度などを重み付けて総合的に評価する。

その他

科目名	英 語	年度/学期	授業形態
教科科目	教科科目	2020年度	講義
授業時間	回数	単位数 (授業時数)	必要/選択
90分	30回	2単位 (60時間)	必修選択
			Hajime Nishida Alexander

【担当科目】
 予備校化学習以外、日本語内いっぺんに英語を学習する。事前に授業を聞いて予習を済ませることが出来る企業勤務者もいる。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学習を通じて、基本的な英会話能力を習得する。

授 業 の 趣 意
 1-初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と音読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。

授業前の事前学習
 授業に臨む前に、2以上の表現で自分と他人の基本的な情報、食や、過去の出来事、本来の計画について説明出来る。そしてソウの文法と意味の両方を理解し、会話から意味が自然に出来る。通訳や行先の説明について聞かせる質問に対して良い回答を返すに出来ることである。実際の会話にすぐに関与できるように授業に出かけた場合に、簡単な手紙の書き方を習得し、活用できる。

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。 英語の手紙知識を用いて、初対面の会話における目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 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、アポイントなど、授業運営において最も頻りに利用される目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には決められた場の中で英語授業に英語で参加できる。
3	自身の詳細 (1)	自身について話す場合、地上上の位置、全体の印象と代表的な特徴を目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には30秒以上の初対面の会話に参加できる。
4	自身の詳細 (2)	自身について話す場合、地上上の位置、全体の印象と代表的な特徴を目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には45秒以上の初対面の会話に参加できる。
5	仕事状況と雇用状況 (1)	自分自身の仕事 (学名、部門名) と雇用状況 (アルバイト) を説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には以前の講義で練習したフレーズを用いて、60秒分以上の自己紹介ができる。
6	仕事状況と雇用状況 (2)	自分自身の仕事 (学名、部門名) と雇用状況 (アルバイト) を説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には以前の講義で練習したフレーズを用いて、60秒分以上の自己紹介ができる。
7	趣味-暇つぶし (1)	「Hobby」以外の言葉を利用して、暇な時にやる活動 (「テレビを見る、SNSを見る、など」) とその意味 (読書、音楽鑑賞、など) を説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には1分20秒以上の初対面の会話に参加できる。
8	趣味-暇つぶし (2)	「Hobby」以外の言葉を利用して、暇な時にやる活動 (「テレビを見る、SNSを見る、など」) とその意味 (読書、音楽鑑賞、など) を説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には1分20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」のテーマを踏まえて、会話を続けるためのキャッチボールの3種類のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には好きな順番で30秒以上の会話に参加できる。
10	キャッチボール (2)	「趣味-暇つぶし」のテーマを踏まえて、会話を続けるためのキャッチボールの3種類のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には好きな順番で30秒以上の会話に参加できる。
11	日常活動 (1)	慣習と時間的な条件を教えるフレーズを用いて、様々な日常活動について説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には日常活動について30秒以上の説明ができる。
12	日常活動 (2)	慣習と時間的な条件を教えるフレーズを用いて、様々な日常活動について説明する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には日常活動について30秒以上の説明ができる。
13	フードスナック (1)	好きな食べ物とその場で簡単に作れるレシピをVP会議形式で練習する。
14	フードスナック (2)	好きな食べ物とその場で簡単に作れるレシピをVP会議形式で練習する。
15	お茶会 (1)	相手の趣味-暇つぶしを踏まえて、フランクの度合いに合わせてお茶会の目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には相手の発言に対して30秒程度のお茶会の会話に参加できる。
16	お茶会 (2)	相手の趣味-暇つぶしを踏まえて、フランクの度合いに合わせてお茶会の目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には相手の発言に対して30秒程度のお茶会の会話に参加できる。
17	食べ物 (1)	「お茶会」のテーマを踏まえて、お茶会を例として食べ物、作り方と味の説明をVP会議形式で練習する。 最後には相手の発言に対して45秒程度の食べ物のお茶会の会話に参加できる。
18	食べ物 (2)	「お茶会」のテーマを踏まえて、お茶会を例として食べ物、作り方と味の説明をVP会議形式で練習する。 最後には相手の発言に対して45秒程度の食べ物のお茶会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.」など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のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後にはカジュアル会話を通して、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.」など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のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後にはカジュアル会話を通して、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」のテーマを踏まえて、最近の出来事に関する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 具体的内容を上げて、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」のテーマを踏まえて、最近の出来事に関する目的のフレーズをVP会議形式で練習する。 具体的内容を上げて、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、確定的な未来の計画のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には未来の計画の話題が上げられた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、確定的な未来の計画のフレーズをVP会議形式で練習する。 最後には未来の計画の話題が上げられた1分以上のカジュアル会話に参加できる。
25	総合練習 (1)	字面に従って全部のテーマを振り返り、応用な活動で復習する。
26	総合練習 (2)	字面に従って全部のテーマを振り返り、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	期末エビデンステスト	期末のエビデンステストを実施する。
29	英語能力試験	トリアンティアン本学卒業前に、総合英会話能力の向上を計ることを目的として「Global English Placement Test」を実施する。
30	期末発表プロジェクト	Poster Session形式での発表を行う。

English Central	
評価項目 (評価の方法)	評価率
教材評価	100%
評価の観点	
【評価項目】：オンライン教材の活用状況、身に付いた英語を自分の言葉でコミュニケーションをとる／	
【評価項目】：態度、意欲、努力／	
【評価項目】：／	
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）】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	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付けて、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課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付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。
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）】	2026/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）	必修選択	滝川 陽一朗、橋本 祐史
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	ガイダンス	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明。最新の試験同行の情報提供。		
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	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
4	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
5	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		
6	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		
7	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
8	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
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	振り返り	学習内容の振り返り		
12	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		
13	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
14	午後問題演習	応用情報技術者試験午後問題の模擬試験		
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
相対評価				100%
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。				
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 【基本情報集中対策（2年前期）】	2026/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）	必修選択	渡邊 恭弘、橋本 祐史
科目のねらい				
「基本情報技術者試験(FE)」は日本のIT産業に携わる者にとって文字どおり基本となる知識の集大成といえる。IT業界への就職活動においてもっとも評価される試験の一つであり、ぜひ合格を目指したい。本科目では、同試験の過去の出題を分析し、合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授業の概要				
オリジナル教材と基本情報技術者試験(FE) 科目Bの過去問題を使用して、擬似言語の文法と代表的な基本アルゴリズムを学習する。科目Aについては一部の過去問題を取り上げる。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験(FE) 科目Bの過去問題で60%以上を正答できる。				
回	テーマ	内容		
1	科目Aの計算問題	キャッシュメモリのヒット率、稼働率、ABC分析、ハッシュ表と衝突		
2	基本アルゴリズム	トレースの基礎、年齢別の料金、3つのうちの最大値、構文木（二分木）		
3	連番・総和・階乗	総和、階乗、FizzBuzz		
4	探索	線形探索、二分探索		
5	模擬試験・科目B	科目Bの既出問題から		
6	模擬試験・科目A	科目Aの既出問題から		
7	自己採点、レポート	自己採点、レポート		
8	値を交互に埋める	一次元配列に+1と-1を交互に埋めるさまざまな方法		
9	整列（ソート）	選択ソート（最小値法）、挿入ソート		
10	魔方陣	5×5の魔方陣の作成、rowとcolの動き		
11	二次元配列	二次元配列、配列要素の内容が配列の指標		
12	再帰	再帰、フィボナッチ数		
13	スタック・キュー	スタック、キュー、リングバッファ		
14	一方向リスト	一方向リスト、要素の削除・挿入		
15	アジャイル開発（科目A）	リスタートアップ、スプリント、スクラムチーム、プロダクトバックログ、デイリースクラム、バーンダウンチャート、ペアプログラミング		
教科書・教材				
教材資料配布とWeb資料の参照とで授業を進める。教材資料はGoogle Classroom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。				
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】：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】：アルゴリズムの理解度。／				
【評価項目（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て総合的に評価する。なお、欠席・遅刻・早退はそ				
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）】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修選択
担当教員 鈴木 健太、松尾 源			
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 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 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	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。	
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	考査	考査により、弱点を知り、対策を打つ。	
10	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。	
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試験に合			
その他			