

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	鈴木 健太、伊藤 陸人
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				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校生活におけるルールを理解する。</li> <li>・通常授業のための準備を行う。（PCの設定など）</li> <li>・クラスメイトと交流をはかる。</li> <li>・在学中の目標を決める。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・トライデントの教育理念、教育目標を理解する</li> <li>・学生生活、社会生活におけるルールを理解する。</li> <li>・在学中の目標を確立する。</li> </ul>				
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 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 各種書類の記入 自己紹介シート記入	
5	グループワーク①		NASAゲーム	
6	クラス会		マナーについて勉強する 教科書販売 自己紹介	
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	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	
9	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	
10	基礎力テスト		プログラマ適性テスト	
11	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）	
12	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）	
13	先輩のアプリ発表		先輩のアプリVTRを視聴する	
14	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」	
15	グループワーク②		クラス交流	
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
相対評価				100%
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シック】	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	15回	1単位 (30時間)	必修	鈴木 健太、伊藤 陸人
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) 自己紹介	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	ロールプレイング	傾聴力その2 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 ブレインストーミング		
3	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 ブレインストーミング		
4	発想の体系化	ブレイン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		
5	報告書の作成	ブレイン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		
6	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		
7	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		
8	グループワーク2 トライデントのキャッチフレーズを考える」	発表 評価		
9	グループワーク3 「現高校生にトライデントを紹介する」	調査 プレゼン準備		
10	グループワーク3 「現高校生にトライデントを紹介する」	調査 プレゼン準備		
11	グループワーク3 「現高校生にトライデントを紹介する」	発表 評価		
12	グループワークその4「10年後の社会」	調査 プレゼン準備		
13	グループワークその4「10年後の社会」	調査 プレゼン準備		
14	グループワークその4「10年後の社会」	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%
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	履修者名	年度/学期	授業形態
プログラミング1	2020/前期	3026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修/選択
90分	60回	4単位 (12時間)	必修
担当教員 鈴木 健太、伊藤 裕人			
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験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験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	処理の繰り返しの演習	
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	
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「ポート/パブリック」			
評価項目 (評価の方法)			評価率
相互評価			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た行う。/ 評価は指定された方法で期限までに提出する。/			
【評価の観点】：Javaアア開発に関する基本的な技術知識の習得度。/			
その他			



科目名	講義名	単位数	年度/学期	授業形態
プログラミング	PHP基礎	2	2024/春	講義
授業時間	回数	単位数(授業時数)	必要/選択	担当教員
90分(50分授業)	30回	2単位(160時間)	必修	高井 崇生, 上村 美衣

科目の目的

プログラミングを通してアプリケーションを開発する際(クライアント)でデータを取得する側(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。

卒業の概要

1)XAMPPを通して、サーバの仕組み(設定)管理方法を学ぶこと。2)PHPを使って生成する方法を身につける。(3)SQLの仕組みを軸き身につけ、PHPを通してHTML上の連携を取得する。

授業科目対応科目

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、サーバ上で作業、管理方法の習得。

順	テーマ	内 容
1	授業の進捗の説明 PHPとは何なのかの説明 環境構築	■科目の扱い、評価基準について説明。 ■Lesson1 01 XAMPPでPHPの実行環境を準備する 02 PHPのインストール 03 PHPのインストール
2	PHPの基礎学習	■Lesson2 01 変数を使う 02 変換演算子 03 文字列演算子
3	PHPの基礎学習	■Lesson2 04 条件によって処理を変える
4	PHPの基礎学習	■Lesson2 05 if-elseによる複数の条件分岐
5	PHPの基礎学習	■Lesson2 05 if-elseによる複数の条件分岐 06 処理を繰り返す
6	PHPの基礎学習	■Lesson2 06 処理を繰り返す 07 配列とループ処理
7	PHPの基礎学習	■Lesson2 07 配列とループ処理
8	PHPの基礎学習	■Lesson2 08 2次元配列を使う
9	PHPの基礎学習	■Lesson2 09 PHPでHTMLを取得させる 10 include&requireで別ファイルを読み込む 11 関数を使う
10	PHPの基礎学習	■Lesson2 11 関数を使う
11	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson2 11 関数を使う ■Lesson3 01 CSVファイルを読み込む 02 CSVファイルのデータを1件ずつ処理する
12		■Lesson3 02 CSVファイルのデータを1件ずつ処理する 03 フォルダとファイルの操作を行う
13	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 03 フォルダとファイルの操作を行う 04 <div>タグで処理を複数化する 05 送信量のAPI①: 送信量を計算して表示する
14	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 05 送信量のAPI①: 送信量を計算して表示する 06 送信量のAPI②: 追加機能とXSS対策
15	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 06 送信量のAPI②: 追加機能とXSS対策 07 APIを利用したAPI①: 郵便番号検索API①
16	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 06 送信量のAPI②: 追加機能とXSS対策 07 APIを利用したAPI①: 郵便番号検索API①
17	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成	■Lesson3 07 APIを利用したAPI②: 郵便番号検索API② 08 APIを利用したAPI③: 郵便番号のAPI③
18	PHPで簡単なWebアプリケーションを作成 データベースの作成	■Lesson3 08 APIを利用したAPI③: 郵便番号のAPI③ ■Lesson4 01 データベースについて 02 MySQLでデータベースを作成する準備
19	データベースの作成	■Lesson4 03 SQL文でデータベースを操作する
20	データベースの作成 データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson4 03 SQL文でデータベースを操作する ■Lesson5 01 PHPでデータベースを連携する
21	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 01 PHPでデータベースを連携する 02 PHPでデータベースを読み込む 03 PHPでデータベースを追加する
22	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 02 PHPでデータベースを読み込む 04 入力内容のバリデーションを行う
23	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 04 入力内容のバリデーションを行う 05 データベースの削除処理を開発化する 06 データを更新する仕組みを作成する
24	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 06 データを更新する仕組みを作成する 07 更新後の入力フォームを表示する
25	データベースと連携したWebアプリケーションの制作	■Lesson5 07 更新後の入力フォームを表示する 08 データの更新を行う 09 フォルダの共通部分を別ファイル化する
26	データベースと連携したWebアプリケーションの制作 ログイン処理とセッション	■Lesson5 09 フォルダの共通部分を別ファイル化する ■Lesson6 01 データベースユーザーを登録する 02 ログイン処理を行う
27	ログイン処理とセッション	■Lesson6 02 ログイン処理を行う 03 ログイン時のみ操作できるようにする 04 トークンを利用してCSRF対策を行う
28	buffer	buffer
29	卒業	筆記、口答
30	卒業	筆記、口答

担当教員: 高井 崇生, 上村 美衣  
担当科目: PHP基礎入門 (初級) 卒業生: 高井 崇生, 上村 美衣

科目の到達目標 (評価の方法) 評価率: 100%

評価の概要  
テスト中の提出状況と卒業状況、筆記試験の正答状況、筆記試験の正答状況、授業への出席や積極性、レポートの内容と提出状況により評価を行う。なお、遅刻/早退/欠席により減点もある。

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】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須/選択
90分(時間換算)	45回	3単位(90時間)	必修
担当教員 近藤 浩典、宮前 俊介			
科目のねらい			
HTML5 + スタイルシート(CSS3) + JavaScript + 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も有力候補といえる。			
授業の概要			
PC/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/JavaScript/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得得する。			
目	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の基本的な書き方	HTML, CSSの基本的な記述方法	
3	Chapter2 HTMLとCSSの基本的な書き方	HTML, CSSの基本的な記述方法	
4	Chapter2 HTMLとCSSの基本的な書き方	HTML, CSSの基本的な記述方法	
5	Chapter3 テキストとセクション	テキスト、画像を表示する、画像の種類	
6	Chapter3 テキストとセクション	テキスト、画像を表示する、画像の種類	
7	Chapter4 動画と埋め込み要素	テキスト、画像を表示する、画像の種類	
8	Chapter4 動画と埋め込み要素	テキスト、画像を表示する、画像の種類	
9	Chapter5 ボックスとスタイル	レイアウト (ボックス、フレックスボックス、Grid)	
10	レイアウト (ボックス、フレックスボックス、Grid)	レイアウト (ボックス、フレックスボックス)	
11	Chapter6 Flexboxを使ったレイアウト	レイアウト (ボックス、フレックスボックス、Grid)	
12	Chapter6 Flexboxを使ったレイアウト	レイアウト (ボックス、フレックスボックス、Grid)	
13	Chapter7 Gridを使ったレイアウト	レイアウト (ボックス、フレックスボックス、Grid)	
14	Chapter8 positionを使ったレイアウト	レイアウト (position)	
15	Chapter8 positionを使ったレイアウト	レイアウト (position)	
16	Chapter9 テーブル	テーブルの基礎と装飾	
17	Chapter9 テーブル	テーブルの基礎と装飾	
18	Chapter11 レスポンシブデザイン	メディアクエリによるスマートフォン対応	
19	Chapter11 レスポンシブデザイン	メディアクエリによるスマートフォン対応	
20	Chapter11 レスポンシブデザイン	メディアクエリによるスマートフォン対応	
21	Chapter11 レスポンシブデザイン	メディアクエリによるスマートフォン対応	
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	
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	
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) : 改訂新版 書きながら覚えるHTML&CSS入門ワークショップ (技術評論社)、スラスラわかるJavaScript (翔泳社)			
相対評価		評価項目(評価の方法)	評価率
			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基礎】	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触れる。端末によるコマンド操作がどの様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  
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マシンの構築ツール「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	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	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//※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、ブラシ、パターン、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、リンクボムにて自己紹介。	
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	リンク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ボルな表現を目指します。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	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	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 逸貴
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) P/P303					
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	講義名	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
90分	30回	2単位(60時間)	必修選択

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)インストラク 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して総合的に評価する。

その他



科目名	講義名	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。
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Bの演習	文法、トレースの基礎		
2	科目Bの演習	大域、手続き、トレースの基礎		
3	科目Bの演習	一次元配列、トレースの基礎		
4	科目Bの演習	一次元配列、トレースの基礎		
5	模擬試験・科目B	科目Bの既出問題から模試を行う		
6	模擬試験・科目A	科目Aの既出問題から模試を行う		
7	科目Bの演習	二次元配列、トレースの基礎		
8	科目Bの演習	配列の配列、トレースの基礎		
9	科目Bの演習	オブジェクト、トレースの基礎		
10	科目Bの演習	オブジェクト、トレースの基礎		
11	科目Bの演習	再帰、トレースの基礎		
12	科目Bの演習	再帰2、トレースの基礎		
13	科目Bの演習	ビット列、トレースの基礎 セキュリティ問題		
14	科目Bの演習	トレース演習 セキュリティ問題		
15	科目A/科目Bの演習	過去問演習		
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%
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】：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・早退はその				
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			

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 滝川 陽一朗、松尾 源			
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（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）。			
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	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	
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、履歴書およびエントリーシートの作成、作文「後期の就職活動を振り返って」(A4用紙1枚程度)	
教科書・教材			
SPIなどの参考書や問題集。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			
[受講ルール等]：課題提出は期限を厳守すること。原則、期限後の提出は成績評価の対象にしない。弱音を吐かず、前向きに授業に参加すること。			
[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。			
その他			

経 営 名	編 号	年度/時期	授業形態
2024/春	2024/春	2024/春	講義
授業時間	回 数	単位数 (時間数)	必修/選択
90分(授業時間)	60回	4単位 (120時間)	必修
担当教員			
遠川 隆一郎, 田中 正造			

科目の目的

1. 本学で学ぶ Java, PHP を学習し、卒業前年度、卒業年度の3年次学生が、実社会でも多く利用されている Visual Studio Code for Windows を使ったプログラムの開発基礎を学習する。

授業の概要

前半は教科書を使った Windows でのプログラムの開発、中間は IntelliJ を使って SQL Server の連携、後半はクラウドでの開発、設計、開発、発表を行う。講師は一方通行の指導と対話による学習方法を積極的に活用し、学生の成長を支援する形で授業を行う。

授業終了後の到達目標

授業終了後、本学で学ぶ Java, PHP を学習し、卒業前年度、卒業年度の3年次学生が、実社会でも多く利用されている Visual Studio Code for Windows を使ったプログラムの開発基礎を学習する。

評価の方法

授業終了後、本学で学ぶ Java, PHP を学習し、卒業前年度、卒業年度の3年次学生が、実社会でも多く利用されている Visual Studio Code for Windows を使ったプログラムの開発基礎を学習する。

内 容

回	テ ー マ	内 容
1	ガイダンス、環境構築	授業の概要の説明、開発環境 (Visual Studio Code 2022) の準備
2	C# は、プログラムの作成から実行まで	練習用プログラムの作成
3	C# の文法	C# における変数・演算子
4	C# の文法	C# における条件分岐・繰り返し
5	C# の文法	C# における配列
6	課題① 九九	条件分岐と配列を使った個人課題
7	オブジェクト指向	C# におけるオブジェクト指向の考え方
8	オブジェクト指向	C# におけるクラス・インスタンス
9	オブジェクト指向	C# におけるモジュール・継承
10	C# の応用	C# におけるコレクション
11	C# の応用	C# における LINQ
12	課題② のぞみ_CUI	コンソールアプリの個人課題
13	Windows アプリケーションづくりの基礎	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
14	Windows アプリケーションづくりの基礎	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
15	Windows アプリケーションの作成	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
16	Windows アプリケーションの作成	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
17	Windows アプリケーションの作成	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
18	Windows アプリケーションの作成	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
19	Windows アプリケーションの作成	GUI を含む Windows アプリケーションの作り方
20	課題③ のぞみ_GUI	GUI を含む Windows アプリケーションの個人課題
21	課題③ のぞみ_GUI 解説	GUI を含む Windows アプリケーションの個人課題の解説
22	課題④ 三目並べ	GUI を含む Windows アプリケーションの個人課題
23	課題④ 三目並べ 解説	GUI を含む Windows アプリケーションの個人課題の解説
24	SQL Server	SQL Server の基礎知識や使い方
25	SQL Server	SQL Server の基礎知識や使い方
26	SQL Server	SQL Server の基礎知識や使い方
27	課題⑤ Addressbook	SQL Server を含む Windows アプリケーションの個人課題
28	課題⑤ Addressbook 解説	SQL Server を含む Windows アプリケーションの個人課題の解説
29	学習内容の振り返り	これまでの学習内容の振り返り
30	学習内容の振り返り	これまでの学習内容の振り返り
31	学習内容の振り返り	これまでの学習内容の振り返り
32	考査	これまでの学習内容に関する考査
33	チーム決め、チーム開発	C# アプリのチーム開発
34	チーム開発	C# アプリのチーム開発
35	チーム開発	C# アプリのチーム開発
36	チーム開発	C# アプリのチーム開発
37	チーム開発	C# アプリのチーム開発
38	チーム開発	C# アプリのチーム開発
39	チーム開発	C# アプリのチーム開発
40	チーム開発	C# アプリのチーム開発
41	チーム開発	C# アプリのチーム開発
42	チーム開発	C# アプリのチーム開発
43	チーム開発	C# アプリのチーム開発
44	チーム開発	C# アプリのチーム開発
45	チーム開発	C# アプリのチーム開発
46	チーム開発	C# アプリのチーム開発
47	チーム開発	C# アプリのチーム開発
48	チーム開発	C# アプリのチーム開発
49	チーム開発	C# アプリのチーム開発
50	チーム開発	C# アプリのチーム開発
51	チーム開発	C# アプリのチーム開発
52	チーム開発	C# アプリのチーム開発
53	チーム開発	C# アプリのチーム開発
54	チーム開発	C# アプリのチーム開発
55	チーム開発	C# アプリのチーム開発
56	チーム開発	C# アプリのチーム開発
57	成果発表	C# アプリのチーム開発の成果発表
58	成果発表、まとめ	C# アプリのチーム開発の成果発表
59	振り返り	学習内容の振り返り
60	振り返り	学習内容の振り返り

教科書：確かな力がある「C#」入門 第3版 出版社：SB Creative ISBN：978-4-8156-2317-3

評価項目 (評価の方法)

評価率

100%

評価の観点

評価の観点

評価の観点

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
ビジネススキル	ビジネススキル【ビジネスプラン】	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)	必修
担当教員 山田 伸夫			
科目のねらい			
企業がどのように働いているのかの基本的な仕組みを理解し、事例から経営方針・企業戦略・戦術を分析する力を習得する。それを元にビジネスプランを構築、事業計画書を作成を最終目標とする。			
授業の概要			
ビジネスモデルの基本的な考え方を習得する。(1) ビジネスモデルの重要性、表現方法 (2) 顧客価値提案、利益設計 (3) 事例より成功を読み解く (4) ビジネスモデルを作成 (グループ作業)			
授業終了時の到達目標			
ビジネスの基本的な仕組みを理解する。ビジネスプランを作り上げ、事業計画書を作成する。			
目	テーマ	内容	
1	<ガイダンス> (1) 科目の狙い (2) 目標到達レベル (3) 講義計画等の説明 (30分) <授業> ビジネスの考え方・ビジネスモデルの重要性	・ビジネスについての一般的な考え方 ・教科書P10-ビジネスモデルの重要性	
2	<授業> ビジネスの考え方・ビジネスモデルの重要性・個人のテーマを選定	・ビジネスについての一般的な考え方 ・教科書P20-「随がる」と「設ける」	
3	<授業> 確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルの描き方	・教科書P30-ビジネスモデルの構成要素・ビジネスモデルの構成ルール	
4	<授業> ビジネスモデルの描き方	・教科書P38-ビジネスモデルの構成要素・ビジネスモデル構成のツール・個人のテーマを選定	
5	<授業> 確認テスト・解答・解説・顧客価値提案	・教科書P46-顧客価値提案-ビジネスプランを導くヒント	
6	<授業> 顧客価値提案	・教科書P54-顧客の状況をくみ取るツール・個人のテーマを選定	
7	<授業> 確認テスト・解答・解説・利益設計	・教科書P68-利益設計・事例に基づくビジネスプラン	
8	<授業> 利益設計・グループ単位で個人のテーマを精査	・教科書P74-事例に基づくビジネスプラン・グループ内での個人テーマを発表、評価	
9	<授業> 確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルのプロセス構築	・教科書P90-プロセス構築-事例から読み解くプロセス構築	
10	<授業> ビジネスモデルのプロセス構築・グループ毎でテーマを選定	・教科書P96-事例に基づくプロセスの分析・グループ内でのテーマを選定	
11	<授業> 確認テスト・解答・解説・事例に基づくビジネスプラン	・教科書P108-ケーススタディ	
12	<授業> 事例に基づくビジネスプラン・グループテーマをビジネスモデルへ形成	・教科書P108-ケーススタディ	
13	<授業> 確認テスト・解答・解説・ビジネスモデルの作り方	・教科書P130-ビジネスモデルを作り、動かす	
14	<授業> ビジネスモデルの作り方・グループテーマをビジネスモデルへ形成	・教科書P130-ビジネスモデルを作り、動かす	
15	<授業> 確認テスト・解答・解説・事業計画書の作成方法	・事業計画書の分析方法、書き方について事例をもとに行う	
16	<授業> 事業計画書の作成方法	・事業計画書の分析方法、書き方について事例をもとに行う・グループテーマのブラッシュアップ	
17	<授業> 確認テスト・解答・解説・プレゼンテーション作成の方法	・事業計画書のプレゼンテーション作成を事例をもとに行う	
18	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
19	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
20	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
21	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
22	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
23	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
24	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
25	<授業> グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価	
26	<授業> グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価	
27	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・前回の発表内容の評価を基に修正・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
28	<授業> グループテーマの事業計画書作成	・前回の発表内容の評価を基に修正・グループテーマのビジネスモデル・事業計画書・プレゼンテーション作成作成	
29	<授業> グループテーマの発表	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価	
30	<授業> グループテーマの事業計画書作成(完成)	・グループテーマをプレゼンテーションを行う・評価	
教科書・教材			
(教科書) : 「ビジネスモデル」のきほん			
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) ・テスト評点、正答率80%以上 (必要に応じ課題・再試験) ・授業に対する取り組み姿勢・確認テスト(約10回) ・成果物の精度			
その他			



科目名	演習	単元/期間	授業形態
サブ授業	サブ授業	2024年度	講義
授業時間	回数	単位数(授業時数)	必要/選択
初年度開講	45回	3単位(160時間)	必修
			履修単位

【担当科目】  
 本授業の履修はサーバ-PCの導入とネットワークに関する基礎知識の習得が必要となる。クライアントOSは異なるWindowsサーバ-機能を体験しよう。本科目では、ネットワーク管理者に必要なスキル-管理技術を獲得する。

【必要知識】  
 Windows Server 2019の基本構成を体系的に、設定-操作手順を学ぶ。/ 第1章 Windows Server 2019 の概要知識 / 第2章 Windows Server 2019 のセットアップ / 第3章 Windows Server 2019 の管理画面 / 第4章 ユーザーの登録と管理 / 第5章 サーバ-のディスク管理 / 第6章 ハードウェア管理 / 第7章 アクセス権管理とサーバ-の運用 / 第8章 ネットワーク経由のファイルやプリンタの共有 / 第9章 ネットワーク経由のファイル共有 / 第10章 インターネットサービス設定 / 第11章 Hyper-Vとコンテナの利用 / 第12章 Active Directoryのセットアップ

【授業計画の到達目標】

Windows Server 2019の管理画面を身につける。/ Windows Server 2019の機能を理解し、効率的に利用するスキルを身につける。

回	テーマ	内容
1	1. 科目の概観 2. 到達しるべき 3. 講義計画の概観 (30分) / 第1章 Windows Server 2019 の概要知識	Windows Server 2019の概要 / ネットワーク内でサーバ-の役割 / セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2019のセットアップ先を選択するには / など
2	第2章 Windows Server 2019のセットアップ	最小機能要件確認 / セットアップの方法-種類 DHCPDNSなどサーバ-の種類
3	第11章 Hyper-Vのセットアップ 第2章 Windows Server 2019のセットアップ	セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2019のセットアップ先を選択するには /
4	第11章 Hyper-Vのセットアップ 第2章 Windows Server 2019のセットアップ	セットアッププログラムを起動するには / Windows Server 2019のセットアップ先を選択するには /
5	第3章 Windows Server 2019の管理画面	Server Manager / Windows Admin Center / コンソール-の管理
6	第3章 Windows Server 2019の管理画面	Server Manager / Windows Admin Center / コンソール-の管理
7	第4章 ユーザーの登録と管理	管理画面を起動するには / 新しいユーザーを登録するには / ユーザー-の削除 / ユーザー-の無効
8	第4章 ユーザーの登録と管理	管理画面を起動するには / 新しいユーザーを登録するには / ユーザー-の削除 / ユーザー-の無効
9	第4章 ユーザーの登録と管理 グループの管理	グループの管理 / グループの作成 / メンバーの追加-削除 / グループの削除
10	第4章 ユーザーの登録と管理 グループの管理	グループの管理 / グループの作成 / メンバーの追加-削除 / グループの削除
11	第5章 サーバ-のディスク管理	新しいディスクを初期化するには / シンク/ボリュームを作成するには / など
12	第5章 サーバ-のディスク管理	新しいディスクを初期化するには / シンク/ボリュームを作成するには / など
13	第5章 サーバ-のディスク管理	新しいディスクを初期化するには / シンク/ボリュームを作成するには / など
14	第6章 ハードウェア管理	インテグレーション-ドライバーのインストール / プリントドライバー-をインストールするには / など
15	第6章 ハードウェア管理	インテグレーション-ドライバーのインストール / プリントドライバー-をインストールするには / など
16	第6章 ハードウェア管理	インテグレーション-ドライバーのインストール / プリントドライバー-をインストールするには / など
17	第7章 アクセス権の管理とサーバ-の運用	アクセス許可の仕組み / ファイル-クォータ / 単道ジョブ-
18	第7章 アクセス権の管理とサーバ-の運用	アクセス許可の仕組み / ファイル-クォータ / 単道ジョブ-
19	第7章 アクセス権の管理とサーバ-の運用	アクセス許可の仕組み / ファイル-クォータ / 単道ジョブ-
20	第8章 ネットワーク経由のファイルやプリンタの共有	ファイルサーバ-機能を実装するには / ファイル共有を共有するには / など
21	第8章 ネットワーク経由のファイルやプリンタの共有	ファイルサーバ-機能を実装するには / ファイル共有を共有するには / など
22	第8章 ネットワーク経由のファイルやプリンタの共有	ファイルサーバ-機能を実装するには / ファイル共有を共有するには / など
23	まとめ	まとめ
24	中間テスト	中間テスト
25	第9章 ネットワーク経由のサーバ-管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップWindows Server 2019に接続するには / など
26	第9章 ネットワーク経由のサーバ-管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップWindows Server 2019に接続するには / など
27	第9章 ネットワーク経由のサーバ-管理	リモートデスクトップを使用可能にするには / リモートデスクトップWindows Server 2019に接続するには / など
28	第10章 インターネットサービスの設定	Webサーバ-機能を追加するには / IIS 10を利用したWebサーバ-の仕組み / など
29	第10章 インターネットサービスの設定	Webサーバ-機能を追加するには / IIS 10を利用したWebサーバ-の仕組み / など
30	第10章 インターネットサービスの設定	Webサーバ-機能を追加するには / IIS 10を利用したWebサーバ-の仕組み / など
31	第11章 Hyper-Vとコンテナの利用	仮想マシンの概念 / コンテナとは
32	第11章 Hyper-Vとコンテナの利用	仮想マシンの概念 / コンテナとは
33	第11章 Hyper-Vとコンテナの利用	仮想マシンの概念 / コンテナとは
34	第12章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラをセットアップするには / など
35	第12章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラをセットアップするには / など
36	第12章 Active Directoryのセットアップ	Active Directoryドメインサービスをセットアップするには / ドメインコントローラをセットアップするには / など
37	ネットワークサービス構成	Pv4およびPv6アドレス構成 / DHCP (動的IPアドレス構成)の構成 / DNSサーバ-の構成 / など
38	ネットワークサービス構成	Pv4およびPv6アドレス構成 / DHCP (動的IPアドレス構成)の構成 / DNSサーバ-の構成 / など
39	ネットワークサービス構成	Pv4およびPv6アドレス構成 / DHCP (動的IPアドレス構成)の構成 / DNSサーバ-の構成 / など
40	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティ-の構成 / など
41	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティ-の構成 / など
42	グループポリシーの作成と管理	GPOの作成と管理 / セキュリティ-の構成 / など
43	総まとめ	総まとめ
44	期末テスト	期末テスト
45	期末テスト	期末テスト

【備考】：10と目でもがWindows Server 2019

評価項目 (評価の方法)	評価率
初回評価	100%
評価の観点	
成績評価の観点(テスト手段、正答率80%以上(必要に応じて変更、再試験) -Windows Serverを学ぶ機種の、主体的な姿勢評価の方式-中間テスト、期末テスト、授業評価 (約15回)、授業態度の総合(受講率-A)要項出題の提出、提出期限遵守	
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 【Python (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(2時間換算)	30回	2単位 (60時間)	酒向 勝也

科目のねらい  
C言語系と異なる言語として、Pythonの構文とライブラリの使用方法について学習する。自ら考案した機能をプログラムとして実装できるようにする。

授業の概要  
テキストに掲載されているサンプルプログラムを実行しながら、Pythonの基本的な構文を説明する。  
実習課題を通して、学習した構文を活用することで理解を深める。2回の考查試験を実施し、学習した授業内容についての理解度を測り、復習を促す。

授業終了時の到達目標  
Pythonの基本的な構文を理解していること。  
代表的なPythonのライブラリを知り、それらの利用法を理解していること。

回	テーマ	内容
1	実行環境の準備とプログラムの実行方法	"Pythonの特徴を説明する。PythonとVSCをインストールする。対話モードとインタラクティブモードによりプログラムを実行する。"
2	文字列の表示と変数について	文字列をコンソールに表示する。エスケープシーケンスと変数名について説明する。ターミナルグラフィックスによるプログラムを作成する。
3	データの型と演算子	型とtype関数、型変換について説明する。算術演算子と短縮表現について説明する。
4	文字列の操作とmathモジュール	文字列の連結、フォーマット文字列の使い方、len関数について説明する。mathモジュールを使用したプログラムを作成する。
5	リスト (配列)	リスト、len関数、bin関数、2進数で表現するためのプレフィックスについて説明する。
6	randomモジュール	randomモジュールを使用したプログラムを作成する。
7	if文とブロックと演算子	コメント if文とブロック、関係演算子、3項演算子、論理演算子について説明する。
8	if文とmatch文	if文とmatch文を使用したプログラムを作成する。
9	while文とfor文	while文、for文、rangeオブジェクトについて説明する。
10	break文、continue文	"break文、continue文について説明する。while文とfor文を使用したプログラムを作成する。"
11	クラスと参照	id関数、同値性と同一性、is演算子、クラスとメソッドについて説明する。
12	strクラスのメソッド	strクラスのメソッド、formatメソッド、in演算子について説明する。
13	リストのメソッド	リストのメソッド、リストの連結、リストを操作する関数について説明する。
14	タプル	タプル、内包表記、アンパック代入について説明する。
15	辞書 (連想配列) とセット	辞書と辞書を操作する関数、セットとセット同士の演算について説明する。
16	ミュータブル・イミュータブル	ミュータブル・イミュータブル、イテラブル、シーケンス型、スライス式について説明する。
17	リストと辞書	リストと辞書を使用したプログラムを作成する。
18	第1回 考查試験	ここまでの授業内容の理解度を評価し、復習を促すため、考查試験を実施する。
19	ユーザー定義関数とグローバル変数	ユーザー定義関数、変数のスコープ、グローバル変数について説明する。
20	引数	引数、キーワード引数、デフォルト引数、可変長引数について説明する。
21	関数の戻り値	関数の戻り値、高階関数、ラムダ式について説明する。
22	クラスとメソッド	クラスの定義、メソッドの定義、クラスメソッドの定義について説明する。
23	継承とオーバーライド	継承とオーバーライドについて説明する。
24	例外処理	実行時のエラーに対処するための例外処理について説明する。
25	データの集計	pandasモジュールを使用したデータの集計について説明する。
26	グラフ描画	matplotlibモジュールを利用したグラフの描画について説明する。
27	テキストファイルの読み書き	テキストファイルの読み書きについて説明する。with文の使い方について説明する。
28	画像処理	OpenCVライブラリを利用した画像処理について説明する。
29	Webスクレイピング	requestsモジュール、beautifulsoup4モジュールを利用したWebスクレイピングについて説明する。
30	第2回 考查試験	ここまでの授業内容の理解度を評価し、復習を促すため、考查試験を実施する。

教科書・教材

「Pythonゼロからはじめるプログラミング」三谷純著 翔泳社

評価項目 (評価の方法)	評価率
相対評価	100%

評価の観点

考查試験 60%

レポート 20%

授業態度 20%

その他

◎実務教員対応科目 作成者：加藤 智弘

科目名	講義名	年度/時期	授業形態
履修科目	【システム設計演習(前期)】	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必修/選択
90分	30回	2単位(60時間)	必修選択
担当教員	加藤 智弘		
科目のねらい			
情報システムは、すでに社会のあらゆる場面で活用され、私たちはその多大なる恩恵を受けている。そしてそれは、IoT、AI、クラウドなど、新たなデバイスやアプリ、サービスによってさらに高度に進化発展し、社会に浸透しようとしている。もはや私たちの生活は、情報システム抜きでは成り立たないであろう。しかしその一方で、DX(Digital Transformation/デジタルトランスフォーメーション)の推進は、デジタル化の進捗や生産性向上により、期待される事業の進捗や売上、顧客への応答を阻害、さらには国際競争力にも重大な影響を与えている。この科目では、これら情報システムの問題に重要なプロセスである「システム設計」について、主に上流工程に重点を置きながら、学ぶ。在学中に学んだであろう、システム設計に関する知識や情報を、今一度丁寧に振り返りながらその全体像を再認識し、複数回の演習課題によって、実際の設計プロセスに基づいて様々なモデル化や図式化などに取り組み、「システム設計書」を作成することを通じ、「システム設計」を体験、理解することをねらうとする。			
授業の概要			
全体を各5回ずつ3つのパートに分けて実施する。パート1は「基礎・情報編」とし、今までで学んだシステム設計の基礎知識を元とし、インターネット上に公開されている様々な規定やガイドライン、関連情報なども活用し、小さな課題や練習問題に取り組みながら、システム設計の全体像とその基礎的な知識を体系的に、理解する。パート2は「応用編」として、パート1で得た情報、知識を活用して、実際の設計書を作成することで、システム設計の各プロセスを体験する。同じテーマに対する設計書の内容がそれぞれ異なる「多様性」も併せて体験する。パート3は「実践編」とし、ここで体験、学習した設計プロセスを用いて、各自が個別に対象となる業務のシステム設計書を作成する。このパートで、実際の設計業務全体を理解度を各自が確認、発揮することで、システム設計のプロセスを用いる様々な技法を実務レベルで理解、定着させることを目標とする。			
授業終了後の到達目標			
業務の特性や顧客の要求、情報システムの特性やリスクを考慮し、情報システム全体が構築出来ることともに、設計プロセスそれぞれの視点やモデル化、図式化の基礎的な取り扱いや作成方法を元に設計作業を行い、設計書を作成することが出来る。			
回	テーマ	内容	
1	科目全体の説明、評価ポイントなど、システム設計とは何か、その全体像を理解する。	科目全体の取り組みを俯瞰する。また、システム設計の全体像について、過去の学習内容を振り返り、既出の様々な情報も利用しながら、スス	
2	科目全体の説明、評価ポイントなど、システム設計とは何か、その全体像を理解する。	科目全体の取り組みを俯瞰する。また、システム設計の全体像について、過去の学習内容を振り返り、既出の様々な情報も利用しながら、スス	
3	システム設計を知る1、要件定義	要件定義のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る	
4	システム設計を知る1、要件定義	提示課題を元にして、実際に機能要件、非機能要件などの要件定義プロセスを体験する	
5	システム設計を知る2、外部設計	外部設計のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る	
6	システム設計を知る2、外部設計	画面設計やコード設計など、実際の外部設計プロセスを体験する。	
7	システム設計を知る3、内部設計	内部設計のプロセスについて、その役割やプロセスの内容、ポイントを知る	
8	システム設計を知る3、内部設計	DFDやクラス設計など、実際の内部設計プロセスを体験する。	
9	システム設計を知る4 テスト、その他	テストプロセスについて知る。これら以外のシステム設計のプロセスについて知る	
10	システム設計を知る4 テスト、その他	テスト計画やテスト設計など、テストプロセスについて必要な設計について体験する。テスト以外の設計プロセスについても触れる	
11	システム設計を体験する1、課題の提示、業務分析、要件定義の準備	講師より提示した仮想的な業務システム開発に必要な設計書を作成する。一連の設計作業を体験することでプロセス全体の作業内容を理解する	
12	システム設計を体験する1、課題の提示、業務分析、要件定義の準備	提示された業務内容を元に、要件定義書を作成する。	
13	システム設計を体験する2、要件定義書の作成	分析された業務に基づいて、要件定義を行う。	
14	システム設計を体験する2、要件定義書の作成	機能要件、非機能要件など、必要なモデル化や図表を用いて要件定義書を作成する。	
15	システム設計を体験する3、外部設計書の作成	作成された要件定義によって定められたシステム方針に基づき、外部設計を行う。	
16	システム設計を体験する3、外部設計書の作成	画面設計、コード設計、データ設計など外部設計に必要なモデル化による図表などの成果物を作成する。	
17	システム設計を体験する4、内部設計書の作成	作成された外部設計に基づいて、内部設計を行う。	
18	システム設計を体験する4、内部設計書の作成	データベース設計、ER図、クラス図など、内部設計に必要なモデル化による図表などの成果物を作成する	
19	システム設計を体験する5、テスト計画、その他の設計、設計書の完成、学生間でのシェア	テスト設計を行った上、設計書を作成させる	
20	システム設計を体験する5、テスト計画、その他の設計、設計書の完成、学生間でのシェア	必要なテスト計画について設計書を作成する。また、これまでの成果物を取りまとめ、設計書として完成させ、学生間でその出来具合をシェア	
21	システム設計を実践する 1	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
22	システム設計を実践する 1	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
23	システム設計を実践する 2	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
24	システム設計を実践する 2	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
25	システム設計を実践する 3	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
26	システム設計を実践する 3	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
27	システム設計を実践する 4	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
28	システム設計を実践する 4	各自が独自に対象とする事業、業務を対象として、ここまで学んだ設計プロセスに基づいて、システム設計を行い、設計書を作成する	
29	システム設計を実践する 5、最終評価テスト	ここまで行った設計作業によって作成された成果物を取りまとめ、設計書を作成させる	
30	システム設計を実践する 5、最終評価テスト	最終評価として、システム設計全体についての評価用テストを行う	
資料・参考文献			
インターネットの情報、講師より提供するプリント類を使用する			
評価項目(評価の方法)		評価率	
相対評価		100%	
評価の観点			
【最終評価の観点】各回ごとにキーワードや要点、技法などに積極的に取り組んでいるか、求められる成果物の完成を達成しようとして努力しているかを評価の観点とする。			
【評価の方式】パート1：各回ごとに提示するプリント、レポートなどの提出物で評価する。パート2、3：作成した設計書の内容、その他			

科目名	講義名	年度/学期	授業形態
授業科目	講義科目	2020年度	講義
授業時間	回数	単位数 (授業単元)	必要/選択
初年/初学期	30回	2単位 (60時間)	必修選択
担当教員 トランプ アイアン			

大学進路が異なる。日本国内で一般的な高度教育を受ける。海外に留学を行うケースも増加する。このため企業就職などにおいても英語力が必要とされている。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、基本的な英語能力を習得する。

授業の概要

1-初心者向けの教材を使い、基礎英語の文法と音韻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

授業終了後の到達目標

定めた語彙に関して、2以上の表現で自分と他人の基本的情報について相手に説明できる。基本的なリスニングの場面では相対的に高い表現を用いて会話に参加できる。映画の字幕を利用して、論理的な理由を持って意見を述べられる。TOEICの他の問題方式に比べて多読の機会と並行して学ぶことができ、音韻の活用も利用して音韻の活用方法が分かる。実際の会話に比べて聞きやすい環境に合わせた場合に、理解を深める表現を長い期間を要して利用できる。

回	テーマ	内容
---	-----	----

1	導入-会議の参加 (1)	授業の主旨を説明する。授業を聞いて、「会議の参加-進捗と他のテーマ」をペア形式で練習して一年中授業中に利用する。最後には定めた場面の中で丁寧な表現を用いて会話に参加できる。
2	導入-会議の参加 (2)	授業の主旨を説明する。授業を聞いて、「会議の参加-進捗と他のテーマ」をペア形式で練習して一年中授業中に利用する。最後には定めた場面の中で丁寧な表現を用いて会話に参加できる。
3	ワードスループ (1)	辞書で調べた単語で手紙に「電話」と「ソーシャルメディア」上のスラングの意味を尋ねる目的のフレーズをペア形式で練習する。
4	ワードスループ (2)	辞書で調べた単語で手紙に「電話」と「ソーシャルメディア」上のスラングの意味を尋ねる目的のフレーズをペア形式で練習する。
5	仕事の説明 (1)	ボクシングの国際試合以外の場面を向け、観客、観戦といった仕事の内容を説明する目的のフレーズをペア形式で練習する。最後にはリスニング場面の30秒以上を自己紹介ができる。
6	仕事の説明 (2)	ボクシングの国際試合以外の場面を向け、観客、観戦といった仕事の内容を説明する目的のフレーズをペア形式で練習する。最後にはリスニング場面の30秒以上を自己紹介ができる。
7	映画ディスカッション (1)	「There is」の文法的位置を事前学習の中心として、画面と音声を聴きながら説明するフレーズをペア形式で練習する。最後には単語のリストを参考しながら、見たい映画について45秒以上説明できる。
8	映画ディスカッション (2)	「There is」の文法的位置を事前学習の中心として、画面と音声を聴きながら説明するフレーズをペア形式で練習する。最後には単語のリストを参考しながら、見たい映画について45秒以上説明できる。
9	リアルタイムコミュニケーション (1)	言葉を辞書で調べ、会話中その場で理解を深めるためのフレーズをペア形式で練習する。会話中の理解を深めるために、単語で完全な理解ができなくても、3つ以上の表現をそれぞれ10秒以内に用いて会話が行われる。
10	リアルタイムコミュニケーション (2)	言葉を辞書で調べ、会話中その場で理解を深めるためのフレーズをペア形式で練習する。会話中の理解を深めるために、単語で完全な理解ができなくても、3つ以上の表現をそれぞれ10秒以内に用いて会話が行われる。
11	行合の依頼 (1)	相手の都合に応じて予約の日と時間を調整する方法をペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、1分以内に自分と相手の都合を伝えることができる。
12	行合の依頼 (2)	相手の都合に応じて予約の日と時間を調整する方法をペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、1分以内に自分と相手の都合を伝えることができる。
13	知識-経緯 (1)	社内のグループ作成の際、プロジェクト管理に関する知識と経緯の目的のフレーズをペア形式で練習する。最後には30秒程度自分の知識について説明ができる。
14	知識-経緯 (2)	社内のグループ作成の際、プロジェクト管理に関する知識と経緯の目的のフレーズをペア形式で練習する。最後には30秒程度自分の知識について説明ができる。
15	意見と異なる方法 (1)	「行合の依頼」で練習した内容を踏まえ、本学的理由の理由をペア形式で練習する。それ、相手に1. 理由の理由を説明した。プロジェクトの方で丁寧な理由をペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、意見の相違点の理由を本学的理由の理由が1分30秒以内である。
16	意見と異なる方法 (2)	「行合の依頼」で練習した内容を踏まえ、本学的理由の理由をペア形式で練習する。それ、相手に1. 理由の理由を説明した。プロジェクトの方で丁寧な理由をペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、意見の相違点の理由を本学的理由の理由が1分30秒以内である。
17	ディスカッション (1)	「映画ディスカッション」で練習したフレーズを振り返りながら、人と動物の特徴を他人に説明を練習する。最後には単語のリストを参考しながら、見たい映画について1分30秒以上説明できる。
18	ディスカッション (2)	「映画ディスカッション」で練習したフレーズを振り返りながら、人と動物の特徴を他人に説明を練習する。最後には単語のリストを参考しながら、見たい映画について1分30秒以上説明できる。
19	ミニゲームスループ (1)	少人数参加したプロジェクトの開始段階の行合場面を対して、ミニゲームの開始方法、メンバーから意見を尋ね、意見を聞く、その提案について決定する方法をペア形式で練習する。最後には参考意見を参考にしながら、1分30秒以上のミニゲームを行うことができる。
20	ミニゲームスループ (2)	少人数参加したプロジェクトの開始段階の行合場面を対して、ミニゲームの開始方法、メンバーから意見を尋ね、意見を聞く、その提案について決定する方法をペア形式で練習する。最後には参考意見を参考にしながら、1分30秒以上のミニゲームを行うことができる。
21	授業 (1)	「ミニゲームスループ」の内容を踏まえ、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成する目的のフレーズをペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、相手とキープボールをしながら、授業交換の割合が1分以上に参加できる。
22	授業 (2)	「ミニゲームスループ」の内容を踏まえ、丁寧な提案のフレーズと共に相手の提案に賛成する目的のフレーズをペア形式で練習する。最後には長い間 (10秒以上) を要せず、相手とキープボールをしながら、授業交換の割合が1分以上に参加できる。
23	過程の説明 (1)	応用教材を利用して、時間制限がある場面での対して事情の説明と解決方法の理由を相互に尋ねて解決を図る。最後には相手と協力しながら、時間制限に合わせた教材の問題を解決できる。
24	過程の説明 (2)	応用教材を利用して、時間制限がある場面での対して事情の説明と解決方法の理由を相互に尋ねて解決を図る。最後には相手と協力しながら、時間制限に合わせた教材の問題を解決できる。
25	総合復習 (1)	学期に渡って学んだテーマを振り返って総合復習演習を行う。
26	総合復習 (2)	学期に渡って学んだテーマを振り返って総合復習演習を行う。
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	期末スピーチコンテスト	期末のスピーチコンテストを実施する。
29	英語能力試験	トランプアイアンを卒業する前に、総合英語能力の向上を計ることを目的として Oxford English Placement Test を実施する。
30	期末プロジェクト	Poster Session 形式での発表会を行う。

担当教員: トランプ アイアン

評価項目 (評価の方法)

出席評価 100%

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

評価項目

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
選択科目		選択科目 【ビジネス会計（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	30回	2単位（60時間）	必修選択	横山 武
科目のねらい				
会計の基本や基準を学習し、会計システムを必要とする顧客とのコミュニケーション能力を高めること。				
授業の概要				
(1)財務諸表の読み方 (2)複式簿記の仕組み 仕訳と転記 (3)試算表の作成 (4)決算業務 (5)財務諸表の作成 (6)会計基準 (7)経理部門等の業務知識				
授業終了時の到達目標				
企業など組織の活動を貨幣額にもとづいて計算・分類・記録・管理・報告・分析する手法を知り、これまでに学んだITのノウハウをそれを組み合わせることで、企業等が必要とする要件をしっかりと汲み取ることができ、また、それに応じた確かな提案ができるようになる。				
回	テーマ	内容		
1	会計知識の必要性	社会におけるITの知識と会計の知識との結びつきを講師個人の経験に基づき解説する。また、簿記会計の目的の一つである財務諸表がどのような書類であるかを学習する。		
2	簡便な簿記一巡	企業の活動（取引）から書類（財務諸表）の作成までの一連の流れを学習する。		
3	営業取引	商品売買関連と資金関連の会計処理を学習する。		
4	営業取引	商品売買関連と資金関連の会計処理を学習する。		
5	営業取引	資金関連の会計処理を学習する。		
6	営業取引	資金関連の会計処理を学習する。		
7	営業取引	固定資産関連と債権債務関連の会計処理を学習する。		
8	営業取引	固定資産関連と債権債務関連の会計処理を学習する。		
9	営業取引	債権債務関連の会計処理を学習する。		
10	営業取引	債権債務関連の会計処理を学習する。		
11	帳簿組織	簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。		
12	帳簿組織	簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。		
13	帳簿組織	簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。		
14	帳簿組織	簿記の根幹を成す様々な帳簿への記入方法を学習する。		
15	試算表の作成	試算表の作成方法を学習する。		
16	試算表の作成	試算表の作成方法を学習する。		
17	決算整理	利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。		
18	決算整理	利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。		
19	決算整理	利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。		
20	決算整理	利益や財産の額を確定するための修正処理について学習する。		
21	財務諸表の作成	帳簿、試算表から初回に触れた財務諸表を作成する。		
22	財務諸表の作成	帳簿、試算表から初回に触れた財務諸表を作成する。		
23	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
24	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
25	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
26	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
27	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
28	CVP分析	営業量、原価、利益の関係を学習する。		
29	財務分析について	作成した財務諸表を用いて安全性分析と収益性分析を行う。		
30	財務分析について	作成した財務諸表を用いて安全性分析と収益性分析を行う。		
教科書・教材				
（教科書）：「みんなが欲しかった！簿記の教科書 日商3級 商業簿記 第13版」				
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] ・テスト評点、正答率80%以上（必要に応じ再試験）・学ぶ積極性、主体的な姿勢 [評価の方式] ・期末テスト、授業態度の総合 [受講のルール] ・要提出物の提出、提出期限厳守				
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（3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	木下 稔
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、同試験「午後の問題」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				
応用情報技術者試験に出題されるテーマの中でも、情報セキュリティ、データベース、情報システム開発、組み込みシステム開発、サービスマネジメント、システム監査の6分野に絞り授業を行う。テキストや過去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				
応用情報技術者試験「午後の問題」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）。各分野ポイント解説および問題演習。	セキュリティ分野のまとめと問題演習		
2	各分野ポイント解説および問題演習	セキュリティ分野のまとめと問題演習		
3	各分野ポイント解説および問題演習	サービスマネジメント分野のまとめと問題演習		
4	各分野ポイント解説および問題演習	システム監査分野のまとめと問題演習		
5	各分野ポイント解説および問題演習	組み込みシステム開発分野のまとめと問題演習		
6	各分野ポイント解説および問題演習	組み込みシステム開発分野のまとめと問題演習		
7	各分野ポイント解説および問題演習	情報システム開発分野のまとめと問題演習		
8	各分野ポイント解説および問題演習	情報システム開発分野のまとめと問題演習		
9	各分野ポイント解説および問題演習	データベース分野のまとめと問題演習		
10	各分野ポイント解説および問題演習	データベース分野のまとめと問題演習		
11	各分野ポイント解説および問題演習	データベース分野のまとめと問題演習		
12	各分野ポイント解説および問題演習	情報システム開発分野のまとめと問題演習		
13	模擬試験	模擬試験（午後）		
14	模擬試験	模擬試験（午後）		
15	模擬試験	模擬試験（午後）		
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]：課題は指定用紙に記入し、期限を守り提出すること。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「午後の問題」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、提出課題の得				
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（3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%
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 【ベンダー集中対策（3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 松尾 源

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

指定の期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。

目	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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	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 本日の勉強内容の進捗報告 明日の勉強内容の計画	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

【受講ルール等】：期間中に受験可能かつ合格確認できるものを個々に申請。その対策について、計画し実践する。

【評価の観点】：ベンダー資格の合格および得点

【評価項目（評価の方法）】ベンダー資格の受験およびレポートの提出

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（3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	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付ける力を習得する。				
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付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試験に				
その他				