科目名	コンピュータ基礎				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	コンピュータに関する基礎理論を理解する。				
学習目標（到達目標）	2進数をはじめとした数値表現を理解し、計算できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	コンピュータの基礎知識	指定教科書P1～P16
2	数値の表現	指定教科書P17～P50
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	コンピュータを構成する基礎理論について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に6年間係わっていた

科目名	ハードウェア				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方	コンピュータを構成するハードウェア要素を理解する。				
学習目標（到達目標）	コンピュータを構成するハードウェアを理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ハードウェア	指定教科書P51～P88
2	システム構成要素	指定教科書P89～P122
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	コンピュータを構成するハードウェアについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	ソフトウェア				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方	コンピュータを構成するソフトウェア要素を理解する。				
学習目標（到達目標）	OSやファイルシステムなどソフトウェアを理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ソフトウェア	指定教科書P124～P145
2	マルチメディア	指定教科書P146～P153
3	AI（人工知能）	指定教科書P154～P163
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	コンピュータを構成するソフトウェアについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	システム開発マネジメント				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	ソフトウェアの開発手法に関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	ソフトウェアの開発手法を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	システム開発とマネジメント	指定教科書P1～P95
2	サービスマネジメントとシステム戦略	指定教科書P96～P125
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	ソフトウェアの開発手法について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	経営戦略				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	経営戦略に関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	経営戦略に関わる分析手法を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業と経営戦略	指定教科書P126～P191
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	企業を運営するうえでの戦略手法について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	企業会計と法務				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	企業と法務に関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	企業の経営に関わる諸法務を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業会計	指定教科書P192～P199
2	法務と標準化	指定教科書P200～P216
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	企業の経営に関わる諸法務について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	ビジネスマナー				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	現在社会に生きる一人の大人として必要な常識や心構えを学ぶ。 社会の中で企業がどのような位置づけにあるか、そこで働く個々人に何が求められているかを理解する。 テキストに沿って座学形式による授業を行う。				
学習目標（到達目標）	全国経理教育協会主催　社会人常識マナー検定合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	全国経理教育協会　公式テキスト				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	社会常識	指定教科書P13～P100
2	コミュニケーション	指定教科書P101～P174
3	ビジネスマナー	指定教科書P175～P264
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験70%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	翌週の講義箇所を読んだうえで授業に臨むこと。 指示された課題を確実に提出する。

実務経験教員の経歴	

科目名	就職実務Ⅰ				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	2年次にスムーズな就職活動を行うために就職活動に関する指導を行う。 就職活動の流れ、履歴書の書き方、面接応対など、実習を交えつつ進める。				
学習目標（到達目標）	就職活動の流れを理解する。 履歴書の書き方がわかる。面接の質問応対とマナーがわかる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	適宜をプリント配布				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	就職活動の流れ	適宜をプリント配布
2	自己分析・他己分析	適宜をプリント配布
3	説明会・企業訪問のマナー	適宜をプリント配布
4	履歴書の書き方	適宜をプリント配布
5	面接質問・面接マナー	適宜をプリント配布
6	面接練習	適宜をプリント配布
7	就職試験	適宜をプリント配布
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：筆記試験70%、学習意欲30% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	翌週の講義箇所を読んだうえで授業に臨むこと。 指示された課題を確実に提出する。

実務経験教員の経歴	

科目名	国家試験対策Ⅰ				
担当教員	桑原　崚介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	150時間
授業概要、目的、授業の進め方	基本情報技術者試験をはじめとした情報処理系国家資格の取得を目指した、試験対策授業。 テキスト、過去問、模擬試験等を用いて授業形式で進める。				
学習目標（到達目標）	目標国家資格の合格（基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント　等）				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	インフォテック・サーブ、TAC、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	過去問題集	1問単位で実施、解説を繰り返す。
2	過去試験	過去に開催された試験を実際の試験時間で実施。
3	模擬試験	近年の傾向をくみ取った模擬試験を開催。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	前期で学んだ知識が一通り必要になる。 夏季休暇に課題を設け復習を行う。 対策期間中は放課後の教室を開放し、予習・復習の自主学習を促す。

実務経験教員の経歴	ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務。

科目名	アルゴリズム				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	50時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. アルゴリズムとフローチャートに関する知識を理解する。 2. 疑似言語に関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	1. アルゴリズムの記法を理解できる。2.探索と整列処理の方法を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「アルゴリズム図鑑」（翔泳社）、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	アルゴリズムの基本	指定教科書P1～P11
2	流れ図	指定教科書P12～P35
3	疑似言語	指定教科書P36～P49
4	計算のアルゴリズム	指定教科書P50～P69
5	配列の操作	指定教科書P70～P89
6	探索のアルゴリズム	指定教科書P90～P113
7	整列のアルゴリズム	指定教科書P114～P155
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	アルゴリズムについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	データ構造				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	アルゴリズムとデータ構造に関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	アルゴリズムで使用されるデータ構造を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	データ構造	指定教科書P156～P209
2	実践アルゴリズム	指定教科書P210～P241
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	アルゴリズムとデータ構造について学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	情報セキュリティ				
担当教員	岩澤　剛		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方	情報セキュリティとリスクに関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	情報セキュリティとリスクに関する知識を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	情報セキュリティ	指定教科書P124～P137
2	暗号化技術	指定教科書P138～P151
3	セキュリティリスクと管理	指定教科書P152～P172
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	情報セキュリティとリスクについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に10年以上係わっていた

科目名	Java				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	140時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Javaによるプログラミングスキルを修得する。 2. Javaプログラミングの仕様、言語のルールを理解する。				
学習目標（到達目標）	1. Java言語を用いて指示された要件を満たすアプリケーションを作成できる。2.Javaプログラミングにおけるルールを把握し、ルールに則ったコーディングができる。3.プログラムのコードを読み、どのような挙動をするアプリケーションなのか理解できる。4.自らアプリケーションを設計し、作成ができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	インフォテックサーブ　カットシステム、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	プログラムの基礎	PCを利用した実習　指定教科書P1～P111
2	オブジェクト指向プログラミング１（クラス定義）	PCを利用した実習　指定教科書P112～P181
3	オブジェクト指向プログラミング２（クラスの拡張）	PCを利用した実習　指定教科書P182～P239
4	検定対策１	検定試験対策を通して、プログラミングルールへの理解を深める。
5	GUIプログラミング１（ウインドウとコントロール）	PCを利用した実習　指定教科書P1～P154
6	GUIプログラミング２（イベントとグラフィック）	PCを利用した実習　指定教科書P155～P220
7	検定対策２	より高度な検定試験対策を通して、プログラミングルールへの理解を深める。
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 後期：筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	Javaプログラミングに対して、実習による「作る力」と検定対策を通じた「読む・考える力」を養う。 多くの学生が初めて触れるプログラミング言語になるため、基礎部分に重きを置き、繰り返しの学習を心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	データベース				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	35時間
授業概要、目的、授業の進め方	データベースに関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	データベースに関する知識と操作を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	データベースの基礎	指定教科書P1～P19
2	SQL文	指定教科書P20～P50
3	データベース管理システム	指定教科書P51～P71
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	データベースの知識と操作を学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	ネットワーク				
担当教員	岩澤　剛		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	25時間
授業概要、目的、授業の進め方	ネットワークに関する知識を理解する。				
学習目標（到達目標）	ネットワークに関する知識を理解できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ネットワーク方式	指定教科書P72～P82
2	IPアドレス	指定教科書P83～P98
3	ネットワーク管理	指定教科書P99～P123
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	ネットワークについて学習する。 「基本情報技術者試験」の基礎学習でもあるため、復習を欠かさず理解を深めるよう心がけること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に10年以上係わっていた

科目名	AI基礎				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方	様々な分野で活用されているAI技術についてより深く学び、その利用法を身につける。				
学習目標（到達目標）	AIの利活用について自ら考えることができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「AIのしくみと活用がしっかりわかる教科書」（技術評論社）				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	AIとは	教科書P12～35
2	AIの基礎知識	教科書P36～73
3	自然言語処理の手法とモデル	教科書P74～129
4	GANを中心とした生成モデル	教科書P130～155
5	画像認識の手法とモデル	教科書P156～193
6	テーブルデータの機械学習アルゴリズム	教科書P194～247
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：実技試験90%、学習意欲10% 後期：実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	OA実習				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方	Microsoft Office Wordの基本的操作とMOS検定についての学習する。 テキストをベースとした実習形式で授業を進める。				
学習目標（到達目標）	Microsoft Office Spesialist試験Wordの合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	FOM出版、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	文書の作成と管理	指定教科書P26～P91
2	文字、段落、セクションの書式設定	指定教科書P92～P133
3	表やリストの作成	指定教科書P134～P161
4	参考資料の適用	指定教科書P162～P187
5	オブジェクトの挿入と書式設定	指定教科書P188～P215
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：実技試験90%、学習意欲10% 後期：実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	

科目名	特別課外活動Ⅰ				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	様々な活動を通して、コミュニケーション能力、自主性、企画力を養う。				
学習目標（到達目標）	社会に出てから役に立つ様々な力について理解を深める。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	新入生歓迎会	新たな友人たちと親睦を深め、コミュニケーション力を養う。
2	大運動会	大人数での活動を通して、協調性を養う。
3	秋フェス	行事の企画運営を通して企画力を養う。
4	校内スポーツ大会	行事の企画運営を通して企画力を養う。
5	研修講演会	各分野の現場で活動する方のお話を伺い、自らの将来について考える。
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：実技試験90%、学習意欲10% 後期：実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	

科目名	OA実習Ⅱ				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	125時間
授業概要、目的、授業の進め方	Microsoft Office Excel、PowerPointの基本的操作とMOS検定についての学習する。 テキストをベースとした実習形式で授業を進める。				
学習目標（到達目標）	Microsoft Office Spesialist試験のExcelとPowerPointの合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	FOM出版、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	ワークシートやブックの作成と管理	指定教科書P26～P103
2	セルやセル範囲の作成	指定教科書P104～P155
3	テーブルの作成	指定教科書P156～P177
4	数式や関数の適用	指定教科書P178～P203
5	グラフやオブジェクトの作成	指定教科書P204～P251
6	プレゼンテーションの作成と管理	指定教科書P26～P103
7	テキスト、図形、画像の挿入と書式設定	指定教科書P104～P153
8	票、グラフ、SmartArt、メディアの挿入	指定教科書P154～P205
9	画面切り替えやアニメーションの適用	指定教科書P206～P229
10	複数のプレゼンテーションの管理	指定教科書P230～P271
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：実技試験90%、学習意欲10% 後期：実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	

上越公務員・情報ビジネス専門学校　シラバス

科目名	Webデザイン				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	70時間
授業概要、目的、授業の進め方	HTML5を用いたWebページの作成技術と知識を実習形式の授業で学ぶ。 テキストに沿って実習授業を進める。				
学習目標（到達目標）	サーティファイ主催のWebクリエーター技術者試験の合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「スラスラわかるHTML＆CSSのきほん」（SBクリエイティブ）、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	Webサイト制作を始める前に	指定教科書P1～20
2	HTMLの基礎	指定教科書P21～30
3	制作の準備と基本のHTML	指定教科書P31～50
4	テキストの表示	指定教科書P51～86
5	リンクと画像の挿入	指定教科書P87～112
6	CSSの基礎	指定教科書P113～130
7	テキストのスタイル、背景色、ボックスモデル	指定教科書P131～178
8	スタイルの上書き、フレックスボックス、テーブルの整形	指定教科書P179～210
9	2ページ目以降のHTMLとグリッドレイアウト	指定教科書P211～240
10	フォームを使うページの作成	指定教科書P241～270
11	モバイル端末に対応する	指定教科書P271～296
12	Webサイトを公開する	指定教科書P297～311
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験90%、学習意欲10% 後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	Androidアプリ開発				
担当教員	片所　大輔		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	90時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. Android SDKを使用した、スマートフォンアプリ開発の方法を理解する。 2. 自ら考えたアプリケーションの設計、開発ができる。				
学習目標（到達目標）	1. 指示された要件を満たすスマートフォンアプリの開発ができる。2.スマートフォン向けアプリを自ら企画・設計し、仕様に則った開発ができる。3.作成したアプリケーションをマーケットに公開することができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	翔泳社、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	アプリ開発の基礎	PCを利用した実習 指定教科書P1～P54
2	画面の作り方	PCを利用した実習 指定教科書P55～P84
3	イベントとリスナ	PCを利用した実習 指定教科書P85～P102
4	画面遷移	PCを利用した実習 指定教科書P149～P174
5	その他の画面部品、諸機能	PCを利用した実習 指定教科書P103～P120、配布資料
6	開発演習	PCを利用した実習
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	1年次に学習したJavaプログラムを発展させ、スマートフォン開発の実習を行う。 学生たちにとって身近なアプリケーションとなるため、作りたいものを積極的にイメージする姿勢が大切となる。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に5年以上係わっていた

科目名	就職実務Ⅱ				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 企業研究 2. 面接練習 3. グループワーキング実習				
学習目標（到達目標）	就職先内定を目標とするが、卒業後新社会人として働いていく上での必要知識や常識も身につける事を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	講師作成資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企業研究	HP、説明会などで企業の情報を収集、報告書を作成。
2	面接練習	個人面接、集団面接、またWEB面接を練習。
3	グループワーキング実習	テーマを用いてグループワーキングを実施。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	翌週の講義箇所を読んだうえで授業に臨むこと。 指示された課題を確実に提出する。

実務経験教員の経歴	

上越公務員・情報ビジネス専門学校　シラバス

科目名	国家試験対策Ⅱ				
担当教員	桑原　崚介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	220時間
授業概要、目的、授業の進め方	基本情報技術者試験をはじめとした情報処理系国家資格の取得を目指した、試験対策授業。 秋期開催の試験に向けた対策授業。 テキスト、過去問、模擬試験等を用いて授業形式で進める。				
学習目標（到達目標）	目標国家資格の合格（基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント　等）				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	インフォテック・サーブ、TAC、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	過去問題集	1問単位で実施、解説を繰り返す。
2	過去試験	過去に開催された試験を実際の試験時間で実施。
3	模擬試験	近年の傾向をくみ取った模擬試験を開催。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：筆記試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	春期試験の結果を参考に週単位で各自への課題を設ける。 対策期間中は放課後の教室を開放し、予習・復習の自主学習を促す。

実務経験教員の経歴	ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務。

科目名	システム設計				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	アプリケーション制作を通してシステム開発に必要な工程と成果物の管理、作成方法を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	1. 指定されたアプリケーションを一連のプロジェクトとして制作する 2. 制作にあたり進捗の管理、成果物の提出を行う。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企画、設計	チーム内作業
2	実装	チーム内作業、進捗状況は毎日担当教員に報告
3	テスト、デバッグ	チーム内作業
4	発表会	各チーム資料を作成し、プレゼンテーションを行う。
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：成果物50%、進捗管理40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	本カリキュラムが始まる前に開発に用いるプログラミング言語について復習課題を設ける。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	システム開発実習				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	40時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3～5名ほどのチームを組み、複数人でのプログラミング開発実習 2. 自ら考えたアプリケーションの設計、開発ができる。 3. チーム内での進捗管理などコミュニケーション円滑にとりながら実習を進める。				
学習目標（到達目標）	1. 指示された要件を満たすソフトウェアの開発を目標とする。 2.プログラミングコンテストへの応募を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	チーム開発での注意事項、開発の進め方について	スライドを用いて説明
2	企画、設計	チーム内作業
3	実装	チーム内作業、進捗状況は毎日担当教員に報告
4	テスト、デバッグ	チーム内作業
5	発表会	各チーム資料を作成し、プレゼンテーションを行う。
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験50%、実技試験40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	本カリキュラムが始まる前に開発に用いるプログラミング言語について復習課題を設ける。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	卒業制作				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	115時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 個人もしくは2～4名ほどのチームを組み、卒業研究発表会用の研究開発を行う。 2. チーム内での進捗管理などコミュニケーション円滑にとりながら実習を進める。 3. 内定先企業に必要な技術に関連した研究開発を推奨する。				
学習目標（到達目標）	1. 指示された要件を満たすソフトウェアの開発を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	企画、設計	チーム内作業
2	実装	チーム内作業、進捗状況は毎日担当教員に報告
3	テスト、デバッグ	チーム内作業
4	発表会	各チーム資料を作成し、プレゼンテーションを行う。
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：成果物評価50%、プレゼン評価40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	本カリキュラムが始まる前に開発に用いるプログラミング言語について復習課題を設ける。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に4年間係わっていた

科目名	Java応用				
担当教員	小田原　貴		実務授業の有無	○	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミング言語の資格取得を目指す。 「サーティファイ Javaプログラミング能力認定試験」 または 「Oracle Java Bronze」の取得を目指す。 テキスト、過去問を中心に実際にプログラムを書きながら授業を進める。				
学習目標（到達目標）	「サーティファイ Javaプログラミング能力認定試験」 または 「Oracle Java Bronze」の取得。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット、その他配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	過去問題集	1問単位で実施、解説を繰り返す。
2	過去試験	過去に開催された試験を実際の試験時間で実施。
3	模擬試験	近年の傾向をくみ取った模擬試験を開催。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：筆記試験80%、検定結果10%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	秋期試験の結果を参考に週単位で各自への課題を設ける。 対策期間中は放課後の教室を開放し、予習・復習の自主学習を促す。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして起業。長年現場に携わってきた。

科目名	プレゼン技法				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	卒業制作発表を目標にして、PowerPointの使い方。 プレゼン資料の作り方、発表時の注意点を学ぶ。				
学習目標（到達目標）	PowerPointでプレゼン資料を作成し、発表ができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	配付資料				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	PowerPointの使い方	資料配布。PCを使った実技。
2	プレゼン資料の作り方	資料配布。
3	プレゼン技法	資料配布。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：成果物評価50%、プレゼン評価40%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	卒業制作の授業と並行して行う。 発表対象となるアプリケーションを作成すること。

実務経験教員の経歴	システムエンジニアとして開発現場に6年間係わっていた

科目名	特別選択授業				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	50時間
授業概要、目的、授業の進め方	e-learningを用いて選択分野を学習。 講師による対面授業との併用により進める。				
学習目標（到達目標）	章末の演習を実習形式で作成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デジタルハリウッド提供e-learning				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	Unityアドバンス講座	スクリプト制御による複雑なフィールドアクションゲーム（ダンジョンでのアクションRPGゲーム）を作成
2	Unreal engine講座	UE4でのゲーム開発の流れ、UE4の設定、UE4の画面説明、Landscape Editorでフィールドを作る、キャラクターアセットの読み込み、ブループリントでのゲームプログラミング、VFXを解説します。
3	Illustrator / Photoshop講座	IllustratorとPhotoshopの基本操作から応用テクニックを学び、DTP・Web・3DCGなどすべてのデザインの基礎となるグラフィックの技法を習得
4	WordPress入門講座	WordPressのインストールから基本操作、オリジナルのテーマ作成に必要な基本操作系の習得
5	Swift講座	iphoneアプリを制作する講座です。具体的には、「じゃんけんアプリ」「Map周辺検索アプリ」「カメラフィルターアプリ」を制作
6	Python講座	Pythonの入門講座です。具体的には、「Webスクレイピング」「オススメ記事検索アプリ」「写真投稿アプリ」を制作
7	web担当者養成講座	SEO対策、SEM、アクセス解析などマーケティング知識とwebページのデザイン基礎を学ぶ。
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
後期：課題提出90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に出される課題を次回授業までに終わらせておくこと。

実務経験教員の経歴	

科目名	特別課外活動Ⅱ				
担当教員	大竹　徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報システム科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面と授業の併用	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	様々な活動を通して、コミュニケーション能力、自主性、企画力を養う。				
学習目標（到達目標）	社会に出てから役に立つ様々な力について理解を深める。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし				

	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	新入生歓迎会	新入生を歓迎し、後輩を引っ張るリーダーシップについて学ぶ。
2	大運動会	大人数での活動を通して、協調性を養う。
3	秋フェス	行事の企画運営を通して企画力を養う。
4	校内スポーツ大会	行事の企画運営を通して企画力を養う。
5	研修講演会	各分野の現場で活動する方のお話を伺い、自らの将来について考える。
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容
前期：実技試験90%、学習意欲10% 後期：実技試験90%、学習意欲10% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(40点以上)・D(39点以下)とする。	授業終了時に示す課題について、次回授業までに作成しておくこと。

実務経験教員の経歴	