

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・ITビジネス大学併修	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	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・ITビジネス大学併修	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。				

上越公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナー I				
担当教員	大竹 徳至	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	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・ITビジネス大学併修	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	15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、面接対応など、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。面接の質問対応とマナーがわかる。				
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		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・ITビジネス大学併修	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	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・ITビジネス大学併修	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6年間関わっていた				

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・ITビジネス大学併修	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	選択	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		経営思想			
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	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	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	経営学の理論を学び、経営学の歴史の流れを概観することで、今後さらに経営について学ぶための基礎素養を身につける。				
学習目標(到達目標)	経営思想の流れをつかむことで、経営の理論的側面を強化するとともに、それをもとに実際の企業を分析できる能力を身につける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「経営戦略全史」(ディスカバー21刊)				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	近代マネジメントの源流と創成	テキスト第1章、2章			
2	ポジショニング派とケイパビリティ	テキスト第3章、4章、5章			
3	221世紀の経営環境と戦略緒論、アダプティブ戦略	テキスト第6章、7章			
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: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		コミュニケーション論			
担当教員	大竹 徳至	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	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	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	コミュニケーションについて学び、社会においてその力を活かす術を考える。				
学習目標 (到達目標)	コミュニケーション検定初級 合格				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	「コミュニケーション検定初級 公式ガイドブック&問題集」(サーティファイ刊)				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コミュニケーションの持つ力	テキストP2～4			
2	聞く力、話す力	テキストP5～34			
3	コミュニケーション・プラクティス	テキストP36～82			
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: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		情報分析力			
担当教員	大竹 徳至	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	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	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	身近な情報を分析し、活用する力を身につける。				
学習目標 (到達目標)	情報分析力を高め、コンピュータシステム開発をはじめ、多方面にその能力を活かせる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	「情報分析力を鍛える」(産業能率大学刊)				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	情報分析の基本	テキストP1～24			
2	定量データ、定性データの分析	テキストP25～94			
3	情報の見方、とらえ方と除法分析の実践	テキストP95～122			
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: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	ゲームプログラミング I				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	選択	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	プログラミングの基礎的な内容である、変数、条件分岐、繰り返し、配列について学ぶ。ゲームに絡めた事例を紹介し、学生のモチベーションを保ちつつ学習させる。				
学習目標 (到達目標)	変数、条件分岐、繰り返し、配列の概念の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Unityの教科書 Unity 2022完全対応版 https://www.sbcr.jp/product/4815617158/				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Unityの開発環境を準備	テキストP17～P52			
2	スクリプトの作成、変数の宣言	テキストP53～P77			
3	制御文	テキストP78～P85			
4	繰り返し	テキストP86～P90			
5	配列	テキストP91～P96			
6	サンプルゲームの改良	GitHubで独自教材を配布			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	学習意欲90%、試験結果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。	サンプルゲームは自宅からもアクセスできるようにしているの で、 独自で改良を進めてみてください。			
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	3DCG I				
担当教員	始澤 萌	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	3DCG制作の基本的な操作を定着させ、作品を作る。				
学習目標 (到達目標)	色が付いたテディベアの3Dモデルの作成。 発展的内容として、テディベアにアニメーションさせる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NAオンラインCG講座 【2023年度】モデラー育成プログラム キャラモデルの基本篇1 <全6篇> https://nocc.uishare.co/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テディベアの3Dモデルを作成する		05.テディベアをつくろう前篇 06.テディベアを作ろう後編		
2	テディベアにテクスチャを付ける		07.テディベアUV作成篇 08.テディベアテクスチャー作成篇		
3	テディベアにスケルトンを付け、モーションを取らせる		09.テディベアスケルトン作成篇 10.テディベアスキニング篇		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	学習意欲50%、制作物の品質50% 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		3DCG制作ソフトの復習		
実務経験教員の経歴					

科目名	Unity基礎				
担当教員	綿貫 尚吾	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	52時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 開発ツールUnityを用いた開発実習。 2. アプリケーション開発の現場でも利用されている同ツールの操作・活用を学ぶ。 3. 入門書ベースの実習から始まり、簡易なアプリケーションの開発まで行う。				
学習目標 (到達目標)	1. 基本的な操作と例外対応できるだけの知識習得を目標とする。 2. Unityを用いての簡易アプリケーション開発の完了を目標とする。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	Unityの使い方を解説		独自資料		
2	学校購入のアセットの紹介、アセットの取り込み		独自資料		
3	アセットを用いた横スクロールゲームの作成		独自資料		
4	アセットを用いた横スクロールゲームの作成		独自資料		
5	アイテムのヒット検知		独自資料		
6	タイトル画面、リザルト画面の切り替え		独自資料		
7	スコア表示などのUI作成		独自資料		
8	複数ステージの作成、ステージ選択画面の作成		独自資料		
9	作品確認、講評		独自資料		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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		基礎的なプログラム内容の復習		
実務経験教員の経歴	ゲーム会社で7年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名	ソーシャルゲーム実習 I				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	教材として用意したソーシャルゲームのサンプルゲームを、あらかじめ運用状態にしておく。運用中のサンプルゲームの構造を破壊しないように、簡単なイベントの作成を行う。既に用意されているキャラクターを用いた会話イベントの作成など。				
学習目標 (到達目標)	既存のゲームプロジェクトに対して変更を加える方法を学ぶ。 ゲームフローの中から到達出来るイベントを作成する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	JoetsuFriends http://18.178.60.234/game000/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	開発環境の構築		GitHub、Redmine、Discordの準備		
2	ゲーム概要の把握		ゲーム画面を操作しながら説明		
3	イベント作成のためのスクリプトの解説		スクリプトの実例を見せながら説明		
4	担当キャラクターの割り振り		乱数で割り振り		
5	ローカル環境の中でのイベント作成		可能ならチームで制作。個人でも可		
6	ゲームフローの中にイベント組み込み		遊べる状況にする		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	学習意欲50%、制作物の品質50% 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		基礎的なプログラム内容の復習		
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	画像編集 I				
担当教員	橋本 礼奈	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。				
学習目標 (到達目標)	デザインを行った製品を作る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Photoshop、illustrator				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Photoshopとillustratorの違い、Photoshopレイヤーについて	独自教材			
2	Photoshopフィルターについて(フィルターギャラリー・表現手法など) Photoshopツールについて(スポット・スタンプ・文字・選択ツールなど)	独自教材			
3	illustrator基本設定について、illustratorツールについて (Photoshopとは違ったデザイン機能について説明します)	独自教材			
4	illustratorロゴ・アイコン制作 (実際に簡単なロゴやアイコンの作り方を説明します)	独自教材			
5	illustratorとPhotoshopの画像を使ったポスター制作	独自教材			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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	特に無し			
実務経験教員の経歴	デザイン制作の会社を運営中				

科目名	進級制作 I				
担当教員	桑原 峻介、綿貫 尚吾	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	92時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>これまで学んできた知識を用いて、Unityを使った作品の個人制作を行う。 最終的な締切を策定し、それまでに作業が終わるように、適切なボリュームを考えさせる。 また、途中途中で状況を確認し、状況が良くない場合は作業内容の訂正を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	ゲーム作品を完成させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自資料				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ゲーム企画を考案する				
2	制作する内容をタスク化、スケジュールの確認を行う		Redmineを活用し、タスクを可視化する		
3	自分で立てたスケジュールに沿って、制作活動を行う				
4	進捗状況の確認、リスケジュール		適宜実行する。		
5	制作物の発表、講評の実施		PowerPointで発表資料を準備		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	<p>学習意欲50%、制作物の品質50%</p> <p>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</p>				
実務経験教員の経歴	桑原 峻介:ゲーム会社で7年間ゲームプログラマとして勤務、綿貫 尚吾:ゲーム会社で7年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名	ゲーム制作基礎				
担当教員	始澤 萌、綿貫 尚吾		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	36時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム制作の基礎となる知識を身に着ける。 3DCGの制作、ゲーム企画の制作について概念を学び、簡単な作品を作る。				
学習目標 (到達目標)	今後の学習に向けたモチベーションの向上				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NAオンラインCG講座 【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> https://nocc.uishare.co/ ゲームプランナーの新しい教科書 基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け https://www.shoeisha.co.jp/book/detail/9784798142012				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	3DCG制作ツール Maya の使い方を学ぶ		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 01.MAYA基本篇 の視聴		
2	ペットボトルの3Dモデルを作成する		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 02.簡単なモデリング・ペットボトル篇 の視聴		
3	ペットボトルにテクスチャを付ける		【2023年度】モデラー育成プログラム 基本篇 <全4篇> 04.超基本のテクスチャー篇 の視聴		
4	様々なゲームジャンルと、代表的ゲームタイトルを学習		ゲームプランナーの新しい教科書 基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け		
5	ゲーム業界で就職する場合に、どのような職業があるか学ぶ		独自資料		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	学習意欲90%、成果物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。		特に無し		
実務経験教員の経歴	綿貫 尚吾:ゲーム会社で7年間ゲームプランナーとして勤務				

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・ITビジネス大学併修	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	75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 Specialist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					

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・ITビジネス大学併修	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	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クリエイ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		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・ITビジネス大学併修	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	選択	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		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	立島 信貴	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	45時間
授業概要、目的、授業の進め方	社会・組織の一員として必要不可欠な社会常識を理解し、初歩的な仕事を処理する為に必要な知識やビジネスマナーを学ぶ。ロールプレイングやグループワークが中心。				
学習目標 (到達目標)	実社会で必要なスキルや社会に出るための心構えを身に付ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	業種と職種				
2	求人票の見かた				
3	コミュニケーションとは？				
4	企業研究の方法とポイント				
5	履歴書の書き方				
6	履歴書の書き方				
7	面接練習				
8	面接練習				
9	面接練習				
10	企業へのアポイントの取り方				
11	電話対応				
12	名刺交換				
13	一般常識				
14	一般常識				
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。		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		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・ITビジネス大学併修	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	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・ITビジネス大学併修	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	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		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・ITビジネス大学併修	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					

科目名		経営戦略実践			
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	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	75時間
授業概要、目的、授業の進め方	経営学、経済学、ビジネス心理、マネジメントなどについて幅広く学び、企業経営を戦略的概念に基づいて考える。				
学習目標 (到達目標)	企業の活動実態から、当該企業がどのような論理に基づいて戦略を構築・実行しているか判断できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	「仕事の的確な推進と問題解決」(産業能率大学刊)など				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	仕事をマネジメントする		テキスト「仕事の的確な推進と問題解決」		
2	経済学		テキスト「入門経済学」		
3	心理学概論		テキスト「心理学への誘い」		
4	企業家に学ぶ経営		テキスト歴史に学ぶ経営学」		
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：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。			授業終了時に与えら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		ゲームプログラミングⅡ			
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	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	63時間
授業概要、目的、授業の進め方	ベクトルの操作や、UIの作成、Excel VBAを用いた固定データの取り扱いなどを学ぶ。実際に動いているサンプルゲームに絡めた事例を紹介し、理解を促進する。				
学習目標 (到達目標)	変数、条件分岐、繰り返し、配列の概念の定着。さらなる発展的内容の習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自教材				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ベクトルの操作	2点間の距離、方向の指定 ProgrammingClass_Vector			
2	UIの追加、クリック処理の作成	画像の差し替え、UIをクリックした際の処理の作成 ProgrammingClass_UI_Button			
3	サンドボックスゲームのサンプルゲーム	実際に動いているサンドボックスゲームを操作 JJC_Minecraft			
4	FTPクライアントの操作	学生それぞれにFTP用アカウントを作成 Filezillaの使用			
5	プログラム実力テスト	プログラミング能力試験 Part.1 https://forms.gle/LmU43BNK8LtgNGGx5			
6	リズムゲームのサンプルゲーム	譜面の作成機能が付いた、リズムゲーム JJC_SoundGame			
7	矢印キーでのメニュー操作	アイテムデータのコンバータ付きのメニュー操作 JJC_ShopUI			
8	ゲーム中のリソースの取り扱い	固定データのコンバータ、ローダーの実践 JJC_ConvertAudio			
9	WebGLでのゲーム公開				
10	プログラム実力テスト				
評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容			
学習意欲80%、制作物の品質20% 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		基礎的なプログラム内容の復習			
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	ゲーム企画				
担当教員	綿貫 尚吾	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	28時間
授業概要、目的、授業の進め方	どのような作品を作りたいか、アイデアを練る。 アイデア実現のため、Redmineを用いた自分自身を含むチームメンバーのタスク管理の実施。 作業が順調でないならその原因を探り、実現可能なスケジュールに切り替える。				
学習目標 (到達目標)	期日内の製品の作成				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Redmine				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	アイデアの構想		チーム作業		
2	アイデア実現のために必要なタスクを洗い出し		Excel等で実施		
3	タスクをチケット化		Redmineで実施		
4	進捗ミーティングを開催し、進捗が良い部分、悪い部分を把握する		Redmineの運用を行う		
5	進捗が悪い部分に関して、現実的に実現可能な計画を練り直す		Redmineの修正		
6	製品を期日内に作成する				
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
学習意欲80%、進捗状況20%		メンバー間での連携を密に取り、作業の偏りを減らす			
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					
実務経験教員の経歴	ゲーム会社で7年間ゲームプランナーとして勤務				

科目名	3DCG II				
担当教員	始澤 萌		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	32時間
授業概要、目的、授業の進め方	3DCG制作の基本的な操作を定着させ、作品を作る。				
学習目標 (到達目標)	色が付いたテディベアの3Dモデルの作成。 発展的内容として、テディベアにアニメーションさせる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	NAオンラインCG講座 https://nocc.uishare.co/ 【2023年度】モデラー育成プログラム モデリング初級篇 <全6篇> 【2023年度】モデラー育成プログラム キャラモデルの基本篇1 <全6篇>				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	テディベアの3Dモデルを作成する	05.テディベアをつくろう前篇 06.テディベアを作ろう後編			
2	テディベアにテクスチャを付ける	07.テディベアUV作成篇 08.テディベアテクスチャー作成篇			
3	テディベアにスケルトンを付け、モーションを取らせる	09.テディベアスケルトン作成篇 10.テディベアスキニング篇			
4	オウサマペンギンの3Dモデルを作成する	15.ペンギンモデリング前篇 16.ペンギンモデリング後篇			
5	オウサマペンギンにテクスチャを付ける	17.オウサマペンギンのテクスチャーを描いてみよう			
6	オウサマペンギンにスケルトンを付け、モーションを取らせる	18.ペンギンモデルスケルトン篇 19.ペンギンモデルウェイト設定篇			
評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容			
学習意欲50%、制作物の品質50% 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		3DCG制作ソフトの復習			
実務経験教員の経歴					

科目名	LAMP環境開発 I				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	65時間
授業概要、目的、授業の進め方	Amazon Web Service(AWS)のサービスの中の一つであるLightSailを用いて、LAMP環境サーバーを準備する。 このサーバー上で、ホームページの作成、データベースの作成、ホームページとデータベースをつなぐPHPの作成を行う。				
学習目標 (到達目標)	自分なりの通販サイト(ECサイト)の実現				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Amazon Lightsail https://aws.amazon.com/jp/lightsail/				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	SQLへ商品情報を登録する		独自教材		
2	登録した情報を一覧表示する		独自教材		
3	フィルタボタンを押下したら、表示内容をフィルタリング出来るようにする		独自教材		
4	ログインする		独自教材		
5	商品をカートに入れる		独自教材		
6	購入をする、注文履歴を作る		独自教材		
7	MVCアーキテクチャについて		独自教材		
8	セキュリティ		独自教材		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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		基礎的なプログラム内容の復習		
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	WordPress II				
担当教員	野口 慎一	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	14時間
授業概要、目的、授業の進め方	Webサイト制作のためのツールWordPressを用いて、実践的なWebサイト構築の方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	自分なりのWebサイトを作成する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	本校で用意したWebサーバー				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	WordPressの使い方を解説	教員による解説			
2	実際にサイトを構築				
3	構築サイトの講評	教員による講評			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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	特に無し			
実務経験教員の経歴	Webサイトの制作会社を運営中				

科目名	画像編集Ⅱ				
担当教員	橋本 礼奈	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	選択	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	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。				
学習目標 (到達目標)	デザインを行った製品を作る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Photoshop、illustrator				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Photoshopとillustratorの違い、Photoshopレイヤーについて	独自教材			
2	Photoshopフィルターについて(フィルターギャラリー・表現手法など) Photoshopツールについて(スポット・スタンプ・文字・選択ツールなど)	独自教材			
3	illustrator基本設定について、illustratorツールについて (Photoshopとは違ったデザイン機能について説明します)	独自教材			
4	illustratorロゴ・アイコン制作 (実際に簡単なロゴやアイコンの作り方を説明します)	独自教材			
5	illustratorとPhotoshopの画像を使ったポスター制作	独自教材			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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	特に無し			
実務経験教員の経歴	デザイン制作の会社を運営中				

科目名	商業簿記 I				
担当教員	立島 信貴	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	90時間
授業概要、目的、授業の進め方	簿記は、企業の経済活動を記録するための技術である。この授業は企業にとって重要な技術である簿記の基礎知識を習得するものである。具体的には、簿記の考え方や用語、帳簿組織などに関する知識を身に付ける。また、簿記の基本的な技法、商品取引などの会計処理方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	・複式簿記の意義・目的について概説できる・複式簿記の原理を利用した仕訳ができる・手形や有価証券の内容を理解しこれらの処理ができる・債権、債務の内容を理解しこれらの処理ができる・決算における仕訳や帳簿システムについてその基本を理解できる・全経簿記検定3級に合格する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	全経簿記能力検定試験公式テキスト3級、全経簿記能力検定試験公式問題集3級				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業の目的と目標、オリエンテーション				
2	身のまわりの簿記	指定教科書P1-1～P1-12			
3	仕訳と転記	指定教科書P2-1～P2-13			
4	決算の手続き(1)	指定教科書P3-1～P3-4			
5	現金(1)と当座預金	指定教科書P4-1～P4-7			
6	商品売買	指定教科書P5-1～P5-18			
7	その他の費用と収益	指定教科書P6-1～P6-3			
8	手形	指定教科書P7-1～P7-5			
9	その他の債権債務	指定教科書P8-1～P8-11			
10	現金(2)現金過不足、小口現金	指定教科書P9-1～P9-8			
11	税金・引出金	指定教科書P10-1～P10-5			
12	有価証券と有形固定資産	指定教科書P11-1～P11-7			
13	株式の発行	指定教科書P12-1～P12-5			
14	決算の手続き(2)	指定教科書P13-1～P13-17			
15	精算表・財務諸表	指定教科書P14-1～P14-19			
16	伝票会計・試算表	指定教科書P15-1～P15-7			
	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% 後期:検定試験の成績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。	・必ず電卓を準備すること ・各回の授業内容に対応する教科書の該当部分を読んで予習すること			
実務経験教員の経歴					

科目名	商業簿記Ⅱ				
担当教員	立島 信貴	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	簿記は、企業の経済活動を記録するための技術である。この授業は企業にとって重要な技術である簿記の基礎知識を習得するものである。具体的には、簿記の考え方や用語、帳簿組織などに関する知識を身に付ける。また、簿記の基本的な技法、商品取引などの会計処理方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	・複式簿記の意義・目的について概説できる・複式簿記の原理を利用した仕訳ができる・手形や有価証券の内容を理解しこれらの処理ができる・債権、債務の内容を理解しこれらの処理ができる・決算における仕訳や帳簿システムについてその基本を理解できる・日商簿記検定3級に合格する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	合格テキスト 日商簿記3級 など				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業の目的と目標、オリエンテーション				
2	簿記の基礎・日常の手続き	指定教科書P2～P31			
3	商品売買Ⅰ、Ⅱ	指定教科書P32～P59			
4	現金・預金、小口現金	指定教科書P60～P73			
5	クレジット売掛金、手形取引	指定教科書P74～P79			
6	電子記録債権・債務、様々な帳簿の関係	指定教科書P80～P95			
7	その他の取引Ⅰ、Ⅱ	指定教科書P96～P111			
8	その他の取引Ⅲ、訂正仕訳	指定教科書P112～P123			
9	試算表、決算	指定教科書P124～P137			
10	決算整理Ⅰ、Ⅱ	指定教科書P138～P149			
11	決算整理Ⅲ、Ⅳ	指定教科書P150～P163			
12	決算整理Ⅴ、Ⅵ	指定教科書P164～P197			
13	決算整理後残高試算表、精算表	指定教科書P198～P207			
14	帳簿の締め切り、損益計算書と貸借対照表	指定教科書P208～P225			
15	株式の発行、剰余金の配当と処分	指定教科書P226～P237			
16	税金、証憑と伝票	指定教科書P238～P258			
	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% 後期：検定試験の成績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。	・必ず電卓を準備すること ・各回の授業内容に対応する教科書の該当部分を読んで予習すること			
	実務経験教員の経歴				

科目名		リテールマーケティング			
担当教員	福山 泰子		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	132時間
授業概要、目的、授業の進め方	日本商工会議所・全国商工会連合会が実施・運営している販売士検定制度に基づいた授業です。授業を通してリテールマーケティング(販売士)検定試験3級に合格することを第1の目的とする。もう一つはリテールマーケティング(販売士)検定の授業を通して社会人になってから実際に経済活動に直面するにあたっての考え方を養うことを目的とする。				
学習目標(到達目標)	リテールマーケティング(販売士)検定3級に合格することを目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	(株)カリアック 販売士ハンドブック(基礎編)リテールマーケティング(販売士)検定試験3級対応				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業の目的と目標、自己紹介、オリエンテーション				
2	小売業の種類 流通における小売業の基本～組織形態別小売業の基本		指定教科書P7～P55		
3	小売業の種類 店舗形態別小売業の基本的役割～商業集積の基本		指定教科書P59～P111		
4	マーチャндаイジング 商品の基本～マーチャндаイジングの基本		指定教科書P7～P38		
5	マーチャндаイジング 商品計画の基本～販売計画及び仕入計画などの基本		指定教科書P39～P68		
6	マーチャндаイジング 価格設定の基本～販売管理の基本		指定教科書P71～P109		
7	ストアオペレーション スストアオペレーションの基本～包装技術の基本		指定教科書P7～P66		
8	ストアオペレーション ディスプレイの基本～作業割当の基本		指定教科書P71～P122		
9	マーケティング 小売業のマーケティングの基本～商圏設定と出店の基本		指定教科書P7～P48		
10	マーケティング リーショナルプロモーションの基本～顧客志向型売場づくりの基本		指定教科書P51～P93		
11	販売・経営管理 販売員の役割の基本～計数管理の基本		指定教科書P7～P76		
12	販売・経営管理 店舗管理の基本		指定教科書P81～P103		
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% 後期:検定試験の成績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。		テキストの予習・復習を必ずすること。 毎回検定試験の問題を解いてもらうので、繰り返し復習すること。			
実務経験教員の経歴					

科目名	VBA・バッチ制作				
担当教員	桑原 峻介	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	選択	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	IT技術者として勤めるに際して、企業から期待される業務である、業務の自動化、効率化について、これを実現する方策である、Excel VBAによるマクロ作成や、batファイルやPowerShellによるバッチ処理を学ぶ				
学習目標 (到達目標)	業務の自動化、効率化を実現する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自教材				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コマンドプロンプトによるファイル操作の概念を学ぶ		独自教材により実施		
2	テキスト出力		独自教材により実施		
3	ファイルコピー		独自教材により実施		
4	沢山のファイルのファイルコピー		独自教材により実施		
5	現在の日付に基づいたテキストの出力		独自教材により実施		
6	Excel VBAによるマクロの概念を学ぶ		独自教材により実施		
7	メッセージボックスの出力		独自教材により実施		
8	1つのシート内での計算処理		独自教材により実施		
9	複数のシートにまたがった計算処理		独自教材により実施		
10	複数のブックにまたがった計算処理		独自教材により実施		
	評価方法・成績評価基準		準備学習の具体的な内容		
学習意欲80%、制作物の品質20%		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		基礎的なプログラム内容の復習	
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	ゲームプログラミングⅢ				
担当教員	桑原 峻介		実務授業の有無	○	
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	選択	授業形態	対面と授業の併用	時間数	42時間
授業概要、目的、授業の進め方	発展的な事例を紹介し、高度なゲームプログラミングについて学習する。				
学習目標 (到達目標)	基礎的なプログラミング技術の定着と高度なプログラミング概念の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	独自教材				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ゲームサーバーとゲームクライアント		独自教材により実施		
2	アイテムの装備機能の実現		独自教材により実施		
3	ゲーム3D数学		独自教材により実施		
4	セーブ・ロード機能の作成		独自教材により実施		
5	チャット機能の作成		独自教材により実施		
評価方法・成績評価基準			準備学習の具体的な内容		
学習意欲80%、制作物の品質20% 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			基礎的なプログラム内容の復習		
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	画像編集Ⅲ				
担当教員	橋本 礼奈	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ゲーム・デザイン科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	選択	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	グラフィック関連の仕事をするための必須ソフトである、Photoshop、illustratorの扱い方に習熟する。				
学習目標 (到達目標)	デザインを行った製品を作る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Photoshop、illustrator				
	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	Photoshopとillustratorの違い、Photoshopレイヤーについて	独自教材			
2	Photoshopフィルターについて(フィルターギャラリー・表現手法など) Photoshopツールについて(スポット・スタンプ・文字・選択ツールなど)	独自教材			
3	illustrator基本設定について、illustratorツールについて (Photoshopとは違ったデザイン機能について説明します)	独自教材			
4	illustratorロゴ・アイコン制作 (実際に簡単なロゴやアイコンの作り方を説明します)	独自教材			
5	illustratorとPhotoshopの画像を使ったポスター制作	独自教材			
	評価方法・成績評価基準	準備学習の具体的な内容			
	学習意欲80%、制作物の品質20% 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	特に無し			
実務経験教員の経歴	デザイン制作の会社を運営中				

科目名	専門講座				
担当教員	大竹 徳至		実務授業の有無	×	
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	3	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	105時間
授業概要、目的、授業の進め方	併修先の授業内容について学習する。コースごとに学習内容が分かれるが、本講座では共通科目を取り上げる。				
学習目標 (到達目標)	企業経営に必要なマネジメント論、経営学思想について理解する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料など				
	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	マーケティング論		テキスト「Marketing Essence」(産業能率大学刊)		
2	経営管理論		テキスト「基礎からわかる経営管理」(産業能率大学刊)		
3	しなやかな心を作るメンタルマネジメント		テキスト「しなやかな心を作るメンタルマネジメント」(産業能率大学刊)		
4	人材マネジメント論		テキスト「HRM Essence」(産業能率大学刊)		
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: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。			授業終了時に与えら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		商業簿記Ⅲ			
担当教員	立島 信貴	実務授業の有無	×		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	4	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	178時間
授業概要、目的、授業の進め方	簿記は、企業の経済活動を記録するための技術である。この授業は企業にとって重要な技術である簿記の基礎知識を習得するものである。具体的には、簿記の考え方や用語、帳簿組織などに関する知識を身に付ける。また、簿記の技法、商品取引などの会計処理方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	・複式簿記の意義・目的について概説できる・複式簿記の原理を利用した仕訳ができる・手形や有価証券の内容を理解しこれらの処理ができる・債権、債務の内容を理解しこれらの処理ができる・決算における仕訳や帳簿システムについてその基本を理解できる・日商簿記検定2級に合格する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	合格テキスト 日商簿記2級(商業簿記)など				
授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考			
1	授業の目的と目標、オリエンテーション				
2	簿記一巡の手続き、財務諸表	指定教科書P2～P29			
3	商品売買、現金及び預金	指定教科書P30～P65			
4	債権・債務、有価証券	指定教科書P66～P103			
5	有形固定資産(1)	指定教科書P104～P115			
6	有形固定資産(2)	指定教科書P116～P125			
7	リース取引、無形固定資産等と研究開発費	指定教科書P126～P139			
8	引当金、外貨換算会計	指定教科書P140～P161			
9	税金、課税所得の算定と税効果会計	指定教科書P162～P183			
10	株式の発行、剰余金の配当と処分	指定教科書P184～P209			
11	決算手続	指定教科書P210～P245			
12	収益の認識基準、本支店会計	指定教科書P246～P273			
13	合併と事業譲渡、連結会計Ⅰ	指定教科書P274～P295			
14	連結会計Ⅱ、Ⅲ	指定教科書P296～P351			
15	連結会計Ⅳ、製造業会計	指定教科書P352～P382			
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% 後期:検定試験の成績90%、学習意欲10%		・必ず電卓を準備すること ・各回の授業内容に対応する教科書の該当部分を読んで予習すること			
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。					
実務経験教員の経歴					

科目名		工業簿記			
担当教員	玉井 和浩	実務授業の有無	○		
対象学科	情報・ITビジネス大学併修	対象学年	4	開講時期	通年
必修・選択	必修	授業形態	対面授業	時間数	161時間
授業概要、目的、授業の進め方	簿記は、企業の経済活動を記録するための技術である。この授業は企業にとって重要な技術である簿記の基礎知識を習得するものである。具体的には、簿記の考え方や用語、帳簿組織などに関する知識を身に付ける。また、簿記の技法、商品取引などの会計処理方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	・複式簿記の意義・目的について概説できる・複式簿記の原理を利用した仕訳ができる・手形や有価証券の内容を理解しこれらの処理ができる・債権、債務の内容を理解しこれらの処理ができる・決算における仕訳や帳簿システムについてその基本を理解できる・日商簿記検定2級に合格する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	合格テキスト 日商簿記2級(工業簿記)など				
授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考			
1	授業の目的と目標、オリエンテーション				
2	工業簿記の基礎、工業簿記の勘定連絡	指定教科書P2～P17			
3	材料費Ⅰ、Ⅱ	指定教科書P18～P35			
4	労務費Ⅰ、Ⅱ	指定教科書P36～P49			
5	経費、個別原価計算Ⅰ	指定教科書P50～P75			
6	個別原価計算Ⅱ、部門別個別原価計算Ⅰ	指定教科書P76～P107			
7	部門別個別原価計算Ⅱ、総合原価計算Ⅰ	指定教科書P108～P137			
8	総合原価計算Ⅱ、Ⅲ	指定教科書P138～P177			
9	総合原価計算Ⅳ、Ⅴ	指定教科書P178～P193			
10	財務諸表、標準原価計算Ⅰ	指定教科書P194～P219			
11	標準原価計算Ⅱ、直接原価計算Ⅰ	指定教科書P220～P247			
12	直接原価計算Ⅱ、本社工場会計	指定教科書P248～P274			
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% 後期：検定試験の成績90%、学習意欲10%		・必ず電卓を準備すること ・各回の授業内容に対応する教科書の該当部分を読んで予習すること			
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。					
実務経験教員の経歴	税理士として事務所を構え、長年活躍。				

科目名						ファイナンシャルプランナー					
担当教員		玉井 和浩			実務授業の有無		○				
対象学科		情報・ITビジネス大学併修		対象学年		4		開講時期		通年	
必修・選択		選択		授業形態		対面授業		時間数		200	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>ファイナンシャルプランナー(FP)として、顧客の家族構成、収支の内容、資産・負債などあらゆるデータを集め要望や目標を聞き、現状を分析したうえでそれに基づいてライフプランの目標を達成するために必要に応じて税理士等の協力を得ながら会話的な資産設計を手助けしていく専門家を目指す。 実生活に役立つFPの基礎知識を習得するとともに、国家資格であるFP技能検定の取得を目指す。</p>									
学習目標(到達目標)		<p>ファイナンシャルプランナーとは何かを説明できる。 ライフイベント表、キャッシュフロー表を用いて基本的な提案書が作成できる。 自分自身のライフプランを立て、それを実現するための総合的な資金計画を立てることができる。</p>									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		<p>3級FP技能士 実技 個人・保険顧客資産相続業務 3級FP技能士 学科・実技試験対策テキスト 3級FP技能士 学科精選問題解説集 (全て きんざい出版)</p>									
授業項目、内容						学習方法・準備学習・備考					
1	ライフプランニングと資金計画(学科対策)					指定教科書P1～P43					
2	ライフプランニングと資金計画(実技対策)					指定教科書P1～P31					
3	リスク管理(学科対策)					指定教科書P44～P81					
4	リスク管理 個人分野(実技対策)					指定教科書P32～P61					
5	リスク管理 法人分野(実技対策)					指定教科書P62～P87					
6	金融資産運用(学科対策)					指定教科書P82～P119					
7	金融資産運用(実技対策)					指定教科書P88～P111					
8	タックスプランニング(学科対策)					指定教科書P120～P153					
9	タックスプランニング(実技対策)					指定教科書P112～P139					
10	不動産(学科対策)					指定教科書P154～P181					
11	不動産(実技対策)					指定教科書P140～P165					
12	相続・事業承継(学科対策)					指定教科書P182～P202					
13	相続・事業承継(実技対策)					指定教科書P166～P190					
14	模擬問題										
15	模擬問題										
16	模擬問題										
17	模擬問題										
18	模擬問題										
評価方法・成績評価基準						準備学習の具体的な内容					
<p>前期:筆記試験70%、学習意欲30% 後期:筆記試験70%、学習意欲30%</p> <p>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。</p>						<p>これまで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。</p>					
実務経験教員の経歴		税理士として事務所を構え、長年活躍。									

