

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会における運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事し、その実務経験を活かし、企業で求められる日本語能力の修得のため、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材 読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35%）、小テスト（35%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1-2 講義の概要・レベル把握 3-5 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 24-27 読解演習 主張理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 28-29 読解演習 統合理解、ビジネス会話、漢字・文法 30-33 読解演習 情報検索、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 34 定期試験 35-36 後期総まとめ			

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	学生が日々変化する「仕事の世界」を自分との関わりにおいて理解するため、自分の職業世界を 拡げ、情報収集・活用能力を向上させ、産業・企業・職業などに関する理解を深めることを目的 とする			
実務経験のある教員 等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所等において ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、 その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	参考書籍：木部智之著 『入社 1 年目のビジネススキル大全』 三笠書房、2022 年 参考書籍：SPI ノートの会編 『これが本当の SPI3 だ！ 2022 年版』 講談社、2020 年 参考書籍：福澤一吉著 『論理的に読む技術』SB クリエイト株式会社、2012 年			
到達目標	仕事に取り組む姿勢や心構え、行動習慣を学び、スキルを身につける 就職試験を突破し、身につけたスキルをキャリアアップ、自己実現、人生の充実につなぐための第一 歩を踏み出す			
評価方法と基準	学習態度・意欲・小テストなどの平常点（50%）、定期試験・課題提出物・総合力（50%） により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、 思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. 自分を PR する 3. 自分を PR する 4. 自分を PR する／ピアレビュー 5. ビジネスマインド／J 検試験対策 01 6. ビジネスマインド／J 検試験対策 02 7. ビジネスマインド／J 検試験対策 03 8. ビジネスマインド／J 検試験対策 04 9. ビジネスマインド／J 検試験対策 05 10. ビジネスマインド／J 検試験対策 06 11. 時間管理／J 検試験対策 07 12. 時間管理／J 検試験対策 08 13. 時間管理／J 検試験対策 09 14. 時間管理／J 検試験対策 10 15. コミュニケーション／SPI 試験対策 01 16. コミュニケーション／SPI 試験対策 02 17. コミュニケーション／SPI 試験対策 03 18. コミュニケーション／SPI 試験対策 04	19. メール・チャット／SPI 試験対策 05 20. メール・チャット／SPI 試験対策 06 21. メール・チャット／SPI 試験対策 07 22. メール・チャット／SPI 試験対策 08 23. ビジネス思考 01 24. ビジネス思考 02 25. ロジカルシンキング 01 26. ロジカルシンキング 02 27. ロジカルシンキング 03 28. 全体像 29. 要素分解 30. 事実と事象 31. PDCA マトリクス 32. 問題・課題・対策 33. 問題解決フレームワーク 34. まとめ 35. まとめ 36. まとめ		

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	井門 俊治	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	情報学の基礎について学ぶ。また、インターネット利用に関する基礎的なリテラシとして iBut の受験対策も行う。			
実務経験のある教員 等による授業内容	研究機関での開発・研究およびデータ処理業務に約 10 年携わり、その実務経験を活かした情報処理、プログラミングの教育を、約 3 0 年実践してきた。その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルのビデオ教材「情報学基礎」 教科書「iBut インターネットベーシックユーザーテスト 公式テキスト」（一般社団法人 全国専門学校情報教育協会）、「情報活用試験 3 級」（実教出版）			
到達目標	1. 情報学について基礎的な理解と学び方を修得する 2. iBut のテストに合格する			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲、小テスト、演習課題など）（50%）、期末テストおよび総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。また iBut の合格を必須とする。			
授業計画	1. 情報学基礎および iBut のガイダンス 2. 1-1 情報とは何か 3. 1-2 情報メディアの歴史 4. 1-3 コンピュータ発展の歴史 5. 2-1 現代の企業情報システム 6. 2-2 情報ネットワーク社会の到来 7. 2-3 AI デジタルが切り開く未来社会 8. 5-1 ネットワーク 9. 5-2 インターネット 10. 5-3 Web 11. 5-4 クラウド 12. 6-1 デジタルメディア 13. 6-2 情報モラル（プライバシー、著作権） 14. 6-3 情報セキュリティ 15. 期末テスト 16. iBut 受験対策 17. iBut 受験対策 18. iBut 受験対策	19. J-1 人類の歩みと「情報」 20. J-2 現代の教養と「情報学」 21. 3-1 コンピュータの構造（装置と役割） 22. 3-2 情報のデジタル化 23. 3-3 CPU の内部（動作のしくみ） 24. 4-1 問題解決と論理的思考 25. 4-2 プログラミング 26. 4-3 アルゴリズム 27. 4-4 モデル化とシミュレーション 28. 4-5 OS とアプリケーション 29. 4-6 データベースの仕組みと活用 30. 情報モラル・セキュリティ 31. 情報モラル・セキュリティの事例研究 32. 情報モラル・セキュリティの事例研究 33. 情報モラル・セキュリティの事例研究 34. 情報学基礎に関する探究学習 35. 情報学基礎に関する探究学習 36. 期末テスト		

科目名	ICT活用 I			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	企業や組織内で使用されるワープロソフトをイメージしながら、報告書や稟議書等のビジネス文書の書類作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。 プレゼンテーションを構成できるようになり、大勢の前でプレゼンテーションできる方法を身に付ける。			
実務経験のある教員 等による授業内容	IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績があり、会計事務所での実務経験を活かした、ICT の活用における実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1. 基本操作、文字入力、書式設定ができ、表を含むビジネス文書が作成できる。 2. 体裁と整え、オブジェクトの挿入などを行い、見栄えの良い文書を作成できる。 3. 資料などをスライドの形式にまとめ作成しプロジェクターなどを使って、プレゼンテーションができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- Word 起動と画面構成 2- 文字の入力と削除 3- 文章の入力 4- ページ設定 5- 移動とコピー 6- 基本的な文書の構成 7- 書式設定 8- 文書作成① 9- 文字の装飾① 10- 文字の装飾② 11- 文字の修正 12- 文書作成② 13- タブとインデント 14- 文書作成③ 15- 文書作成④、小テスト 16- 表作成 17- 表の編集 18 文書作成⑤	19- 文書作成⑥ 20- 文書作成⑦ 21- 図形描画① 22- 文書作成⑦ 23- 文書作成⑧ 24- PowerPoint について 25- スライドとデザイン 26- 画面切り替えとアニメーション 27- プレゼンテーション作成① 28- プレゼンテーション作成② 29- 発表 30- ビジネス文書作成まとめ①、印刷設定 31- ビジネス文書作成まとめ② 32- Word 検定試験紹介と説明 33- Word 検定試験対策 34- Word 検定試験対策 35- Word 検定試験対策 36- Word 検定試験対策		

科目名	コンピュータサイエンス			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	1. 情報や通信に関する理論やコンピュータシステムについて学ぶ 2. システム戦略や企業活動について学ぶ 3. プロジェクトマネジメントや IT サービスマネジメント、システム戦略について学ぶ 4. クラウドコンピューティングサービスについて学ぶ			
実務経験のある教員 等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所等において ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「情報検定 情報活用試験 3 級 公式テキスト」実教出版 教材：paiza ラーニング 情報処理入門（テクノロジー編、ストラテジ編、マネジメント編） 教材：AWS Academy Cloud Foundations			
到達目標	1. 情報活用試験 3 級に合格する 2. クラウドの概念、主要な AWS のサービス、セキュリティ、アーキテクチャ、料金、サポートの概要を学び、AWS Certified Cloud Practitioner として必要な知識とスキルを習得する 3. AWS Certified Cloud Practitioner 受験準備を完了する			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲・小テスト・課題提出など）（50%）、定期試験・総合力など（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	01-02. 科目オリエンテーション 03-06. パソコンの基礎 07-10. ネットワーク 11-12. アプリケーションソフトの利用 13-14. 情報社会とコンピュータ 15-16. 情報モラル 17-20. 情報処理入門テクノロジー 21-22. 情報処理入門ストラテジ 23-24. 情報処理入門マネジメント 25-30. クラウドのコンセプト 31-36. クラウドエコノミクスと請求	37-40. AWS グローバルインフラストラクチャの概要 41-44. クラウドのセキュリティ 45-48. ネットワークとコンテンツ配信 49-54. コンピューティング 55-58. ストレージ 59-62. データベース 63-66. クラウドアーキテクチャ 67-70. 自動スケーリングとモニタリング 71-72. まとめ		

科目名	AI エンジニアリング I			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	初級レベルの数理・データサイエンス・AI を習得する ディープラーニングに関する基礎を学ぶ AI・データ活用スキルを身につける			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所等において ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績があり、その経験を活かして、AI エンジニアリングにおける実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	教科書：「はじめての AI リテラシー」技術評論社、2021 年 教科書：「ディープラーニング G 検定公式テキスト第 2 版」翔泳社、2021 年 教材：SIGNATE Cloud 教材：AI 技術基礎（アノテーション+物体検出）			
到達目標	1. PythonZen & PEP 8 検定試験に合格する 2. AI 実装検定 B 級に合格する 3. オリジナルデータから学習済みモデルを作成し、画像や動画から物体を検出する			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲・課題・小テストなど）（50%）、定期試験・総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	01-02. 科目オリエンテーション 03-08. AI リテラシー 09-10. 社会でどのような変化が起きているか 11-11. 社会でどのようなデータが活用されているか 13-14. データ・AI を何に使えるか 15-16. データ・AI の技術 17-18. データを読み、説明し、扱う 19-20. データ・AI を扱うときに注意すること 21-22. データ・AI にまつわるセキュリティ 23-26. 統計と数学のきほん 27-30. アルゴリズムとは何か 31-32. データの構造とプログラミング 33-36. データを上手に扱うには	37-40. 時系列データと文章データの分析 41-44. 教師あり学習と教師なし学習 45-48. 機械学習の手法 49-50. ディープラーニングの概要 51-58. ディープラーニングの手法 59-64. ディープラーニングの研究分野 65-68. ディープラーニングの産業応用 69-72. ディープラーニングにおける法律・倫理		

科目名	データサイエンス I			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 1年	履修区分	必修
担当教員名	柳澤 隆	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	新たなテクノロジーとして注目されている「データサイエンス」では、大量データから「知識」を掘り出すことで新しい価値を創出しています。本教科では実習を通し、数理モデルによる統計分析や、データサイエンスで使われる用語と基礎知識、それに機械学習による分類・予測技術を修得し、コミュニケーション力を持ったデータサイエンスのスペシャリストを目指します。			
実務経験のある教員 等による授業内容	前職は①原子力エンジニアとして、核燃料設計ソフトウェア開発、原子炉設計安全評価データ解析に従事。②米 Texas A&M 大学 Turbomachinery laboratory で回転機械異常振動データの研究と、コンピュータシミュレーションによる不安定振動の発生予測、③国交省先端技術支援「船舶異常診断技術」で機械学習による故障予知システムの開発に従事してきましたが、これらの経験を活かし実際のデータマイニングを分かり易く授業に取り入れます。			
教科書・参考書 ・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・東京大学のデータサイエンティスト育成講座, 中山, 松尾 et al, マイナビ出版 ¥3,278 ・Python データサイエンスハンドブック, Jake VanderPlas, オライリー・ジャパン, ¥4,620 ・Python による実務で役立つデータサイエンス練習問題 3, 久保, 朝倉書店, ¥2,700 ・データサイエンティスト検定(リテラシーレベル), 技術評論社, ¥2,500 			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Python によるデータ処理、統計分析や可視化、機械学習の習熟度。 2. 統計量や相関、回帰などの具体的な意味を理解し、結果の真偽を論理的に判断する力。 3. 可視化したグラフなどから情報を客観的に読み取るデータリテラシーの習得度。 4. 結果を論理的に分かり易く説明するプレゼンテーション能力の到達度。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（20%）、小テスト（10%）、期末テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	01-02. データサイエンス概論 03-04. colab の設定と使用方法 05-06. はじめての Python プログラミング 1 07-08. Python プログラミング 変数 09-10. Python プログラミング リスト 11-12. 繰り返し for を使ったプログラミング 13-14. 条件分岐 if を使ったプログラミング 15-16. 数学：基本統計量 17-18. Python プログラミング 関数 19-20. Python プログラミング class 21-22. プログラム演習 23-24. pandas DataFrame 1 25-26. pandas DataFrame 2 27-28. データ可視化 グラフ作成 29-30. データ可視化 3D 31-32. numpy の基礎 33-34. 確率と統計 35-36. 最適化		37-38. 分析結果の表現方法 39-40. PowerPoint 作成 41-42. 回帰 43-44. シミュレーション 45-46. 多項式回帰 47-48. 確率・統計 1 49-50. 確率・統計 2 51-52. 時系列データの読み取り 53-54. 時系列データの機械学習 55-56. 機械学習概論 57-58. 機械学習のアルゴリズム 59-60. 前処理 欠損値の除外と設定 61-62. 非数値、質的データの処理方法 63-64. 正規化の方法 65-66. アルゴリズムの理解、及び分析 67-68. 機械学習の適用範囲 69-70. 業務要件と機械学習の適合性 71-72. 回帰と時系列解析の使い分け	

科目名	AI ビジネス I			
授業時間数	72 時間	A I プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	堀切 達也	実務経験のある 教員等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	A I とイノベーションの関係、ビジネスや経済システムの激変を把握し、「A I をビジネスとして活用できる A I エンジニア」の育成を目指す。			
実務経験のある教員等による授業内容	堀切達也は、富士通の本部長代理として営業・企画・マーケティング・アライアンス業務に長年携わり、A I のビジネス活用について関わってきた経験から、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「AI デジタル研究 第 1 号～第 7 号」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. A I とイノベーションの関係を把握できる。 2. A I とビジネスモデル・経済システムの激変を関係付けることができる。 3. A I 利活用により競争優位のシステムを構想できる。 			
評価方法と基準	出席・アクティブな学習態度（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、アクティブに学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1、イノベーションとは何か 2、第 4 次産業革命における A I 3、情報ネットワークの定義 4、情報ネットワークの歴史 5、コンピュータ化の急成長 6、富士通のイノベーション 7、P C 台頭— I T 産業の大転換 8、A I テクノロジー発達史 I 9、巨大集中型システムの挫折 10、中間テスト 11、インターネット革命の急進展 12、イノベーションと経営戦略 13、G A F A のビジネスモデル 14、期末テスト 15、A I テクノロジー発達史 II 16、統計学・ビッグデータ・A I 17、機械学習・A I テクノロジー I 18、機械学習・A I テクノロジー II 	<ol style="list-style-type: none"> 19、ディープラーニング 20、I C T メーカーの A I への取組み 21、A I システム構築の特徴 22、中間テスト 23、業種別 A I システムの最新動向 I 24、業種別 A I システムの最新動向 II 25、業務別 A I システムの最新動向 26、A I によるビジネスモデル転換 27、A I 適用分野の拡大 28、A I と経済システム I 29、A I と経済システム II 30、A I をめぐる 4 つの論点 31、A I 利活用 I 32、A I 利活用 II 33、A I とリベラルアーツ 34、A I プロジェクトマネジメント I 35、A I プロジェクトマネジメント II 36、期末テスト 		

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	分野を問わず職業人として求められる基本的な知識（ビジネス・ICT・AI）を身につける。			
実務家教員との関係	教育関連企業において、マーケティングの実務に 15 年以上携わり、その経験を活かし、社会人に求められる知識・スキルの修得のため、総合的かつ実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営の基本を理解し、初級職業人として活用ができる。 2. 状況に応じて求められるビジネススキルを理解し、 3. IT/ICT の進化を理解し、初級職業人として活用できる。 4. AI の可能性を理解し、初級職業人として活用できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（20%）、課題（60%）、試験・総合力（20%）を目安に 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営とは何か① 2. 経営とは何か② 3. 経営者の役割① 4. 経営者の役割② 5. 経営を支える組織・部門① 6. 経営を支える組織・部門② 7. ビジネス成功の条件① 8. ビジネス成功の条件② 9. これからの新しい経営① 10. これからの新しい経営② 11. 思考力を高めるスキル① 12. 思考力を高めるスキル② 13. ビジネス思考力を高める① 14. ビジネス思考力を高める② 15. 対人系スキル① 16. 対人系スキル② 17. 組織系スキル① 18. 組織系スキル② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. IT/ICT の学び方① 20. IT/ICT の学び方② 21. アルゴリズムの学び方① 22. アルゴリズムの学び方② 23. プログラミングの学び方① 24. プログラミングの学び方② 25. ネットワーク、インターネット① 26. ネットワーク、インターネット② 27. プライバシーとセキュリティ① 28. プライバシーとセキュリティ② 29. IT とビジネス① 30. IT とビジネス② 31. AI の学び方 32. AI とのつきあい方 33. データの重要性 34. DX① 35. DX② 36. AI の造 		

科目名	AI エンジニアリング II			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	AI を実装するための基礎力や知識を学ぶ AI を実装するためのコーディングスキルを学ぶ			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書 ・教材等	教材：SIGNATE Cloud 教科書：「ディープラーニング G 検定公式テキスト第 2 版」翔泳社、2021 年			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 未知の問題に対して最低限のアルゴリズムを実装できるようになる 2. G 検定に合格する 3. 実践プログラミング技術者試験 Python を受験し、Bronze 以上を取得する 4. 外部のデータ分析コンペティションに参加して、課題を解決できるスキルを身につける 			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲・課題提出・小テストなど）（50%）、定期試験・総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	01-02. 科目オリエンテーション 03-04. 人工知能とは 05-06. 人工知能をめぐる動向 07-08. 人工知能分野の問題 09-12. 機械学習の手法 13-14. ディープラーニングの概要 15-22. ディープラーニングの手法 23-28. ディープラーニングの研究分野 29-32. ディープラーニングの産業応用 33-36. ディープラーニングにおける法律・倫理	37-38. 生成 AI 入門 39-42. SQL 入門 43-46. DeepLearning（画像分類） 47-54. 自然言語入門 55-60. 物体検出入門 61-64. scikit-learn 道場 65-68. PyTorch 道場 69-72. Pandas 道場（応用編）		

科目名	データサイエンスⅡ			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	柳澤 隆	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	新たなテクノロジーとして注目される「データサイエンス」を学ぶことで、大量データから「知識」を掘り出し新たな価値を創出するデータテクノロジーを修得します。そのために、数理シミュレーション、Python 機械学習による新たなデータ分析と予測手法を実習を通して学び、数理的根拠に基づく判断、問題解決型の予測技術と、適切に説明するコミュニケーション能力を備えた、クリエイティブなスペシャリストを目指します。			
実務経験のある教員等による授業内容	前職は①原子力エンジニアとして、核燃料設計ソフトウェア開発、原子炉設計安全評価データ解析に従事。②米 Texas A&M 大学 Turbomachinery laboratory で回転機械異常振動データ解析の研究と、コンピュータシミュレーションによる不安定振動の発生予測、③国交省先端技術支援「船舶異常診断技術」で機械学習による故障予知システムの開発に従事してきましたが、経験を含めデータマイニングの講義をします。			
教科書・参考書 ・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・Python によるファイナンス(第 2 版), Yves Hilpisch, オライリー・ジャパン, ¥4,950 ・Python 意思決定の数理入門, 橋本, 牧野, オーム社, ¥3,740 ・Python コンピュータシミュレーション(人文社会科学の数理モデル), 橋本, オーム社, ¥3,740 ・Python 機械学習プログラミング, Sebastian Raschka, (株)インプレス, ¥4,000 			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題とデータから目的変数を決め、適正な説明変数が決められる。 2. 金融、社会問題、販売(セールス)予測、生産・在庫管理につき回帰予測ができる。 3. 機械学習による回帰、分類の予測値の精度改善、モデル適合性、真偽判断ができる。 4. 結果を可視化し、判断を論理的に分かり易く説明するプレゼンテーション力の到達度。 			
評価方法と基準	平常点(出席状況・学習態度・意欲など)(20%)、小テスト(10%)、期末テスト、演習提出物、総合力(70%)により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	01-02. データサイエンス概論 03-04. Pandas DataFrame の解説 05-06. DataFrame の演習 07-08. データ 09-10. pandas 時系列生データの加工 I 11-12. 統計量、相関の可視化 13-14. pandas 時系列生データの加工 II 15-16. データ加工の実習 【食品ロス】 17-18. 非数値データの数値化手法 19-20. 非数値データの数値化 演習 21-22. データ可視化とグラフ作成の注意点 23-24. さまざまなグラフ作成 25-26. 実際のグラフから情報を読み取る 27-28. データマイニング 29-30. 統計 正規性検定 31-32. 実社会データを使った回帰 33-34. 移動平均、線形最小二乗法 35-36. 回帰、クラスタリング	37-38. 分析結果の表現方法 39-40. PowerPoint 作成 41-42. 近似と回帰、重回帰 43-44. 最適化 45-46. 最適化と意思決定問題 47-48. シミュレーションと統計 49-50. シミュレーションと実際 51-52. データサイエンスと機械学習 概説 53-54. 機械学習による回帰 売上予測 55-56. モデルの評価と検証 57-58. 精度・適合率・再現率 59-60. 機械学習による取引戦略 61-62. 移動平均による予測 63-64. 金融・為替レート予測 65-66. 実務での業務要件と処理方法 67-68. 業務とデータ活用の注意点 69-70. プレゼンテーションの準備・作成 71-72. プレゼンテーション練習		

科目名	A I ビジネス II			
授業時間数	72 時間	A I プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	堀切 達也	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	経営戦略の一環として A I システムを構想できる。 「A I をビジネスとして捉えることができる A I デザイナー」を育成する。			
実務経験のある教員 等による授業内容	堀切達也は、富士通の本部長代理として営業・企画・マーケティング・アライ アンス業務に長年携わり、A I のビジネス活用について関わってきた経験か ら、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「AI デジタル研究 創刊号～第 7 号」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. A I とイノベーションの基礎知識を習得する。 2. A I システム構築の概要を把握できる。 3. 経営戦略の一環として、A I ビジネスを構想できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、実力テスト（20%）、試験、成果発表、課題 提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階 で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミ ュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営戦略 I 2. 経営戦略 II 3. 経営戦略 III 4. 経営戦略と A I ビジネス I 5. 経営戦略と A I ビジネス II 6. 競争戦略 I 7. 競争戦略 II 8. 競争優位の A I モデル I 9. 競争優位の A I モデル II 10. イノベーションのジレンマ 11. イノベーションのジレンマ 12. ブルーオーシャン戦略 I 13. ブルーオーシャン戦略 II 14. ビジネスモデル変革とは何か 15. ビジネスモデル変革事例 16. A I と D X I 17. A I と D X II 18. 実力テスト 19. A I ビジネスモデル I 20. A I ビジネスモデル II 21. A I ビジネスモデル III 22. A I ビジネスモデル IV 23. A I ビジネスモデル V 24. A I ビジネスモデル VI 25. A I マーケティング I 26. A I マーケティング II 27. 中小企業 A I 事例 I 28. 中小企業 A I 事例 II 29. 中小企業 A I 事例 III 30. A I システム構築 I 31. A I システム構築 II 32. A I システム構築 III 33. 新たな経営—その 1 34. 新たな経営—その 2 35. 新たな経営—その 3 36. 実力テスト 			

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	AIプロジェクト学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	市川 直洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	自分が志望する業界や職種について理解した上で自ら意思決定をして選択し、特徴を説明できるようになる事を目的とする。本授業では学生が就職した企業に入社後、ミスマッチによる早期退職をする事のないよう指導をしたい。			
実務経験のある教員 等による授業内容	11年の情報系専門学校における就職指導実績において1000名以上の留学生を就職させている担当による就職先業界の動向を含め、採用要件や必要なスキル及び入社後のやるべきことを含めて多岐にわたるIT業界の職種を理解し自らの適性とを自覚させる。			
教科書・参考書 ・教材等	プリントまたはPDFファイルを適宜配布。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT業界を中心としたモノづくり業界及びエンジニア職に関する理解 2. さまざまな業界に導入されているIT技術とそれに関わる業務に関する理解 3. 自分のスキルセットと希望にマッチした企業及び職種を1社以上決定する 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. エンジニアとは 2. IT業界概要 3. インターネット・Web業界 4. インターネット・Web業界の職種 5. インターネット・Web業界に必要なスキル 6. 通信業界 7. 通信業界の職種 8. 通信業界に必要なスキル 9. ソフトウェア業界 10. ソフトウェア業界の職種 11. ソフトウェア業界に必要なスキル 12. ハードウェア業界 13. ハードウェア業界の職種 14. ハードウェア業界に必要なスキル 15. 情報処理サービス業界とその3系統 16. 情報処理サービス業界の職種 17. 情報処理サービス業界に必要なスキル 18. 電気・電子・機械業界とITについて 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 電気・電子・機械業界企業事例 20. 電気・電子・機械業界に必要なスキル 21. 電気・電子・機械業界職種事例 22. 組込みIOT業界について 23. 組込みIOT業界企業事例 24. 組込みIOT業界に必要なスキル 25. 組込みIOT業界職種事例 26. 社内SEとは 27. 社内SEの仕事内容 28. 社内SEとシステムエンジニアの違い 29. 社内SEに必要なスキル 30. 働き方について（請負、委託、委託） 31. 働き方について（SES v.s. 派遣） 32. 就職に対する優先順位について 33. 優先順位の決定と企業の選択① 34. 優先順位の決定と企業の選択② 35. 選択した企業の発表① 36. 選択した企業の発表② 		

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	自身の活動においてポートフォリオとなる作品を企画・設計・開発・実装して、作品・アイデアをプレゼンテーションする経験を積む			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書 ・教材等	共通教材：SIGNATE Cloud そのほか：テーマごとに適宜			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 身の回りの課題を見つけ、課題を解決するアイデアや企画を提案できる アイデアや企画を設計・開発・実装することができる 自身のアイデアや企画の魅力的なプレゼンテーションができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲などの平常点（50%）、制作物・成果物・発表スキル・プレゼンテーションなどの総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	01-02 オリエンテーション 03-06 AI プロジェクトテーマ選定法 07-10 AI ソフトウェア開発 11-18 自然言語処理入門 19-24 プレゼンテーション技法 25-30 テーマ選定（前期課題） 31-60 設計・実装 61-66 発表準備 67-72 プレゼンテーション（後期課題）			

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会における運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事したのち、日本語教育に転じ、教育能力検定試験に合格、20 余年の教育実績がある			
教科書・参考書・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材・読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが正しく理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる 4 ビジネス文書や社内文書が正しく理解できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35%）、小テスト（35%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1 講義の概要 2 ビジネス読解(手紙・メール) 3-5 読解演習 手紙評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジネス会話、漢字・語彙・文法、小テスト 24-26 読解演習 主張理解、ビジネス会話、漢字・語彙・文法、小テスト 27-30 ビジネス文書・会話表現、小テスト 31-33 ビジネス文書・会話表現 34 定期試験 35-36 一年間の総まとめ・日本の常識			

科目名	職業とキャリア II			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	学生が日々変化する「仕事の世界」を自分との関わりにおいて理解するため、自分の職業世界を 広げ、情報収集・活用能力を向上させ、産業・企業・職業などに関する理解を深めることを目的 とする			
実務経験のある教 員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以 上携わった実績がある			
教科書・参考書 ・教材等	参考書籍：木部智之著 『入社 1 年目のビジネススキル大全』 三笠書房、2022 年 参考書籍：SPI ノートの会編 『これが本当の SPI3 だ！ 2022 年版』 講談社、2020 年 参考書籍：福澤一吉著 『論理的に読む技術』SB クリエイト株式会社、2012 年			
到達目標	仕事に取り組む姿勢や心構え、行動習慣を学び、スキルを身につける 就職試験を突破し、身につけたスキルをキャリアアップ、自己実現、人生の充実につなぐための第一 歩を踏み出す			
評価方法と基準	学習態度・意欲・小テストなどの平常点（50%）、定期試験・課題提出物・総合力（50%） により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、 思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. 自分を PR する 3. 自分を PR する 4. 自分を PR する／ピアレビュー 5. ビジネスマインド／J 検試験対策 01 6. ビジネスマインド／J 検試験対策 02 7. ビジネスマインド／J 検試験対策 03 8. ビジネスマインド／J 検試験対策 04 9. ビジネスマインド／J 検試験対策 05 10. ビジネスマインド／J 検試験対策 06 11. 時間管理／J 検試験対策 07 12. 時間管理／J 検試験対策 08 13. 時間管理／J 検試験対策 09 14. 時間管理／J 検試験対策 10 15. コミュニケーション／G 検定対策 01 16. コミュニケーション／G 検定対策 02 17. コミュニケーション／G 検定対策 03 18. コミュニケーション／G 検定対策 04	19. メール・チャット／G 検定対策 05 20. メール・チャット／G 検定対策 06 21. メール・チャット／G 検定対策 07 22. メール・チャット／G 検定対策 08 23. ビジネス思考 01／G 検定対策 09 24. ビジネス思考 02／G 検定対策 10 25. ロジカルシンキング 01／G 検定対策 11 26. ロジカルシンキング 02／G 検定対策 12 27. ロジカルシンキング 03 28. 全体像 29. 要素分解 30. 事実と事象 31. PDCA マトリクス 32. 問題・課題・対策 33. 問題解決フレームワーク 34. まとめ 35. まとめ 36. まとめ		

科目名	I C T 活 用 Ⅱ			
授業時間数	72 時間	AI プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	用途や目的に応じて設定・計算式・関数を使用し見栄えの良いスプレッドシートの作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。			
実務経験のある教員 等による授業内容	I T 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1. 目的に応じて適宜計算式や関数を使用し、スプレッドシートの作成ができる。 2. データベースやグラフ機能を使用し、データの有効活用ができる。 3. 適切な書式設定で見栄えの良いスプレッドシートを作成できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②)	19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④		

科目名	クラウド活用			
授業時間数	144 時間	AI プロジェクト学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	杉村 洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	クラウドエンジニアに求められる技術とスキルを学ぶ クラウド上の機械学習サービスをビジネス上の問題に適用する方法を学ぶ			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、製造の自動化・効率化を提供する企業において、AI ロボットの研究・開発業務に 10 年以上携った後、特許事務所及び IT ベンチャーにおいて最先端 ICT 技術の権利化に 20 年以上携わった実績がある			
教科書・参考書 ・教材等	教材：AWS Academy Cloud Foundations 教材：AWS Academy Cloud Architecting 教材：AWS Academy Machine Learning Foundations			
到達目標	1. AWS Certified Cloud Practitioner 試験に合格する 2. クラウドコンピューティングの技術的な専門知識を高める 3. AWS の機械学習サービスを使用するスキルを習得する			
評価方法と基準	学習態度・意欲・課題提出（50%）、期末試験・総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力を評価する。			
授業計画	01-02. 科目オリエンテーション 03-06. クラウドアーキテクチャ 07-10. ストレージ層 11-14. コンピューティング 15-18. データベース 19-22. ネットワーク 23-26. ユーザアクセス・アプリケーションアクセス 27-30. 伸縮自在性・高可用性・監視 31-34. アーキテクチャ自動化 35-38. コンテンツのキャッシュ	39-42. デカップリング 43-46. マイクロサービス・サーバレスアーキテクチャ 47-48. 災害の計画 49-52. 機械学習 53-56. Amazon SageMaker 57-62. 予測 63-68. コンピュータビジョン 69-72. 自然言語処理		

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会における運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事し、その実務経験を活かし、企業で求められる日本語能力の修得のため、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材 読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35％）、小テスト（35％）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1-2 講義の概要・レベル把握 3-5 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 24-27 読解演習 主張理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 28-29 読解演習 統合理解、ビジネス会話、漢字・文法 30-33 読解演習 情報検索、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 34 定期試験 35-36 後期総まとめ			

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	土江智哉	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	職業、マーケティング、人材収集、サークル活動、コミュニティ運営、新ビジネス構築など、全ての分野において有効なコミュニケーション手段をブリーフィングにより構築していく。主に主眼としたいのは、個々で構築するのではなく、他者とのアイデアと手段の共有から学びを得ること。			
実務経験のある教員等による授業内容	教育関連企業において、マーケティング業務、企画運営業務に携わり、その実務経験を活かした、社会人に求められる知識・スキルの修得のため、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト：特になし 参考書籍：特になし			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 最も有効な伝達方法を適宜考えることができる 2. 伝えたい対象を絞るために何が必要かを把握することができる 3. 個の考え方やアイデアを重視しながらも、他者の有効性を共有し取り入れることができる 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 自己理解① 3. 自己理解② 4. 自己の表現方法① 5. 自己の表現方法② 6. ロジカルライティング基礎① 7. ロジカルライティング基礎② 8. 自己の特有性の理解① 9. 自己の特有性の理解② 10. ロジカルライティング演習① 11. ロジカルライティング演習② 12. ロジカルシンキング① 13. ロジカルシンキング② 14. チームワーキング① 15. チームワーキング② 16. 思考法演習 17. 期末試験対策 18. 前期ふりかえり 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 体験の考察と伝達① 20. 体験の考察と伝達② 21. 成功者の考察① 22. 成功者の考察② 23. プレゼンテーション演習① 24. プレゼンテーション演習② 25. デザインメイキング① 26. デザインメイキング② 27. プロセスエコノミー考察① 28. プロセスエコノミー考察② 29. グループ制作① 30. グループ制作② 31. グループ制作③ 32. マーケティングトーク① 33. マーケティングトーク② 34. 総論 35. 期末試験対策 36. 後期ふりかえり 		

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	IT-Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	堀口清美	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	好感を持たれる人材になれるように、社会人として必要不可欠な礼儀作法・ビジネスマナー、コミュニケーション能力を身に付ける。さらに日本の伝統文化の知識を習得する。			
実務経験のある教員等による授業内容	企業において、人事、社内研修の実務に携わり、25 年にわたり大学・短大でビジネス実務、秘書検定を担当してきた実績を活かし、社会人に求められる知識・スキルを学ぶ実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「日本のマナーと文化」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 工作上必要不可欠な礼儀作法・ビジネスマナーを学ぶ 2. 第一印象を良くし、就活の際に好感を持たれるようにする 3. 挨拶によって良好な人間関係を築く 4. 社会人として正しい敬語を習得し、コミュニケーション能力を高める 5. 日本の伝統文化への理解を深める 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験（筆記・実技）、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考、応用力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 日本の礼儀作法とは 3. 日本の挨拶、小テスト 4. 面接の受け方 5. 好感度の高い身だしなみ 6. 実技テスト 7. 歳時記：日本の伝統文化を知る I 8. 訪問のマナー I（企業） 9. 訪問のマナー I（家庭）、小テスト 10. 訪問のマナー II（席次） 11. 実技テスト 12. 前期試験対策 13. 前期試験答え合わせ、前期の復習 14. 社会人としての言葉遣い I 15. 社会人としての言葉遣い I、小テスト 16. 社会人としての言葉遣い II 17. 社会人としての言葉遣い III 18. 歳時記：日本の伝統文化を知る II 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 実技テスト 20. 日本のビジネスマナーの基本 I 21. 日本のビジネス実務マナーの基本 I 22. 小テスト 23. 日本のビジネス実務マナーの基本 II 24. 日本のビジネス実務マナーの基本 II 25. 日本のビジネス実務マナーの基本 III 26. 日本のビジネス実務マナーの基本 III 27. 小テスト 28. 日本のビジネス実務マナーの基本 IV 29. 日本のビジネス実務マナーの基本 V 30. 日本のビジネス実務マナーの基本 V 31. 後期試験対策 32. 実技テスト 33. 日本のビジネス実務マナーの基本 VI 34. 日本のビジネス実務マナーの基本 VI 35. 小テスト 36. まとめ 		

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	井門 俊治	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	情報学の基礎について学ぶ。また、インターネット利用に関する基礎的なリテラシとして iBut の受験対策も行う。			
実務経験のある教員等による授業内容	研究機関での開発・研究およびデータ処理業務に約 10 年携わり、その実務経験を活かした情報処理、プログラミングの教育を、約 30 年実践してきた。その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナルのビデオ教材「情報学基礎」 教科書「iBut インターネットベーシックユーザーテスト 公式テキスト」（一般社団法人 全国専門学校情報教育協会）、「情報活用試験 3 級」（実教出版）			
到達目標	1. 情報学について基礎的な理解と学び方を修得する 2. iBut のテストに合格する			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲、小テスト、演習課題など）（50%）、期末テストおよび総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。また iBut の合格を必須とする。			
授業計画	1. 情報学基礎および iBut のガイダンス 2. 1-1 情報とは何か 3. 1-2 情報メディアの歴史 4. 1-3 コンピュータ発展の歴史 5. 2-1 現代の企業情報システム 6. 2-2 情報ネットワーク社会の到来 7. 2-3 AI デジタルが切り開く未来社会 8. 5-1 ネットワーク 9. 5-2 インターネット 10. 5-3 Web 11. 5-4 クラウド 12. 6-1 デジタルメディア 13. 6-2 情報モラル（プライバシー、著作権） 14. 6-3 情報セキュリティ 15. 期末テスト 16. iBut 受験対策 17. iBut 受験対策 18. iBut 受験対策	19. J-1 人類の歩みと「情報」 20. J-2 現代の教養と「情報学」 21. 3-1 コンピュータの構造（装置と役割） 22. 3-2 情報のデジタル化 23. 3-3 CPU の内部（動作のしくみ） 24. 4-1 問題解決と論理的思考 25. 4-2 プログラミング 26. 4-3 アルゴリズム 27. 4-4 モデル化とシミュレーション 28. 4-5 OS とアプリケーション 29. 4-6 データベースの仕組みと活用 30. 情報モラル・セキュリティ 31. 情報モラル・セキュリティの事例研究 32. 情報モラル・セキュリティの事例研究 33. 情報モラル・セキュリティの事例研究 34. 情報学基礎に関する探究学習 35. 情報学基礎に関する探究学習 36. 期末テスト		

科目名	ICT活用 I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	企業や組織内で使用されるワープロソフトをイメージしながら、報告書や稟議書等のビジネス文書の書類作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。 プレゼンテーションを構成できるようになり、大勢の前でプレゼンテーションできる方法を身に付ける。			
実務経験のある教員等による授業内容	IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績があり、会計事務所での実務経験を活かした、ICT の活用における実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1.基本操作、文字入力、書式設定ができ、表を含むビジネス文書が作成できる。 2.体裁と整え、オブジェクトの挿入などを行い、見栄えの良い文書を作成できる。 3.資料などをスライドの形式にまとめ作成しプロジェクターなどを使って、プレゼンテーションができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- Word 起動と画面構成 2- 文字の入力と削除 3- 文章の入力 4- ページ設定 5- 移動とコピー 6- 基本的な文書の構成 7- 書式設定 8- 文書作成① 9- 文字の装飾① 10- 文字の装飾② 11- 文字の修正 12- 文書作成② 13- タブとインデント 14- 文書作成③ 15- 文書作成④、小テスト 16- 表作成 17- 表の編集 18 文書作成⑤	19- 文書作成⑥ 20- 文書作成⑦ 21- 図形描画① 22- 文書作成⑦ 23- 文書作成⑧ 24- PowerPoint について 25- スライドとデザイン 26- 画面切り替えとアニメーション 27- プレゼンテーション作成① 28- プレゼンテーション作成② 29- 発表 30- ビジネス文書作成まとめ①、印刷設定 31- ビジネス文書作成まとめ② 32- Word 検定試験紹介と説明 33- Word 検定試験対策 34- Word 検定試験対策 35- Word 検定試験対策 36- Word 検定試験対策		

科目名	コンピュータサイエンス					
授業時間数	144 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修		
担当教員名	新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習		
科目の目的	IT パスポート試験対策の教科書を使用し、IT に関する幅広い知識を修得することを目的とする。 また、基本情報技術者試験対策の教科書を使用し、IT 業界の実務レベルの深い知識を修得することを目的とする。					
実務経験のある教員 等による授業内容	企業の情報システム部門での業務経験を活かした、情報リテラシーに関する研修に実績があり、企業における ICT の利活用について、実践的な授業を行う。					
教科書・参考書 ・教材等	教科書「令和 05 年 IT パスポート合格教本」 教科書「令和 05 年 基本情報技術者合格教本」 オンライン教材「DEKIDAS-WEB」					
到達目標	1. IT パスポート試験の概要を知り、合格レベルまで技術を修得する 2. 基本情報技術者試験の概要を知り、合格レベルまで技術を修得する 3. 幅広い知識を要素技術の実習科目で役立て、知識とスキルを融合させ体系化を図る					
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（50%）、小テスト（25%）、期末テスト及び総合力（25%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1. オリエンテーション（IT パスポート） 2. コンピュータの基礎理論① 3. コンピュータの基礎理論② 4. デジタルデータ① 5. デジタルデータ② 6. アルゴリズム① 7. アルゴリズム② 8. プログラミング① 9. プログラミング② 10. コンピュータの構成要素① 11. コンピュータの構成要素② 12. システムの構成要素① 13. システムの構成要素② 14. ネットワーク① 15. ネットワーク② 16. セキュリティの基本① 17. セキュリティの基本② 18. セキュリティ対策① 19. セキュリティ対策② 20. セキュリティ対策③ 21. データベース① </td> <td style="vertical-align: top;"> 36. オリエンテーション（基本情報技術者） 37. 基礎理論① 38. 基礎理論② 39. アルゴリズムとプログラミング① 40. アルゴリズムとプログラミング② 41. アルゴリズムとプログラミング③ 42. コンピュータ構成要素① 43. コンピュータ構成要素② 44. コンピュータ構成要素③ 45. システム構成要素① 46. システム構成要素② 47. ソフトウェア① 48. ソフトウェア② 49. ハードウェア① 50. ハードウェア② 51. ヒューマンインタフェース① 52. ヒューマンインタフェース② 53. マルチメディア① 54. マルチメディア② 55. データベース① 56. データベース② </td> </tr> </table>				1. オリエンテーション（IT パスポート） 2. コンピュータの基礎理論① 3. コンピュータの基礎理論② 4. デジタルデータ① 5. デジタルデータ② 6. アルゴリズム① 7. アルゴリズム② 8. プログラミング① 9. プログラミング② 10. コンピュータの構成要素① 11. コンピュータの構成要素② 12. システムの構成要素① 13. システムの構成要素② 14. ネットワーク① 15. ネットワーク② 16. セキュリティの基本① 17. セキュリティの基本② 18. セキュリティ対策① 19. セキュリティ対策② 20. セキュリティ対策③ 21. データベース①	36. オリエンテーション（基本情報技術者） 37. 基礎理論① 38. 基礎理論② 39. アルゴリズムとプログラミング① 40. アルゴリズムとプログラミング② 41. アルゴリズムとプログラミング③ 42. コンピュータ構成要素① 43. コンピュータ構成要素② 44. コンピュータ構成要素③ 45. システム構成要素① 46. システム構成要素② 47. ソフトウェア① 48. ソフトウェア② 49. ハードウェア① 50. ハードウェア② 51. ヒューマンインタフェース① 52. ヒューマンインタフェース② 53. マルチメディア① 54. マルチメディア② 55. データベース① 56. データベース②
1. オリエンテーション（IT パスポート） 2. コンピュータの基礎理論① 3. コンピュータの基礎理論② 4. デジタルデータ① 5. デジタルデータ② 6. アルゴリズム① 7. アルゴリズム② 8. プログラミング① 9. プログラミング② 10. コンピュータの構成要素① 11. コンピュータの構成要素② 12. システムの構成要素① 13. システムの構成要素② 14. ネットワーク① 15. ネットワーク② 16. セキュリティの基本① 17. セキュリティの基本② 18. セキュリティ対策① 19. セキュリティ対策② 20. セキュリティ対策③ 21. データベース①	36. オリエンテーション（基本情報技術者） 37. 基礎理論① 38. 基礎理論② 39. アルゴリズムとプログラミング① 40. アルゴリズムとプログラミング② 41. アルゴリズムとプログラミング③ 42. コンピュータ構成要素① 43. コンピュータ構成要素② 44. コンピュータ構成要素③ 45. システム構成要素① 46. システム構成要素② 47. ソフトウェア① 48. ソフトウェア② 49. ハードウェア① 50. ハードウェア② 51. ヒューマンインタフェース① 52. ヒューマンインタフェース② 53. マルチメディア① 54. マルチメディア② 55. データベース① 56. データベース②					

22. データベース②	57. ネットワーク①
23. バックアップ①	58. ネットワーク②
24. バックアップ②	59. セキュリティ①
25. 表計算ソフト①	60. セキュリティ②
26. 表計算ソフト②	61. セキュリティ③
27. システム開発の流れ①	62. システム開発技術①
28. システム開発の流れ②	63. システム開発技術②
29. プロジェクトマネジメント①	64. ソフトウェア開発管理技術①
30. プロジェクトマネジメント②	65. ソフトウェア開発管理技術②
31. サービスマネジメント①	66. プロジェクトマネジメント①
32. サービスマネジメント②	67. プロジェクトマネジメント②
33. システム監査①	68. サービスマネジメント①
34. システム監査②	69. サービスマネジメント②
35. 期末テスト	70. システム監査①
	71. システム監査②
	72. 期末テスト

科目名	プログラミング I (A)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	本格的な Java プログラミングを行う準備として、プログラミングの基礎スキルを実習を通して習得する。また、オブジェクト指向について重点的に扱い、その理論を学ぶ。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は IT 企業において 10 年以上の開発に携わり、その実務経験を活かしたプログラミング科目の実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	学習サイト : Code.org (https://code.org/) 学習サイト : CodeCombat (https://codecombat.com/) 教科書 : スッキリわかる Java 入門 第 3 版 (株式会社インプレス 発行) 教科書 : スッキリわかる Java 入門 実践編 第 3 版 (株式会社インプレス 発行)			
到達目標	1. プログラミングの基礎を学び、制御構造を意識してプログラミングができる。 2. オブジェクト指向の基礎を理解し、Java プログラミングにおいて活用できる。 3. 「Java プログラミング認定試験 3 級」および「Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE 7/8」合格相応の知識を修得する。			
評価方法と基準	平常点 (出席状況・学習態度・意欲など) (50%)、期末テスト、演習提出物、総合力 (50%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	1. プログラミング学習の基本 2. 学習サービスの登録 3. Code.org の利用方法 4. Code.org : 順次構造 5. Code.org : 繰り返し構造 6. Code.org : 分岐構造 7. CodeCombat の利用方法 8. CodeCombat : メソッドと引数 9. CodeCombat : 文字列 10. CodeCombat : while 文 11. CodeCombat : if 文 12. CodeCombat : 変数と演算子 13. CodeCombat : break, continue 14. CodeCombat : 配列 15. CodeCombat : オブジェクト 16. CodeCombat : for 文 17. CodeCombat : メソッドの定義 18. 前期期末課題	19. Java の基本文法とデータ型 20. 標準出力と標準入力 21. 式と演算子 22. インクリメントとデクリメント 23. 条件分岐と繰り返し 24. 配列 25. コマンドライン引数とコマンドによる実行 26. メソッドの定義 27. クラスとインスタンス 28. コンストラクタ 29. 継承 30. 高度な継承 31. Object クラス 32. 例外処理 33. コレクションとソート 34. ジェネリクス、列挙型、インナークラス 35. スレッド 36. 後期期末課題		

科目名	プログラミング I (B)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	プログラミングに際して自己の考えを整理・表現できるようフローチャートや UML で図示する方法を学ぶ。プログラミング言語 Python の基本文法を理解し、コーディングが出来るようにする。また、リストなどの各種データ構造の取扱いを学習し、データ操作/分析に活かせるようにする。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、IT 企業において、情報活用の企画・開発業務に 10 年以上携わり、その実務経験を活かし、プログラミング科目において開発現場で求められる実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	教科書： 特になし 授業毎に資料を配布(PDF) 参考書：「Python3 入門ノート」ソーテック社 その他、授業中に適宜紹介する 学習サイト「paiza ラーニング」(https://paiza.jp/works/)			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. アルゴリズムを意識してプログラミングができる。 2. Python 言語の文法を理解し、構造化プログラミングができる。 3. Google Colaboratory を利用して Python のコーディングとデバックができる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス、プログラミング言語について 2. フローチャートと draw.io ツールの使用 3. draw.io フローチャート作成基本 4. フローチャート作成(Process) 5. フローチャート作成(Decision) 6. フローチャート作成(Loop) 7. データ構造(Array) 8. Colab 基本(セル操作、Drive 連携) 9. Python 基本 10. 出力と基本演算処理 11. 変数の基本(変数とデータ型) 12. 式と演算① 13. 式と演算② 14. 分岐処理 関係演算 15. 分岐処理 論理演算 16. 複合分岐処理 17. 前期期末課題① 18. 前期期末課題② 19. 前期の復習と課題演習 20. 組込み関数、import 処理 21. Loop for..of① 22. Loop for..of② (nested) 23. List のデータ構造 24. List と Loop① 25. List と Loop② 26. List 応用演習 27. ユーザー定義関数 28. tuple のデータ構造 29. dictionary のデータ構造① 30. dictionary のデータ構造② 31. set のデータ構造 32. csv データのインポート、dict 演習 33. pandas データ処理演習① 34. pandas データ処理演習② 35. 後期期末課題① 36. 後期期末課題② 			

科目名	Web システム開発 I (A)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	株式会社 MTM	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	現在主流となっている Web システムについて、Web の基礎知識を身に付け、Web システムの設計、開発技術を身に付ける。HTML で適切に文書構造を制作、CSS で見栄えの良いデザインに整え、JavaScript で動的なコンテンツの制作ができることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、4 年以上の Web 開発の実務に携わった実績があり、その経験を活かして実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書「留学生のための HTML5&CSS3 ワークブック」(カットシステム) 教科書「留学生のための JavaScript ワークブック」(カットシステム)			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. HTML, CSS の基礎技術を理解し、静的な Web サイトを構築できる 2. JavaScript の基礎技術を理解し、動的な Web サイトを構築できる 3. HTML, CSS, JavaScript を活用して、オリジナルの Web サイトを構築できる 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（50%）、期末テスト、演習提出物、総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. HTML 基礎 3. HTML ファイル作成方法 4. HTML タグとは 5. 正しい HTML ファイルの書き方 6. 見出し、段落タグ 7. 文字の装飾 8. 画像の掲載 9. リンクの作成 10. CSS 基礎 11. 文字書式の CSS 12. CSS の色指定 13. 背景の CSS 14. サイズと枠線の CSS 15. 余白の CSS 16. div 要素, span 要素 17. 前期期末課題 18. 授業ふりかえり 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 前期の復習 20. 回り込みの CSS 21. リンクの CSS 22. CSS まとめ 23. Figma とは 24. デザイン基礎 25. ロゴの作成 26. メインビジュアル作成 27. パナー作成 28. JavaScript 基礎 1 29. JavaScript 基礎 2 30. JavaScript 基礎 3 31. JavaScript 応用 32. 作品作成 1 33. 作品作成 2 34. 作品制作 3 35. 後期期末課題 36. 授業ふりかえり 		

科目名	Web システム開発 I (B)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	高松 克年	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	現在、社会の隅々まで浸透しているインターネットを支えるネットワークインフラを基礎から理解し、実務レベルでネットワーク構築や運用管理が行える技術を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、10 年以上ネットワーク技術者として実務に携わった実績があり、その経験を生かして実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	教科書「ネットワーク超入門 手を動かしながら学ぶ IP ネットワーク」 教材「Cisco Packet Tracer」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. スイッチやルータなどの Cisco 製機器のコンフィグ設定ができる 2. LAN 環境を構築し、VLAN やルーティングの設定ができる 3. Cisco CCNA 試験に合格するレベルの知識を身につける 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲・課題など）（50%）、期末テスト、および総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. ネットワークの基本 3. ネットワークの分類 4. TCP/IP の基礎 5. Cisco 機器の設定の準備 6. CLI の設定の基本 7. イーサネットとは 8. レイヤ 2 スイッチとは 9. (演習) レイヤ 2 スイッチの動作 10. VLAN の概要 11. VLAN の仕組み 12. Cisco 機器における VLAN 設定 13. (演習) VLAN 作成 14. IP アドレスとは 15. ユニキャスト IP アドレス 16. IP アドレスの設定コマンド 17. レイヤ 3 スイッチの概要 18. レイヤ 3 スイッチの IP アドレス設定 	<ol style="list-style-type: none"> 19. SVI/ルーテッドポートの設定 20. (演習) レイヤ 3 スイッチ 21. ルータとは 22. ルーティング動作 23. ルーティングテーブル 24. スタティックルートの設定 25. (演習) ルーティング 26. RIP の概要 27. RIP の仕組み 28. RIP の設定 29. (演習) RIP 30. インターネットへの接続 31. デフォルトルート 32. NAP/PAT 33. パケットフィルタリング 34. (演習) インターネットへの接続 35. 総合演習① 36. 総合演習② 		

科目名	企業・業界研究 I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	企業・業界を取り巻く市場という外部環境と、企業の財務・組織・人材マネジメントによる内部環境を分析・研究したうえで、経営戦略の策定方法を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	教育関連企業において、マーケティングの実務に 1 5 年以上携わり、その経験を活かし、社会人に求められる知識・スキルの修得のため、総合的かつ実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配付テキスト「IT パスポート 合格教本」「基本情報技術者 合格教本」 オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営理念・ビジョン・経営戦略・戦術の違いを理解し、それぞれの特徴を説明できる。 2. マーケティング戦略で有効なさまざまな分析を理解し、それぞれの特徴を説明できる。 3. 経営戦略の策定手順を理解し、手順ごとの特徴を説明できる。 4. 財務諸表を理解し、それぞれの財務諸表から経営状態を分析できる。 5. 企業の組織図の違いを理解し、それぞれの特徴を説明できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、課題（40%）、試験・総合力（20%）を目安に 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. マーケティング 2. 経営理念・ビジョン・経営戦略 3. マーケティングリサーチ 4. P E S T 分析 5. イノベーター理論 6. イノベーター理論と P L C 7. 3 C 分析 8. S W O T 分析 9. V R I O 分析 10. ファイブフォー分析① 11. ファイブフォー分析② 12. 3つの競争戦略 13. P P M 分析 14. S T P 分析①（市場細分化） 15. S T P 分析②（ターゲティング） 16. S T P 分析③（ポジショニング） 17. マーケティングミックス① 18. マーケティングミックス② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. P D C A サイクル 20. 競争地位戦略① 21. 競争地位戦略と関連法規① 22. 競争地位戦略と関連法規② 23. 成長マトリクス 24. 損益計算書の概要 25. 損益計算書の分析 26. 貸借対照表の概要 27. 貸借対照表の分析 28. 企業の効率性の分析 29. 企業の安全性の分析 30. キャッシュフロー計算書の概要 31. キャッシュフロー計算書の分析 32. 財務諸表分析利益計画① 33. 損益計算① 34. 損益計算② 35. 組織の定義・分析 36. 組織構造 		

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	分野を問わず職業人として求められる基本的な知識（ビジネス・ICT・AI）を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	教育関連企業において、マーケティングの実務に 15 年以上携わり、その経験を活かし、社会人に求められる知識・スキルの修得のため、総合的かつ実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営の基本を理解し、初級職業人として活用ができる。 2. 状況に応じて求められるビジネススキルを理解し、 3. IT/ICT の進化を理解し、初級職業人として活用できる。 4. AI の可能性を理解し、初級職業人として活用できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（20%）、課題（60%）、試験・総合力（20%）を目安に 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営とは何か① 2. 経営とは何か② 3. 経営者の役割① 4. 経営者の役割② 5. 経営を支える組織・部門① 6. 経営を支える組織・部門② 7. ビジネス成功の条件① 8. ビジネス成功の条件② 9. これからの新しい経営① 10. これからの新しい経営② 11. 思考力を高めるスキル① 12. 思考力を高めるスキル② 13. ビジネス思考力を高める① 14. ビジネス思考力を高める② 15. 対人系スキル① 16. 対人系スキル② 17. 組織系スキル① 18. 組織系スキル② 19. IT/ICT の学び方① 20. IT/ICT の学び方② 21. アルゴリズムの学び方① 22. アルゴリズムの学び方② 23. プログラミングの学び方① 24. プログラミングの学び方② 25. ネットワーク, インターネット① 26. ネットワーク, インターネット② 27. プライバシーとセキュリティ① 28. プライバシーとセキュリティ② 29. IT とビジネス① 30. IT とビジネス② 31. AI の学び方 32. AI とのつきあい方 33. データの重要性 34. DX① 35. DX② 36. AI の造 			

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養う。			
実務経験のある教員 等による授業内容	IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績があり、会計事務所での実務経験を活かした、社会人に求められる知識・スキルの修得に向けた、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	配布プリント 他			
到達目標	就職活動における希望職種・希望業種を見つける 人事担当者の目を引く履歴書を作成できる 自ら考え就職活動に向けて行動することができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動とは 5. 現在の就職事情 6. 就職活動の進め方 7. 自己分析① 過去の自分の掘り起こし I 8. 自己分析② 過去の自分の掘り起こし II 9. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 10. 自己分析④ アルバイトと資格 11. 自己分析⑤ セールスポイント 12. 自己分析⑥ 自己 PR 13. 自己 PR（プレゼンテーション） 14. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 15. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 16. 履歴書 & 経歴書の書き方 17. 履歴書データ作成① 18. 履歴書データ作成② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 適性検査① 20. 適性検査② 21. 作文① 22. 作文② 23. 就職活動の際の留意点 24. インターンシップとは 25. 人生観と職業観 26. 業界企業研究① 27. 業界企業研究② 28. 適性を知る 29. メール・エントリーについて 30. 企業説明会・訪問の注意点 31. 電話による参加アポイントの取り方 32. 正しい日本語（敬語） 33. 面接対策① 34. 面接対策② 35. 面接対策③ 36. まとめ 		

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ（社会人）			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	組織内・外でのコミュニケーション能力の向上を目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	当授業担当者は、企業の研修責任者として約 15 年、また専門学校・公共職業訓練等において、組織内外のコミュニケーション・チームビルディング・モチベーション・リーダーシップ・マーケティングの指導経験に約 10 年携わった実績があり、その経験を活かして、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 労働法規の基本的な知識を身につけることで、組織内でトラブルを避け、組織内で適切なコミュニケーションがとれる。 2. 組織内での適切な問題解決のためのコミュニケーションがとれる。 3. 自組織とステークホルダの両者が納得可能な境界線をもとにした対外交渉ができる。 4. リスクマネジメントの考えに基づき、組織内外の適切な対応ができる。 5. 内外で経営戦略を基盤にしたプレゼンテーションができる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（20%）、課題（40%）、試験・総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービストライアングル 2. 従業員満足度と労働法規の関係 3. 労働基準法① 4. 労働基準法② 5. 労働基準法③ 6. 労働基準法④ 7. 労働基準法⑤ 8. 労働基準法⑥ 9. 労働基準法⑦ 10. 労働基準法⑧ 11. 労働基準法以外の労働法規① 12. 労働基準法以外の労働法規② 13. 労働基準法以外の労働法規③ 14. 労働基準法以外の労働法規④ 15. 事例研究（コンプライアンス） 16. 事例研究（事故・災害時①） 17. 事例研究（事故・災害時②） 18. 事例研究（クレーム①） 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 事例研究（クレーム②） 20. 事例研究（クレーム③） 21. 事例研究（不正防止①） 22. 事例研究（不正防止②） 23. 事例研究（社内不正①） 24. 事例研究（社内不正②） 25. 事例研究（職場内トラブル①） 26. 事例研究（職場内トラブル②） 27. 事例研究（職場内トラブル③） 28. 事例研究（対外交渉④） 29. リスクマネジメント総合① 30. リスクマネジメント総合② 31. 事例研究（対外交渉①） 32. 事例研究（対外交渉②） 33. 事例研究（ヒューマンエラー①） 34. 事例研究（ヒューマンエラー②） 35. 事例研究（経営戦略の策定①） 36. 事例研究（経営戦略の策定②） 		

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会における運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事したのち、日本語教育に従事し、実務経験を活かした、ビジネス日本語の実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材・読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが正しく理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる 4 ビジネス文書や社内文書が正しく理解できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35%）、小テスト（35%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1 講義の概要 2 ビジ初読解(手紙・メール) 3-5 読解演習 手紙評論・エッセイ、ビジ初会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジ初会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジ初会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジ初会話、漢字・文法、小テスト 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジ初会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジ初会話、漢字・語彙・文法、小テスト 24-26 読解演習 主張理解、ビジ初会話、漢字・語彙・文法、小テスト 27-30 ビジネス文書・会話表現、小テスト 31-33 ビジネス文書・会話表現 34 定期試験 35-36 一年間の総まとめ・日本の常識			

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	株式会社ソーシャライズ 株式会社グローアップ NPO 法人国際職業開発協会	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	留学生が日本で就職活動を行う際のポイントを理解し適切な方法を知ること。また、これから先、気持ちよく働き豊かな人生を送るために、自らのキャリアを自ら考え選び創ってゆける「キャリアデザイン力」を培うこと。			
実務経験のある教員等による授業内容	外国人材専門の紹介会社において、1500 名以上の外国人の就労支援に従事した実績があり、留学生専任キャリアアドバイザーとして、日々、相談者の方と個別面談を行いながら、実務経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	プリントを適宜配布 自主作成した Word、Excel、PowerPoint 等を活用し、授業を行う。 試験対策等は、随時過去問等を使用する。			
到達目標	自分の経験やスキルについてわかりやすく説明ができる 就職活動における希望職種・希望業種を見つける 特定技能ビザに関する理解（メリットや最新情報も含む）			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科目オリエンテーション 2. 就職活動を知る 3. 会社の探し方 4. 面接対策講座 5. 自己分析と企業研究 6. 特定技能ビザとは 7. 特定技能制度の説明 8. 技能実習制度と特定技能制度の違い 9. 特定技能制度の職種について 宿泊① 10. 特定技能制度の職種について 外食① 11. 外食業界に求められるスキル 12. 特定技能評価試験についての説明 13. 求人票事例研究 14. 技能測定試験の対策 1 15. 技能測定試験の対策 2 16. 技能測定試験の対策 3 17. 道徳と遵法精神 18. 就職のための自己 PR 19. 自己分析 長所・短所を明確にする 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 面接編 21. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 入社編、退社編 22. 特定技能評価試験対策 23. 面接対策① 24. 面接対策② 25. 面接対策③ 26. 各種書類作成指導 27. 模擬企業説明会の参加 28. 模擬面接の振り返り 29. 社会人基礎力① 30. 社会人基礎力② 31. 在留資格① 32. 在留資格② 33. 日本の社会と企業のワークルール① 34. 日本の社会と企業のワークルール② 35. 日本の社会と企業のワークルール③ 36. 1 年の振り返り 		

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	青柳越才、刀根聡史、濱田真吾 新井一義	実務経験のある 教員等による授業	授業形態	対面 + 対面
科目の目的	採用の掘起、面談、面接、特定技能試験対策および、日本の IT 業界についての情報と自身のキャリアプランを検討する。			
実務経験のある教員等による授業内容	講師は JFS 協同組合にて事務局長を務めており、企業での実務経験を活かして、外国人の受入れに関わっている。海外での面接等多数経験しており、実際に企業にアピールする方法やコツなどを熟知しているため、そのノウハウを生かし実践的な授業を行う。加えて特定技能の試験対策等も課題を通じて教育する。			
教科書・参考書・教材等	自主作成した Word、Excel、PowerPoint 等を活用し、授業を行う。 試験対策等は、随時過去問等を使用する。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動における希望職種・業種を見つけ出す。 2. 実際の面接に合格するため、適切な自己アピールができる。 3. 適性試験に合格する。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（70%）期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科目オリエンテーション 2. 生徒による自己 PR 3. 特定技能制度の説明 4. 技能実習制度と特定技能制度の違い 5. 就職のための自己 PR 6. 自己分析 長所・短所を明確にする 7. 特定技能制度の職種について 前編 8. 特定技能制度の職種について 後編 9. 特定技能制度の職種について 宿泊① 10. 特定技能制度の職種について 外食① 11. 特定技能評価試験についての説明 12. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 面接編 13. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 入社編、退社編 14. 日本語能力テスト① 15. 履歴書の作成指導① 16. 面接対策① 17. 面接対策② 18. 特定技能評価試験対策 	<ol style="list-style-type: none"> 19. エンジニアとは 20. IT 業界概要 21. 業界・職種研究：Web 業界 22. Web 業界で求められるスキル 23. 業界・職種研究：ソフトウェア業界 24. ソフトウェア業界で求められるスキル 25. 業界・職種研究：ハードウェア業界 26. ハードウェア業界で求められるスキル 27. 業界・職種研究：通信業界 28. 通信業界で求められるスキル 29. 働き方について 30. キャリアプランの作成 31. 就職に対する優先順位の検討 32. 自身にあわせた企業・職種の検討 33. キャリアを維持するためのビジネススキル① 34. キャリアを維持するためのビジネススキル② 35. キャリアを維持するためのビジネススキル③ 36. 学習内容振り返り・期末課題 		

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT 業界について学び、自らの目標を具体的に思考する力を養う。また、自らの求める職業についてキャリアプラン等を意識して今後の学習について計画を立てる。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、IT 企業において、情報活用の企画・開発業務に 6 年以上携わり、その実務経験を活かした IT 関係のキャリア形成に向けた実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材：適宜資料を配布			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT 業界の職種について知る。 2. IT 業界で求められるスキルについて理解する。 3. 自身のキャリアプランを具体的に立て、希望にマッチする企業・職種を見つける。 			
評価方法と基準	平常点（授業課題）（50%）、期末試験（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. エンジニアとは 2. IT 業界概要 3. 業界研究：Web 業界 4. 職種研究：Web 業界 5. Web 業界で求められるスキル 6. 業界研究：ソフトウェア業界 7. 職種研究：ソフトウェア業界 8. ソフトウェア業界で求められるスキル 9. 業界研究：ハードウェア業界 10. 職種研究：ハードウェア業界 11. ハードウェア業界で求められるスキル 12. 業界研究：通信業界 13. 職種研究：通信業界 14. 通信業界で求められるスキル 15. 自己分析① 16. 自己分析② 17. 企業研究 18. 前期期末試験 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 働き方について 20. キャリアプランの作成① 21. キャリアプランの作成② 22. 就職に対する優先順位の検討① 23. 就職に対する優先順位の検討② 24. 自身にあわせた企業・職種の検討① 25. 自身にあわせた企業・職種の検討② 26. 自身にあわせた企業・職種の検討③ 27. 自身にあわせた企業・職種の検討④ 28. キャリアプランの修正 29. 選択した企業の発表① 30. 選択した企業の発表② 31. キャリアを維持するためのビジネススキル① 32. キャリアを維持するためのビジネススキル② 33. キャリアを維持するためのビジネススキル③ 34. キャリアを維持するためのビジネススキル④ 35. 学習内容の振り返り 36. 後期期末試験 		

科目名	I C T 活 用 Ⅱ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	用途や目的に応じて設定・計算式・関数を使用し見栄えの良いスプレッドシートの作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。			
実務経験のある教員 等による授業内容	I T 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績があり、会計事務所での実務経験を活かした、ICT の活用における実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1. 目的に応じて適宜計算式や関数を使用し、スプレッドシートの作成ができる。 2. データベースやグラフ機能を使用し、データの有効活用ができる。 3. 適切な書式設定で見栄えの良いスプレッドシートを作成できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②)	19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④		

科目名	A I イノベーション			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	堀切 達也	実務経験のある 教員等による授業	授業形態	講義
科目の目的	A Iとイノベーションの関係、ビジネスや経済システムの激変を把握し、「A I をビジネスとして活用できる ICT エンジニア」の育成を目指す。			
実務経験のある教員 等による授業内容	堀切達也は、富士通の本部長代理として営業・企画・マーケティング・アライアンス業務に長年携わり、A I のビジネス活用について関わってきた経験から、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「A I デジタル研究 第1号～第7号」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. A Iとイノベーションの関係を把握できる。 2. A Iとビジネスモデル・経済システムの激変を関係付けることができる。 3. A Iにより競争優位のビジネスモデルを構想できる。 			
評価方法と基準	出席・アクティブな学習態度（40%）、実力テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、アクティブに学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1、イノベーションとは何か 2、第4次産業革命におけるA I 3、情報ネットワークの定義 4、情報ネットワークの歴史 5、実力テスト 6、富士通のイノベーション 7、P C台頭— I T産業の大転換 8、A Iテクノロジー発達史 I 9、巨大集中型システムの挫折 10、実力テスト 11、インターネット革命の急進展 12、イノベーションと経営戦略 13、G A F Aのビジネスモデル 14、前期テスト 15、A Iテクノロジー発達史 II 16、統計学・ビッグデータ・A I 17、機械学習・A Iテクノロジー I 18、機械学習・A Iテクノロジー II 	<ol style="list-style-type: none"> 19、ディープラーニング 20、I C TメーカーのA Iへの取組み 21、A Iシステム構築の特徴 22、実力テスト 23、業種別A Iシステムの最新動向 I 24、業種別A Iシステムの最新動向 II 25、業務別A Iシステムの最新動向 26、A Iによるビジネスモデル転換 27、実力テスト 28、A Iと経済システム I 29、A Iと経済システム II 30、A Iをめぐる4つの論点 31、A I資本主義の未来 I 32、A I資本主義の未来 II 33、A Iとリベラルアーツ 34、A Iと芸術（絵画・音楽・小説） 35、シンギュラリティをめぐって 36、期末テスト 		

科目名	プログラミング II(B)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	井門 俊治	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	教科書を用いて Python に関する基礎的なプログラミング能力を身に着ける。さらに AI 応用の実務レベルの深い知識を修得することを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	研究機関での開発・研究およびデータ処理業務に約 10 年携わり、その実務経験を活かした情報処理、プログラミングの教育を、約 30 年実践してきた。その経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書「スッキリわかる Python 入門」(インプレス社)			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Python のプログラミングについて基礎的な技術を修得する 2. Python のプログラミングの力をもとに、AI、データサイエンスへの応用力を身に着ける 			
評価方法と基準	<p>平常点（学習態度・意欲、小テスト、演習課題など）（50%）、期末テストおよび総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。</p> <p>総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. Python プログラミングの基礎 3. 出力表示 (print 文)の使い方 4. Print における式と演算 5. 変数とデータの型 6. 型の変換 7. リストの作成と表示 8. リスト要素の追加、削除 9. ディレクショナルリ 10. 条件分岐の基本構造 11. 条件式 12. 分岐構文の応用 13. 繰り返しの基本構造 14. while 文による繰り返し 15. 期末テスト 16. for 文による繰り返し 17. 関数の定義と呼び出し 18. 関数における引数と戻り値 19. 関数の応用 20. オブジェクトの型 21. オブジェクトの設計図 22. Python で使える部品 23. ファイル入出力 24. Python と Excel の連携 25. 外部ライブラリの利用 26. Web アプリケーションの作成 27. IoT アプリケーションの作成 28. データ分析と機械学習の紹介 29. データ分析と機械学習 30. A I 応用のプログラミング 31. A I 応用のプログラミング 32. A I 応用のプログラミング 33. A I 応用のプログラミング 34. A I 応用のプログラミング 35. 期末テスト 			

科目名	プログラミングⅡ (A)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	基本的なアルゴリズムとデータ構造を学び、プログラムを構築する思考力を高める。その後、Web システム制作のため Java を用いた手法を実習を通して習得する。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、IT 企業において、情報活用の企画・開発業務に 6 年以上携わり、その実務経験を活かした開発業務の実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材：適宜資料を配布 参考書：新・明解 Java で学ぶアルゴリズムとデータ構造 第 2 版 (SB クリエイティブ) 参考書：スッキリわかるサーブレット&JSP 入門 第 3 版 (インプレス) 参考書：Spring Boot 2 入門: 基礎から実演まで (個人出版:Kindle/原田 けいと 他著) 参考書：Spring Boot 2 応用: REST x Swagger UI, MyBatis から AWS へのデプロイまで (個人出版:Kindle/原田 けいと 他著)			
到達目標	1. データ構造を理解し、目的に適したものを選択できる。 2. 基本的なアルゴリズムを理解し、問題解決に活用できる。 3. Web システムの基本を理解し、適切なシステムをデザインできる。 4. Spring Boot を利用して様々な機能を有した Web システムを制作できる。			
評価方法と基準	平常点 (学習システムの取り組み状況や課題の提出など) (70%)、期末課題 (30%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	1. アルゴリズムとは 2. 総和、最大、最小 3. 線形探索 4. 二分探索 5. ハッシュ法、線形リスト 6. 素数の列挙 7. スタックとキュー 8. 再帰 9. 単純なソート 10. 複雑なソート 11. Web アプリの基本 12. ルーティング 13. JSP の基本 14. Servlet の基本 15. フォームの作成 16. POST メソッドの利用 17. 前期期末課題① 18. 前期期末課題②	19. Java とデータベースの連携 20. Servlet/JSP を用いたメモ帳の作成 21. Spring Boot とは 22. MVC モデル 23. Thymeleaf 24. フォームの作成 25. フォームの検証 26. フォームを通じたファイルのアップロード 27. メールフォーム 28. 単体テスト 29. ユーザ認証 30. データベース 31. CRUD 32. 定期的な処理 33. Web API の利用 34. デプロイ 35. 後期期末課題① 36. 後期期末課題②		

科目名	Web システム開発Ⅱ (A)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	株式会社 MTM	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	EC の基本概念を理解し、オンラインストアの構築ができるようになる。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は 4 年以上の Web 開発、デザイン業務に従事した経験を基にした技術的な授業を実施し、さらに経営者側の視点を意識した実践的なアドバイスを行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナル教材を必要に応じて配布する			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. EC の基本的な概念や仕組みを理解する。 2. Shopify のテーマに対して、静的な HTML/CSS によるカスタマイズができる。 3. Shopify のテーマに対して、動的な JavaScript/Liquid によるカスタマイズができる。 4. 目的に応じた EC サイトをデザインできる。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（25%）、小テスト（25%）、期末テスト、演習提出物、総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shopify 入門 2. アカウント作成 3. 基本設定 4. テーマ設定 5. 商品の追加 6. 商品のメタフィールド 7. 商品のバリエーション 8. 商品のコレクション 9. 商品ページの作成 10. ヘッダーメニュー、フッターメニュー 11. お問い合わせページの作成 12. ブログ機能 13. 配送・配達の設定 14. 決済方法の設定 15. 消費税の設定 16. ストアの公開 17. 前期期末課題 18. 前期ふりかえり 	<ol style="list-style-type: none"> 19. テーマの構造 20. セクションとブロックの編集 21. テンプレート言語 Liquid について 22. Liquid を用いたセクションの編集 23. Liquid を用いたブロックの編集 24. テーマのカスタマイズ 25. テーマに用いる CSS の編集 1 26. テーマに用いる CSS の編集 2 27. Figma によるデザイン手法 28. テーマにおける JavaScript の活用 1 29. テーマにおける JavaScript の活用 2 30. マーケティングと SEO 対策 31. SNS 連携 32. オリジナル EC サイトの作成 1 33. オリジナル EC サイトの作成 2 34. オリジナル EC サイトの作成 3 35. 後期期末課題 36. 授業ふりかえり 		

科目名	Web システム開発Ⅱ (B)			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	高松 克年	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	あらゆる組織がインターネットに接続するのが当たり前になった現在、情報セキュリティの知識を持った人材が社会で求められている。こうしたニーズに対応し、情報セキュリティの知識を持ち、トラブルに対応できる技術を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、10 年以上インフラ系の技術者としてセキュリティ関連の実務に携わった実績があり、その経験を生かして実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書「徹底攻略 情報セキュリティマネジメント教科書」 教材「Paiza ラーニング Web セキュリティ入門編」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報セキュリティの考え方を理解し、管理ができる 2. サイバー攻撃の手法を知り、対抗策を実行できる 3. IPA 情報セキュリティマネジメント試験に合格するレベルの知識を身につける 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲・課題など）（50％）、期末テスト、および総合力（50％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 情報セキュリティの目的と考え方 3. 情報セキュリティの重要性 4. 脅威と脆弱性 5. 不正と攻撃のメカニズム 6. サイバー攻撃手法 7. 暗号化技術 8. 認証技術 9. 利用者認証・生体認証 10. 公開鍵基盤 11. 情報セキュリティ管理 12. 情報セキュリティ諸規定 13. 情報セキュリティマネジメントシステム 14. 情報セキュリティ継続 15. 情報資産の調査・分類 16. リスクの種類 17. リスクアセスメント 18. リスク対応 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 情報セキュリティ組織・機関 20. セキュリティ評価 21. 人的セキュリティ対策 22. クラッキング対策 23. マルウェア対策 24. 無線 LAN のセキュリティ 25. デジタルフォレンジック 26. 物理的セキュリティ対策 27. セキュアプロトコル 28. ネットワークセキュリティ 29. データベースセキュリティ 30. アプリケーションセキュリティ 31. サイバーセキュリティ基本法 32. 不正アクセス禁止法 33. 個人情報保護法 34. 知的財産権 35. 標準化関連 36. 情報セキュリティマネジメント試験対策 		

科目名	IT ビジネススキルⅡ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	寒河江一意	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	IT 業界で働くにあたり必要となるコミュニケーションスキルを実践形式で身につける。 見せかけの会話ではなく、顧客は何を求め何を期待しているのか。それに応えられる実務的なコミュニケーション力を鍛える。			
実務経験のある教員 等による授業内容	IT 企業において、15 年以上の人事採用実務に携わり、その実務経験を活かして、IT ビジネススキルに関する実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	プリントを適宜配布。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT 業界の仕組みを理解できる。 2. 自己分析ができ、最大限に自分を売り込む手段がわかる。 3. 必要とされる人材のコミュニケーションスキルを身につけることができる。 			
評価方法と基準	出席、学習態度、実務テスト、成果発表、課題提出物から、意欲・理解力・創造力・解決力・発言力・印象値をそれぞれ A、B、C、D、E の 5 段階で評価する。その結果を踏まえて総合点として 100 点満点で採点。総合点には期待値も加味する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. コミュニケーションゲーム 3. コミュニケーションゲーム 2 4. 企業面接シミュレーション 1 5. 面接対策 1 6. 面接対策 2 7. 自己分析 1 8. 企業面接シミュレーション 2 9. 企業面接シミュレーション 3 10. 企業面接シミュレーション 4 11. グループワーク 1 12. グループワーク 2 13. グループワーク 3 14. ビジネスメール講習 1 15. ビジネスメール講習 2 16. ビジネスメール講習 3 17. 面接模擬テスト 1 18. 面接模擬テスト 2 	<ol style="list-style-type: none"> 19. IT 業界の仕組み 1 20. IT 業界の仕組み 2 21. グループディスカッション 1 22. グループディスカッション 2 23. グループディスカッション 3 24. プレゼンテーション大会 1 25. プレゼンテーション大会 2 26. プレゼンテーション大会 3 27. 伝える力 1 28. 伝える力 2 29. 自己分析 2 30. 自己分析 3 31. 伝える力 3 32. 考える力 1 33. 考える力 2 34. ディベートテスト 1 35. ディベートテスト 2 36. 1 年の振り返り 		

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	市川 直洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	自分が志望する業界や職種について理解した上で自ら意思決定をして選択し、特徴を説明できるようになる事を目的とする。本授業では学生が就職した企業に入社後、ミスマッチによる早期退職をする事のないよう指導をしたい。			
実務経験のある教員 等による授業内容	市川直洋は、MBA を取得し教育業界において 15 年以上の「経営戦略+マーケティング+a」を実践し、多様な業種とのコラボレーションによるビジネスのデザインを実現してきたので、その経験を活かした「+a」のあるビジネスデザインの実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	プリントまたは PDF ファイルを適宜配布。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT 業界を中心としたモノづくり業界及びエンジニア職に関する理解 2. さまざまな業界に導入されている IT 技術とそれに関わる業務に関する理解 3. 自分のスキルセットと希望にマッチした企業及び職種を 1 社以上決定する 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. エンジニアとは 2. IT 業界概要 3. インターネット・Web 業界 4. インターネット・Web 業界の職種 5. インターネット・Web 業界に必要なスキル 6. 通信業界 7. 通信業界の職種 8. 通信業界に必要なスキル 9. ソフトウェア業界 10. ソフトウェア業界の職種 11. ソフトウェア業界に必要なスキル 12. ハードウェア業界 13. ハードウェア業界の職種 14. ハードウェア業界に必要なスキル 15. 情報処理サービス業界とその 3 系統 16. 情報処理サービス業界の職種 17. 情報処理サービス業界に必要なスキル 18. 電気・電子・機械業界と IT について 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 電気・電子・機械業界企業事例 20. 電気・電子・機械業界に必要なスキル 21. 電気・電子・機械業界職種事例 22. 組込み IOT 業界について 23. 組込み IOT 業界企業事例 24. 組込み IOT 業界に必要なスキル 25. 組込み IOT 業界職種事例 26. 社内 SE とは 27. 社内 SE の仕事内容 28. 社内 SE とシステムエンジニアの違い 29. 社内 SE に必要なスキル 30. 働き方について（請負、委託、委託） 31. 働き方について（SES v.s. 派遣） 32. 就職に対する優先順位について 33. 優先順位の決定と企業の選択① 34. 優先順位の決定と企業の選択② 35. 選択した企業の発表① 36. 選択した企業の発表② 		

科目名	卒業制作			
授業時間数	144 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	井上 永徳・新井 一義	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	在留資格である特定技能 1 号「ライフライン・設備」の評価試験に合格できるレベルになること、その評価試験対策・本試験を通じて得た知識・技術・経験をプレゼンできる能力を身につけること。			
実務経験のある教員 等による授業内容	教員は、電気工事、通信工事会社での実務経験を活かして、技術者として活躍できる実践的な授業を行う。プレゼン資料の作成、発表の仕方などの社会で通用する表現方法を身につける。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：建設技能人材機構（JAC）監修のテキスト 教材：適宜資料を配布			
到達目標	1. 学科試験 及び 実技試験の模擬問題に 80%以上正答できるレベルになること 2. 評価試験に合格すること 3. 日本語でプレゼンテーションできること			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲、小テスト）（50%）、期末テスト、演習提出物、総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 講義の概要とテキストの案内 2. 日本の現場で大切なこと 3. 現場で働く上で守る法令① 4. 現場で働く上で守る法令② 5. 建設工事の種類 6. 専門工事の仕事① 7. 専門工事の仕事② 8. 建設・専門工事に必要な資格 9. 業界用語・専門用語 10. 現場・共同生活上の注意 11. 現場で使う工具、機械、材料、計測器の知識① 12. 現場で使う工具、機械、材料、計測器の知識② 13. 現場で使う工具、機械、材料、計測器の知識③ 14. 現場で使う工具、機械、材料、計測器の知識④ 15. 建設現場の施工に関する知識① 16. 建設現場の施工に関する知識② 17. 建設現場の施工に関する知識③ 18. 建設工事における死亡災害 19. 建設現場における安全活動 20. ～39 生徒の学習進捗度合いに応じて、学科試験と実技試験の補習および特定技能 1 号として就労希望する者の場合の入社試験対策。	40. プレゼンテーション技法① 41. プレゼンテーション技法② 42. プレゼンテーション技法③ 43. プレゼンテーション技法④ 44. 発表用資料作成① 45. 発表用資料作成② 46. 発表用資料作成③ 47. 発表用資料作成④ 48. 中間発表、レビュー① 49. 中間発表、レビュー② 50. 中間発表、レビュー③ 51. 中間発表、レビュー④ 52. 発表用資料作成⑤ 53. 発表用資料作成⑥ 54. 発表用資料作成⑦ 55. 発表用資料作成⑧ 56. 完成発表① 57. 完成発表② 58. 完成発表③ 59. 完成発表④ 60. プレゼン動画の制作技法① 61. プレゼン動画の制作技法② 62. プレゼン動画の制作技法③ 63. プレゼン動画の制作技法④ 64. ～68 プレゼン動画作成 65. ～72 プレゼン動画発表 73. 期末課題		

科目名	卒業制作			
授業時間数	144 時間	IT・Web 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	伊藤 永悟	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	これまでの学習を通じて獲得した専門スキルを活かし、自身の作品を制作する。その過程において、自らのアイデアを実現すること、チーム制作により共同作業することに取り組む。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、IT 企業において、情報活用の企画・開発業務に 6 年以上携わり、その実務経験を活かした開発業務の実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材：適宜資料を配布			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 自身の作品アイデアを具体的に説明できる。 制作にあたり必要な作業を整理し、チームで協調して取り組むことができる。 期限までに計画的に制作を進め、自身の作品についての的確に説明できる。 			
評価方法と基準	平常点（普段の制作状況とその進捗報告など）（80%）、期末課題（作品についての発表）（20%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 作品制作の流れ テーマの考え方 チーム制作 チームメンバー決め 進捗報告について テーマの検討 テーマ案 A-① テーマ案 B-① テーマ決定 作品制作における注意点 進捗報告 A-① 進捗報告 B-① 共同制作のための技術① 共同制作のための技術② 進捗報告 A-② 進捗報告 B-② 作品の制作 作品の制作 進捗報告 A-③ 進捗報告 B-③ 作品の制作 作品の制作 進捗報告 A-④ 進捗報告 B-④ 作品の制作 作品の制作 進捗報告 A-⑤ 進捗報告 B-⑤ 作品の制作 作品の制作 中間発表の準備① 中間発表の準備② 中間発表 A（前期期末課題） 中間発表 B（前期期末課題） 今後の計画① 今後の計画② 			

37. プレゼンテーション技法①	55. 進捗報告 A-⑨
38. プレゼンテーション技法②	56. 進捗報告 B-⑨
39. 作品の制作	57. プレゼン動画の制作技法①
40. 作品の制作	58. プレゼン動画の制作技法②
41. 進捗報告 A-⑥	59. 作品の制作
42. 進捗報告 B-⑥	60. 作品の制作
43. プレゼンテーション技法③	61. 進捗報告 A-⑩
44. プレゼンテーション技法④	62. 進捗報告 B-⑩
45. 作品の制作	63. プレゼン動画の作成
46. 作品の制作	64. プレゼン動画の作成
47. 進捗報告 A-⑦	65. プレゼン動画の作成
48. 進捗報告 B-⑦	66. 進捗報告 A-⑪
49. 作品の制作	67. 進捗報告 B-⑪
50. 作品の制作	68. 最終発表の準備①
51. 進捗報告 A-⑧	69. 最終発表の準備②
52. 進捗報告 B-⑧	70. 最終発表の準備③
53. 作品のブラッシュアップ①	71. 最終発表 A (後期期末課題)
54. 作品のブラッシュアップ②	72. 最終発表 B (後期期末課題)

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会おける運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事し、その実務経験を活かし、企業で求められる日本語能力の修得のため、実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材 読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35％）、小テスト（35％）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1-2 講義の概要・レベル把握 3-5 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 24-27 読解演習 主張理解、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 28-29 読解演習 統合理解、ビジネス会話、漢字・文法 30-33 読解演習 情報検索、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 34 定期試験 35-36 後期総まとめ			

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養うことを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に携わり、その実務経験を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	配布プリント 参考書籍：厚生労働省「働くこと」と「労働法」、他			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動における希望職種・希望業種を見つける 2. 人事担当者の目を引く履歴書を作成できる 3. 自ら考え就職活動に向けて行動することができる 			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40％）、小テスト（20％）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動とは 5. 現在の就職事情 6. 就職活動の進め方 7. 自己分析① 過去の自分の掘り起こし I 8. 自己分析② 過去の自分の掘り起こし II 9. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 10. 自己分析④ アルバイトと資格 11. 自己分析⑤ セールスポイント 12. 自己分析⑥ 自己 PR 13. 自己 PR（プレゼンテーション） 14. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 15. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 16. 履歴書 & 経歴書の書き方 17. 履歴書データ作成① 18. 履歴書データ作成② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 適性検査① 20. 適性検査② 21. 作文① 22. 作文② 23. 就職活動の際の留意点 24. インターンシップとは 25. 人生観と職業観 26. 業界企業研究① 27. 業界企業研究② 28. 適性を知る 29. メール・エントリーについて 30. 企業説明会・訪問の注意点 31. 電話による参加アポイントの取り方 32. 正しい日本語（敬語） 33. 面接対策① 34. 面接対策② 35. 面接対策③ 36. まとめ 		

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	人生観と職業観・働くこと・学ぶことの大切さを学び、社会に出て必要な基本的な知識やスキルを身につけ実践できるようになること。表現力や発言する力を向上させ、目標を達成するために他者と協働・協調、あるいは巻き込みながら行動する力を実習（グループワーク）をとおして培い、就職活動に繋げることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わり、その実務経験を活かして、企業人として求められる知識・スキルの取得のための実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	参考書籍：「働くこと」と「労働法」 配布プリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ビジネス社会で活躍するために必要なマナー・エチケット・ルールを理解し、就職活動に向けて社会常識を持って行動することができる。 2. 第一印象の重要性を認識し、明るい挨拶、立ち振る舞い、また場面に応じたコミュニケーションがとれる。 3. 自分史を作成、振り返ることで、自分をアピールするための履歴書を作成できる。 4. ロジカルシンキングを身に付け、自分の考え方をわかりやすく「伝える」ことができる。 			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション① 2. オリエンテーション② 3. 「働くこと」を考えよう① 4. 「働くこと」を考えよう② 5. インターンシップとは 6. 就職活動について 7. 仕事内容と多様な働き方 8. 自己分析ワーク① 今までの掘り起こし 9. 自己分析ワーク② 現在と将来の夢 10. 自己分析ワーク③ 学生時代に得たもの 11. 自己分析ワーク④ 自己能力チェック 12. 自己分析ワーク⑤ 自己 PR① 13. 自己分析ワーク⑥ 自己 PR② 14. キャリアデザイン(将来の夢) 15. キャリアデザイン(5 年・10 年後の自分) 16. 校外学習（企業を知る） 17. ワークショップ① 18. ワークショップ② 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 履歴書作成① 20. 履歴書作成② 21. 履歴書作成③ 22. プレゼンテーション大会準備 23. テーマ選定① 24. テーマ選定② 25. プレゼンテーション制作① 26. プレゼンテーション制作② 27. プレゼンテーション制作③ 28. プレゼンテーション制作④ 29. 発表① 30. 発表② 31. 発表③ 32. ビデオ制作① 33. ビデオ制作② 34. 面接対策① 35. 面接対策② 36. まとめ 		

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	対面授業
科目の目的	情報学の基礎について学ぶ。また、インターネット利用に関する基礎的なリテラシとして iBut の受験対策も行う。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員はビジネス系学科の授業、ビジネス文書の指導を 20 年以上携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。企業での実務経験を活かして、社会人に求められる IT 基礎力などの実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナルのビデオ教材「情報学基礎」 教科書「iBut インターネットベーシックユーザーテスト 公式テキスト」（一般社団法人 全国専門学校情報教育協会）			
到達目標	1. 情報学について基礎的な理解と学び方を修得する 2. iBut のテストに合格する			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲、小テスト、演習課題など）（50%）、期末テストおよび総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。また iBut の合格を必須とする。			
授業計画	1. iBut のガイダンス 2. 第 1 章インターネットの基礎 3. 第 2 章インターネットでの被害 4. 第 3 章インターネット関連の法規① 5. 第 3 章インターネット関連の法規② 6. 第 4 章インターネット利用者のモラル 7. 第 5 章インターネットのしくみ① 8. 第 5 章インターネットのしくみ② 9. 第 6 章コンピュータウイルス 10. 第 7 章インターネットセキュリティ 11. iBut 試験対策① 12. iBut 試験対策② 13. 情報学基礎のガイダンス 14. 1-1 情報とは何か 15. 1-2 情報メディアの歴史 16. 1-3 コンピュータ発展の歴史 17. 2-1 現代の企業情報システム 18. 2-2 情報ネットワーク社会の到来	19. 2-3 AI デジタルが切り開く未来社会 20. 5-1 ネットワーク 21. 5-2 インターネット 22. 5-3 Web/5-4 クラウド 23. 6-1 デジタルメディア 24. 6-2 情報モラル（プライバシー、著作権） 25. 6-3 情報セキュリティ 26. J-1 人類の歩みと「情報」 27. J-2 現代の教養と「情報学」 28. 3-1 コンピュータの構造（装置と役割） 29. 3-2 情報のデジタル化 30. 3-3 CPU の内部（動作のしくみ） 31. 4-1 問題解決と論理的思考 32. 4-2 プログラミング 33. 4-3 アルゴリズム 34. 4-4 モデル化とシミュレーション 35. 4-5 OS とアプリケーション 36. 4-6 データベースの仕組みと活用		

科目名	ICT活用 I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	企業や組織内で使用されるワープロソフトをイメージしながら、報告書や稟議書等のビジネス文書の書類作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。 プレゼンテーションを構成できるようになり、大勢の前でプレゼンテーションできる方法を身に付ける。			
実務経験のある教員 等による授業内容	IT 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績があり、会計事務所での実務経験を活かした、ICT の活用における実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1.基本操作、文字入力、書式設定ができ、表を含むビジネス文書が作成できる。 2.体裁と整え、オブジェクトの挿入などを行い、見栄えの良い文書を作成できる。 3.資料などをスライドの形式にまとめ作成しプロジェクターなどを使って、プレゼンテーションができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- Word 起動と画面構成 2- 文字の入力と削除 3- 文章の入力 4- ページ設定 5- 移動とコピー 6- 基本的な文書の構成 7- 書式設定 8- 文書作成① 9- 文字の装飾① 10- 文字の装飾② 11- 文字の修正 12- 文書作成② 13- タブとインデント 14- 文書作成③ 15- 文書作成④、小テスト 16- 表作成 17- 表の編集 18 文書作成⑤	19- 文書作成⑥ 20- 文書作成⑦ 21- 図形描画① 22- 文書作成⑦ 23- 文書作成⑧ 24- PowerPoint について 25- スライドとデザイン 26- 画面切り替えとアニメーション 27- プレゼンテーション作成① 28- プレゼンテーション作成② 29- 発表 30- ビジネス文書作成まとめ①、印刷設定 31- ビジネス文書作成まとめ② 32- Word 検定試験紹介と説明 33- Word 検定試験対策 34- Word 検定試験対策 35- Word 検定試験対策 36- Word 検定試験対策		

科目名	労務・生産管理 I (A)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1年	履修区分	必修
担当教員名	内藤 直樹	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	労務、生産、管理の全てが、人的資源「ヒト」に働きかけ協働しあいながら自己および他者能力が発揮されることを理解し、ヒトとの関わり的重要性を「人間関係の原理」をもとに理解し、「相手に伝える」を基本テーマとした「人間関係力」を身につける。			
実務経験のある教員 等による授業内容	50名のスタッフマネージメントに10年携わった後、デジタルコミュニケーションを提供する企業経営に携わり、労務、生産マネジメントの実務経験を活かし、労務生産管理の基を成す人的資源を成長させる実績を基に実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	プロジェクターを使用してのオリジナル教材（PPTによる授業テキスト） 生徒は自身が持つ（PC、タブレット、スマートフォン）で授業テキストを視認しながら聴講			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 労務・生産・管理とヒトとの関係を理解する 2. ヒトとの関係を如何に創り上げるかを理解する 3. 人間の本性を理解する 4. 相手の考えを受け止めることの重要性を理解する 5. 自分の考えを相手に的確に伝えることができる 6. ヒトと関わることに自信を持つ 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（35%）、課題・小テスト（35%）、期末テスト・総合力（30%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. 労務・生産管理の基本理解 3. 労務・生産管理とヒトの関わり理解 4. 2～3 振返り、小テスト 5. ビジネス現場で求められる人材 I 6. ビジネス現場で求められる人材 II 7. ビジネス現場が求める基本理解 I 8. ビジネス現場が求める基本理解 II 9. ビジネス現場が求める基本理解 III 10. ビジネス現場が求める基本理解 IV 11. 5～10 振返り、小テスト 12. 人間関係の原理原則 I 13. 人間関係の原理原則 II 14. 人間関係の原理原則 III 15. 12～14 振返り、小テスト 16. 自己理解と目標 17. 前期ふりかえり、期末課題 18. 前期まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 人間本性理解 I 20. 人間本性理解 II 21. 19～20 振返り、小テスト 22. 他者理解 I 23. 他者理解 II（傾聴） 24. 他者理解 III（質問） 25. 他者理解 IV（本質） 26. 22～25 振返り、小テスト 27. 伝えるゴールを考える I 28. 伝えるゴールを考える II、小テスト 29. 主張と理由を考える I 30. 主張と理由を考える II 31. 27～30 振返り、小テスト 32. 信頼関係 I（人との話し方） 33. 信頼関係 II（承認） 34. 32～33 振返り、小テスト 35. 後期ふりかえり、期末課題 36. 全期まとめ 		

科目名	労務・生産管理 I (B)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	企業の現場で求められる人材要件を理解し、言語・非言語・情緒的な側面からの実践的コミュニケーション能力を育成することを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員はビジネス系学科の授業、ビジネス文書の指導を 20 年以上携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。企業での実務経験を活かして、社会人に求められるマネジメント力などの実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	企業提供による資料 参考書籍「常識として知っておきたい社会人のルール」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ビジネス日本語 N2 レベルに到達する 2. 自らのキャリアデザインを精緻に描けるようになる 3. 日本における就職活動を理解し積極的に活動できるようになる 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲、小テスト（50%）、期末テスト（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業オリエンテーション 2. 日本型就職活動の流れ 3. 日本型就職活動の特徴 4. 就職先を選ぶときの考え方 5. なりたい自分になるための俯瞰逆算 6. 人生の振り返りグラフを作成 7. 自分の根幹・価値観に気づく 8. 人生の目標を明確にする 9. 目標と今のギャップを知る 10. ギャップを埋める手段を考える 11. 自分の強み・弱みを洗い出す 12. 外部環境の機会・脅威を洗い出す 13. ビジネスコミュニケーション① 14. ビジネスコミュニケーション② 15. 実践 1-1 16. 実践 1-2 17. 実践 2-1 18. 実践 2-2 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 実践 3-1 20. 実践 3-2 21. キャリアデザイン演習 1-1 22. キャリアデザイン演習 1-2 23. キャリアデザイン演習 2-1 24. キャリアデザイン演習 2-2 25. キャリアデザイン演習 3-1 26. キャリアデザイン演習 3-2 27. ワークショップ実習 1-1 28. ワークショップ実習 1-2 29. ワークショップ実習 2-1 30. ワークショップ実習 2-2 31. ワークショップ実習 3-1 32. ワークショップ実習 3-2 33. ワークショップ実習 4-1 34. ワークショップ実習 4-2 35. ワークショップ実習 5-1 36. ワークショップ実習 5-2 		

科目名	マーケティング企画 I (A)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	日野 隆生	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネスを取り巻く市場環境は、消費者ニーズの多様化や I T の進展などによって時代とともに変化している。本科目は、市場の視点で「マーケティング」、「商品」、「販売」、「販売促進」の基本を理解する。			
実務経験のある教員等による授業内容	企業でのマーケティング業務経験を活かし、MMP 総合研究所所長および日本販売促進協会認定講師などを務め、実践的かつ「プロモーションプランナー」資格試験合格のための授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	『基礎から学ぶ販売促進学』一般社団法人日本販路コーディネータ協会			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. マーケティングとは何か、説明できる。 2. プロモーションとは何か、説明できる。 3. 「プロモーションプランナー」資格試験合格。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（20%）、小テスト（20%）、期末テスト、演習提出物、総合力（60%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. マーケティングとは 3. マーケティングの基礎① 4. マーケティングの基礎② 5. マーケティングの 4P① 6. マーケティングの 4P② 7. ニーズとウォンツと商品（「マーケティング」小テスト） 8. プロモーションの基本 9. 広告① 10. 広告② 11. パブリシティ 12. 人的販売 13. 販売促進（SP）」 14. プロモーションミックス 15. 広報 16. メディアの変貌をマーケットの変化 17. プロモーションイベント 18. 前期テスト 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 前期振り返り 20. 新商品開発の基本 21. 新商品開発のプロセス 22. 「プロモーション」・「商品開発」小テスト 23. 市場調査① 24. 市場調査② 25. 経営マネジメントの基本 26. 財務分析の基礎 27. 財務分析演習 28. マネジメントマーケティングの基本 29. MMP 戦略会議 30. MMP コミュニケーションの基本 31. MMP の実践事例 32. グループワーキング研修のテーマ事例 33. MMP 研修の留意点 34. 資格試験模擬テスト① 35. 資格試験模擬テスト② 36. 後期テスト 		

科目名	マーケティング企画Ⅰ（B）（ビジネス文書）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	マーケティング基礎を踏まえ、ビジネスの世界で必要な定型文や特有の言葉使いを理解し、ビジネスの場に対応できる正確・迅速な文書を書くことを目指す。日本で一般的に使用される書類種類・使用方法を理解することを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員はビジネス系学科の授業、ビジネス文書の指導を 20 年以上携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。企業での実務経験を活かして、社会人に求められる文書作成能力など実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナル遠隔教材 オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 社内文書・社外文書について、基本的構成を理解して作成することができる 文書内の言葉遣いや形式、慣用語を理解して作成することができる 簡潔で分かりやすい文書を書くことができる 企業へのメールの書き方を理解し、相応しい文章で返信することができる 			
評価方法と基準	平常点（小テスト、確認テスト、課題など）（50%）、期末課題および総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ビジネス文書について 文書の基礎知識 ビジネス文書の種類と特徴 仮名書きすべき語句 算用数字と漢数字 わかりやすい文書とは 社内文書の演習① 社内文書の演習② 社内文書の演習③ 頭語と結語 時候の挨拶 ビジネス慣用語① ビジネス慣用語② 間違った文書 社外文書の演習① 社外文書の演習② 社外文書の演習③ ビジネス文書実践問題 	<ol style="list-style-type: none"> 伝わる文書① 伝わる文書② よじれない文書 封筒の宛名 送付状 原稿用紙 報告書の書き方 企画書の作成 企画演習グループワーク① 企画演習グループワーク② 電話対応、メモの取り 書類の役割と流れ① 書類の役割と流れ② 文書管理の知識 ビジネスメール 就職活動に関する文書① 就職活動に関する文書② ビジネス文書まとめ 		

科目名	簿記会計・経営 I (A)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	基本的な商業簿記を修得し、会計帳簿の記載や財務報告書の作成を学習し、経理関連書類の適切な処理や財務報告書の作成などの初歩的な実務を身に着けることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に携わり、その実務経験を活かして、企業で求められる会計実務の知識とスキルを見つける実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	合格トレーニング日商簿記 3 級 Ver12 (TAC 出版) 配布プリント等			
到達目標	基本的な商業簿記を修得し、経理関連書類の適切な処理や財務報告書の作成などの初歩的な実務がある程度できる。			
評価方法と基準	学習態度・意欲(40%)、小テスト(20%)、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力(40%)により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 簿記とは 2. 簿記の 5 要素 3. 貸借対照表と損益計算書の構造 4. 仕訳の方法 5. 勘定とは 6. 転記の方法 7. 試算表の種類 8. 試算表の作成方法 9. 商品の仕入・売上の会計処理 10. 商品の値引き・返品会計処理 11. 人名勘定に関する会計処理 12. 手付金に関する会計処理 13. 現金に関する会計処理 14. 当座預金に関する会計処理 15. 約束手形に関する会計処理 16. 運送料に関する会計処理 17. 当座預金出納帳 18. 売掛金元帳・買掛金元帳	19. 仕入帳・売上帳商品有高帳 20. 売掛金明細表・買掛金明細表 21. 手形記入帳・商品有高帳 22. 小口現金に関する会計処理 23. 小口現金出納帳 24. 当座借越 (二勘定制・一勘定制) 25. 手形貸付金・手形借入金 26. 商品券・預り金と立替金 27. 仮払金と仮受金 28. 固定資産の売買に関する会計処理 29. 有価証券の売買に関する会計処理 30. 個人企業の資本に関する会計処理 31. 訂正仕訳 32. 各種試算表の作成 33. 伝票会計 34. 決算手続の手順 35. 精算表の作成 36. P/L・B/S の作成方法		

科目名	簿記会計・経営 I (B)			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	経営理論の基礎、経営者の役割から、経営管理の手法を理解し、企業の業務運営に役立つようなマネジメント知識を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に携わり、その実務経験を活かして、企業で求められる会計実務の知識とスキルを見つける実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書「経営の基本～いちばん最初に読む本」アニモ出版			
到達目標	学生が、経営理論の基礎、経営者の役割から、経営管理の手法を理解し、基本的な企業の業務運営を説明することができる。			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40％）、小テスト（20％）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.会社の基本的なしくみ 2.経営とはどういうことか 3.所有と経営の分離とは 4.会社の機関① 5.会社の機関② 6.コーポレートガバナンス 7.内部統制 8.企業の社会的責任＝CSR 9.投資家との関係を強化する IR 10.ファイナンスとメセナ 11.協働システムと組織のつながり 12.組織の 3 要素 13.組織の調整と均衡 14.公式組織と非公式組織 15.組織における「権威」 16.「無関心圏」と命令に従う関係 17.テイラーの科学的管理法とは 18.ファヨールの管理過程論とは		19.ホーソン実験とは 20.マスローとマクガートとハースバーグ 21.コンティンジェンシー理論 22.組織の管理原則 23.ライン組織とファンクショナル組織 24. OJT、OffJT、ジョブ・ローテーション 25.QC サークルと 5S 活動の活用 26.SWOT 分析 27.ERP による事業管理 28.ナレッジ・マネジメント 29.ローリング・プラン、事業継続計画 30.コンティンジェンシー・プラン 31.製品と市場をマトリックスで考える 32.多角化戦略と相乗効果 33.多角化戦略のいろいろ 34.範囲の経済とは 35. PPM の考え方と活用法 36.経験曲線の活用	

科目名	企業・業界研究 I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	モノグローブアイデア 神林順子 日本マナー教育アカデミー堀口清美	実務経験のある教員等による授業	授業形態	講義
科目の目的	留学生というステータスから日本における貿易ビジネス業界の知識と見聞を広める。好感を持たれる人材になれるように、社会人として必要不可欠な礼儀作法・ビジネスマナー、コミュニケーション能力を身に付ける。さらに日本の伝統文化の知識を習得する。			
実務経験のある教員等による授業内容	専門商社にて営業、通関業者にて通関士として約 30 年のキャリアを積んだ実務経験を活かし、貿易ビジネス業界について実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	講師作成資料 配布テキスト「日本のマナーと文化」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 貿易ビジネス業界を知ることが出来る。 2. 貿易ビジネス業界に就職してみようという関心が出た。 3. 自分の母国と自分が今生活している日本を自らのビジネスでつなぐ挑戦ができる。 4. 仕事上必要不可欠な礼儀作法・ビジネスマナーを学ぶ 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（35%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（35%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 貿易とは 2. 貿易業界の仕事 3. 貿易取引の種類 4. 貿易取引交渉 5. 貿易用語 1 6. 貿易用語 2 7. 貿易書類の種類 8. 支払の流れ 9. モノカネカミの流れ 10. 日本の礼儀作法とは 11. 日本の挨拶、小テスト 12. 面接の受け方 13. 好感度の高い身だしなみ 14. 実技テスト 15. 歳時記：日本の伝統文化を知る I 16. 訪問のマナー I（企業） 17. 訪問のマナー I（家庭）、小テスト 18. 訪問のマナー II（席次） 19. 社会人としての言葉遣い I 20. 社会人としての言葉遣い I 	<ol style="list-style-type: none"> 21. 社会人としての言葉遣い I、小テスト 22. 社会人としての言葉遣い II 23. 社会人としての言葉遣い III 24. 歳時記：日本の伝統文化を知る II 実技テスト 25. 日本のビジネスマナーの基本 I 26. 日本のビジネス実務マナーの基本 I、小テスト 27. 日本のビジネス実務マナーの基本 II 28. 日本のビジネス実務マナーの基本 II 29. 日本のビジネス実務マナーの基本 III 30. 日本のビジネス実務マナーの基本 III、小テスト 31. 日本のビジネス実務マナーの基本 IV 32. 日本のビジネス実務マナーの基本 V 33. 日本のビジネス実務マナーの基本 V 34. 後期試験対策 35. 実技テスト 36. 日本のビジネス実務マナーの基本 VI 		

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 秀行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	分野を問わず職業人として求められる基本的な知識（ビジネス・ICT・AI）を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容	教育関連企業において、マーケティングの実務に 15 年以上携わり、その経験を活かし、社会人に求められる知識・スキルの修得のため、総合的かつ実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営の基本を理解し、初級職業人として活用ができる。 2. 状況に応じて求められるビジネススキルを理解し、 3. IT/ICT の進化を理解し、初級職業人として活用できる。 4. AI の可能性を理解し、初級職業人として活用できる。 			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（20%）、課題（60%）、試験・総合力（20%）を目安に 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 経営とは何か① 2. 経営とは何か② 3. 経営者の役割① 4. 経営者の役割② 5. 経営を支える組織・部門① 6. 経営を支える組織・部門② 7. ビジネス成功の条件① 8. ビジネス成功の条件② 9. これからの新しい経営① 10. これからの新しい経営② 11. 思考力を高めるスキル① 12. 思考力を高めるスキル② 13. ビジネス思考力を高める① 14. ビジネス思考力を高める② 15. 対人系スキル① 16. 対人系スキル② 17. 組織系スキル① 18. 組織系スキル② 19. IT/ICT の学び方① 20. IT/ICT の学び方② 21. アルゴリズムの学び方① 22. アルゴリズムの学び方② 23. プログラミングの学び方① 24. プログラミングの学び方② 25. ネットワーク, インターネット① 26. ネットワーク, インターネット② 27. プライバシーとセキュリティ① 28. プライバシーとセキュリティ② 29. IT とビジネス① 30. IT とビジネス② 31. AI の学び方 32. AI とのつきあい方 33. データの重要性 34. DX① 35. DX② 36. AI の造 			

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	日本語教員	実務経験のある教員等による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス日本語のコミュニケーション能力を向上し、実社会における運用力を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は原材料メーカーにおいて 15 年営業職・物流部門に従事したのち、日本語教育に転じ、教育能力検定試験に合格、20 余年の教育実績がある			
教科書・参考書・教材等	① にっぽんのカイシャ(日本能力検定協会) ② オリジナル教材・読解・漢字・文法			
到達目標	1 日本語の正しい知識を持ち、運用ができる 2 電話・会議・商談で相手の言うことが正しく理解できる 3 対人関係に応じた敬語の使い分けができる 4 ビジネス文書や社内文書が正しく理解できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・宿題（35%）、小テスト（35%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1 講義の概要 2 ビジネス読解(手紙・メール) 3-5 読解演習 手紙評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 6-9 読解演習 評論・エッセイ、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 10-12 読解演習 説明書・広告、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 13-15 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 16 定期試験 17-19 読解演習 中文、ビジネス会話、漢字・文法、小テスト 20-23 読解演習 内容理解、ビジネス会話、漢字・語彙・文法、小テスト 24-26 読解演習 主張理解、ビジネス会話、漢字・語彙・文法、小テスト 27-30 ビジネス文書・会話表現、小テスト 31-33 ビジネス文書・会話表現 34 定期試験 35-36 一年間の総まとめ・日本の常識			

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行 株式会社グローアップ 株式会社ソーシャライズ	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	『技術・人文知識・国際業務ビザ』『特定技能ビザ』の選択。制度を正しく理解させ自己判断できるレベルの知識量を身に付ける。 「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養う。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員（株式会社グローアップ）は外国人に特化した人材紹介会社において 1500 名以上の外国人の就労支援に従事した実績があり、その実務経験を活かした実践的な授業を行う。 外国人材専門の紹介会社（株式会社ソーシャライズ）において、留学生専任キャリアアドバイザーとして、日々、相談者の方と個別面談を行いながら、それぞれの個性・希望・悩み・状況等に合わせた情報提供や行動の提案を行っている。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント 他			
到達目標	自分の経験やスキルについてわかりやすく説明ができる 就職活動における希望職種・希望業種を見つける 特定技能ビザに関する理解（メリットや最新情報も含む）			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40%）、小テスト（30%）、期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。 総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 特定技能ビザとは 5. 外食業界に求められるスキル 6. 求人票事例研究 7. 技能測定試験の対策 1 8. 技能測定試験の対策 2 9. 道徳と遵法精神 10. 就職面接及び各種書類作成指導 11. 模擬企業説明会の参加 12. 就職活動を知る 13. 会社の探し方 14. 面接対策講座 15. 自己分析と企業研究 16. 模擬面接 17. 模擬面接の振り返り 18. 社会人基礎力① 19. 社会人基礎力② 		<ol style="list-style-type: none"> 20. 在留資格① 21. 在留資格② 22. 日本の社会と企業のワークルール 23. 自己分析① 過去の自分の掘り起こしⅠ 24. 自己分析② 過去の自分の掘り起こしⅡ 25. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 26. 自己分析④ アルバイトと資格 27. 自己分析⑤ セールスポイント 28. 自己分析⑥ 自己 PR 29. 自己 PR（プレゼンテーション） 30. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 31. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 32. 適性検査① 33. 適性検査② 34. 就職活動の際の留意点 35. インターンシップとは 36. 人生観と職業観 	

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男 株式会社グローアップ NPO 法人国際職業開発協会	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養うことを目的とする。また、避けて通れない『技術・人文知識・国際業務ビザ』『特定技能ビザ』の選択。制度を正しく理解させ自己判断できるレベルの知識量を身に付ける。			
実務経験のある教員等による授業内容	株式会社グローアップの担当教員は外国人に特化した人材紹介会社において 1500 名以上の外国人の就労支援に従事した実績があり、その実務経験を活かした実践的な授業を行う。 NPO 法人国際職業開発協会の講師の越才は JFS 協同組合にて事務局長を務めており、実務として外国人の受入れに関わっている。海外での面接等多数経験しており、実際に企業にアピールする方法やコツなどを熟知しているため、そのノウハウを生かし実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント 自主作成した資料 試験対策等は、随時過去問等を使用する。			
到達目標	1. 就職活動における希望職種・希望業種を見つける 2. 自分が働きたい業種（外食業・飲食料品製造業など）の技能測定試験に合格すること 3. 自ら考え就職活動に向けて行動することができる			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動の進め方 5. インターンシップとは 6. 履歴書 & 経歴書の書き方 7. 履歴書データ作成① 8. 履歴書データ作成② 9. 特定技能制度の職種について 宿泊 10. 特定技能制度の職種について 外食 11. 特定技能評価試験についての説明 12. 技能実習制度と特定技能制度の違い 13. 外食業界に求められるスキル 14. 求人票事例研究 15. 技能測定試験の対策 1 16. 技能測定試験の対策 2 17. 道徳と遵法精神 18. 就職面接及び各種書類作成指導 19. 模擬企業説明会の参加 20. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 面接編 	<ol style="list-style-type: none"> 21. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 入社編、退社編 22. 特定技能評価試験対策 23. 自己分析① 過去の自分の掘り起こしⅠ 24. 自己分析② 過去の自分の掘り起こしⅡ 25. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 26. 自己分析④ アルバイトと資格 27. 自己 PR（プレゼンテーション） 28. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 29. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 30. 適性検査① 31. 適性検査② 32. 人生観と職業観 33. 適性を知る 34. メール・エントリーについて 35. 企業説明会・訪問の注意点 36. まとめ 		

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子 株式会社グローアップ NPO 法人国際職業開発協会	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	「職業の形態と種類」や「職業選択の姿勢がどうあるべきか」を自分の考えを踏まえ学習し、働くこと・学ぶことの大切さを知る。就職活動における基礎的な知識とポイントを学び、働くための基礎固めを養うことを目的とする。また、避けて通れない『技術・人文知識・国際業務ビザ』『特定技能ビザ』の選択。制度を正しく理解させ自己判断できるレベルの知識量を身に付ける。			
実務経験のある教員等による授業内容	株式会社グローアップの担当教員は外国人に特化した人材紹介会社において 1500 名以上の外国人の就労支援に従事した実績があり、その実務経験を活かした実践的な授業を行う。NPO 法人国際職業開発協会の講師の越才は JFS 協同組合にて事務局長を務めており、実務として外国人の受入れに関わっている。海外での面接等多数経験しており、実際に企業にアピールする方法やコツなどを熟知しているため、そのノウハウを生かし実践的な授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	配布プリント 自主作成した資料 試験対策等は、随時過去問等を使用する。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動における希望職種・希望業種を見つける 2. 自分が働きたい業種（外食業・飲食料品製造業など）の技能測定試験に合格すること 3. 自ら考え就職活動に向けて行動することができる 			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 「働くこと」を考えよう① 3. 「働くこと」を考えよう② 4. 就職活動の進め方 5. インターンシップとは 6. 履歴書 & 経歴書の書き方 7. 履歴書データ作成① 8. 履歴書データ作成② 9. 特定技能制度の職種について 宿泊 10. 特定技能制度の職種について 外食 11. 特定技能評価試験についての説明 12. 技能実習制度と特定技能制度の違い 13. 外食業界に求められるスキル 14. 求人票事例研究 15. 技能測定試験の対策 1 16. 技能測定試験の対策 2 17. 道徳と遵法精神 18. 就職面接及び各種書類作成指導 19. 模擬企業説明会の参加 20. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 面接編 	<ol style="list-style-type: none"> 21. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 入社編、退社編 22. 特定技能評価試験対策 23. 自己分析① 過去の自分の掘り起こしⅠ 24. 自己分析② 過去の自分の掘り起こしⅡ 25. 自己分析③ 自己の現有能力チェック 26. 自己分析④ アルバイトと資格 27. 自己 PR（プレゼンテーション） 28. キャリアデザイン（自分らしく生きるには） 29. なりたい自分を考える：5 年後、10 年後 30. 適性検査① 31. 適性検査② 32. 人生観と職業観 33. 適性を知る 34. メール・エントリーについて 35. 企業説明会・訪問の注意点 36. まとめ 		

科目名	I C T 活 用 Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	薄井 信行	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	実習
科目の目的	用途や目的に応じて設定・計算式・関数を使用し見栄えの良いスプレッドシートの作成方法を身に付ける。受講した内容をもとに資格取得に挑戦する。			
実務経験のある教員 等による授業内容	I T 関係の学科授業、委託訓練社会人講座等、OA ソフトウェア実習に約 20 年携わり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書：「留学生のための IT テキスト」 プリント配布：補足プリント、課題プリント、検定試験過去問 他			
到達目標	1.目的に応じて適宜計算式や関数を使用し、スプレッドシートの作成ができる。 2.データベースやグラフ機能を使用し、データの有効活用ができる。 3.適切な書式設定で見栄えの良いスプレッドシートを作成できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（40％）、小テスト（30％）、期末テスト、演習提出物、総合力（30％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1- 表計算ソフトについて、Excel の画面構成 2- 文字と数字入力、オートフィル機能 3- データ入力の基礎 4- 計算式の入力、演算子 5- 書式設定、表示の設定 6- 表作成① 7- 関数について、SUM 関数 8- AVERAGE 関数、COUNT 関数 9- MAX 関数、MIN 関数、COUNTA 関数 10- 表作成② 11- ページ設定、表作成③ 12- 相対参照と絶対参照 13- 表作成④、小テスト 14- グラフ作成 15- 表作成⑤ 16- RANK 関数 17- 条件判定(IF 関数①) 18- 条件判定(IF 関数②)	19- 条件判定(IF 関数③) 20- 表作成⑥ 21- 表作成⑦ 22- VLOOKUP 関数 23- 表作成⑧ 24- 表作成⑨ 25- フィルタ機能、並び替え 26- COUNTIF 関数、SUMIF 関数 27- 表作成⑩ 28- ROUNDUP 関数、ROUNDDOWN 関数 29- 表作成⑪ 30- 条件付き書式と印刷設定 31- 表作成⑫ 32- Excel 検定試験紹介と説明 33- Excel 検定試験対策 34- Excel 検定試験対策② 35- Excel 検定試験対策③ 36- Excel 検定試験対策④		

科目名	労務・生産管理Ⅱ（A）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	内藤 直樹	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	<p>労務、生産、管理の全てが人的資源「ヒト」に関わり「人間関係の基本を理解し、人間関係力を身につける」ことを目的とする。労務生産管理Ⅰ（A）において「自分で考え」「想像して」「人に伝える」をテーマとして「人間関係力」を身につけることを学び経験した。労務生産管理Ⅱ（A）では、「自ら行動する」「責任を持つ」ことをテーマに「誰もが発揮できるリーダーシップ」を年間授業の中心におき、人が人に働きかけることを重点に理解することを授業の目的とする。</p>			
実務経験のある教員 等による授業内容	<p>50名のスタッフマネジメントに10年携わった後、デジタルコミュニケーションを提供する企業経営に携わり、労務、生産マネジメントを5年間経験する。現在はヒトづくりのパートナーとして、中堅中小企業の経営層、管理職に対するビジネスコーチおよびコーチングメソッドを活用した社員研修の講師として主に「営業強化を目的とした顧客との関係づくり」「社員間のエンゲージメント強化」「リーダーシップ」などの企業研修講師として8年の経験があり、労務生産管理の基を成す人的資源を成長させる実績を基に実践的な授業を行う。</p>			
教科書・参考書 ・教材等	<p>プロジェクターを使用してのオリジナル教材（PPTによる授業テキスト） 生徒は自身を持つ（PC、タブレット、スマートフォン）で授業テキストを視認しながら聴講</p>			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. リーダーシップの正しい理解と自分が持つリーダーシップの気づき 2. ビジネスにおける基本理解 3. 組織における人材の重要性を理解する 4. リーダーの役割と行動、欲求、承認、信用と信頼を理解する 5. 人間関係力を高める原理原則を理解する 			
評価方法と基準	<p>平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（35%）、課題・小テスト（35%）、期末テスト・総合力（30%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス 2. リーダーシップの基本Ⅰ 3. リーダーシップの基本Ⅱ 4. リーダーシップの基本Ⅲ 5. 自身が持つリーダーシップⅠ 6. 自身が持つリーダーシップⅡ 7. 2～6 振り返り、小テスト 8. ビジネスの基本（共通使命） 9. ビジネスの基本（共通意識） 10. ビジネスの基本（人間性と専門性） 11. ビジネスの基本（顧客の理解） 12. 8～11 振り返り、小テスト 13. 人材の重要性 14. 組織における人材の役割 15. 組織における人材の目的 16. 人的資源管理とは 17. 13～16 振り返り、小テスト 18. 2～16 まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. リーダーの役割（感情） 20. リーダーの役割（影響力） 21. リーダーの役割（意識） 22. リーダーの役割（育成） 23. 19～22 振り返り、小テスト 24. リーダーの行動（一貫性） 25. リーダーの行動（怒ると叱る） 26. リーダーの行動（質問/傾聴） 27. リーダーの行動（指示） 28. 24～27 振り返り、小テスト 29. メンバーの3つの欲求 30. 承認から生まれるメンバーの変化 31. 人、モノ、金 信用と信頼の原理 32. 29～31 振り返り、小テスト 33. 人間関係力を高める大原則 34. 人間関係力を高める3つの原理原則 35. 33～34 振り返り 36. 全期まとめ 		

科目名	労務・生産管理Ⅱ（B）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	<p>1. 日本企業への就職を目指すにあたり、まだ採用企業側に外国人採用ノウハウが少ないケースも多い中で、自身を含め在留資格や労務管理など外国人の採用・雇用に関する知識を身につけることで就職後スムーズに活躍できる人材であることをアピールできるようになる。</p> <p>2. 外国人社員の採用を強化したい企業に対して、この講座で学んだ知識を持って入社した社員を他の外国人社員をマネジメントするリーダーとして登用する選択肢をアピールできるようになる。</p> <p><習得できる知識></p> <ul style="list-style-type: none"> ・外国人労働者を取り巻く最新事情や在留資格について知ることができる ・優秀な外国人確保のための求人方法を知ることができる ・採用後のビザ申請を含めた入社手続きの流れを知ることができる ・採用後の労務管理の基礎知識を知ることができる ・外国人社員を育成し、戦力化するための必要なポイントを知ることができる ・外国人社員が抱える意識や文化の違いを理解し、マネジメントする方法を知ることができる。 			
実務経験のある教員等による授業内容	<p>実務家教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。</p>			
教科書・参考書・教材等	配布テキスト「外国人雇用管理主任者」テキスト			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 日本の労務管理の基礎を理解する。 2. 外国人雇用特有の問題点を理解する。 3. 外国人雇用に関する採用から育成までのプランを作れるようにする。 4. 在留資格制度の基礎を理解する。 5. 外国人雇用にかかわる相談に応じられるようにする。 6. 外国人雇用管理主任者の資格取得のための知識を習得する。 			
評価方法と基準	<p>学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。</p>			

<p style="text-align: center;">授業計画</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 外国人雇用概論 外国人雇用の現状と展望 2. 労働基準法① 労働法概論 3. 労働基準法② 労働条件/休憩・休暇 4. 労働基準法③ 賃金その他 5. 入管法① 入管法概論 6. 入管法② 身分系在留資格 7. 入管法③ 就労系在留資格 8. 入管法④（新しい在留資格）特定技能特定活動 9. 社会保障制度① 健康保険 10. 社会保障制度② 厚生年金 	<ol style="list-style-type: none"> 11. 社会保障制度③ 労災保険/雇用保険 12. その他労務管理 最低賃金法/労働契約/雇用契約/就業規則 13. 外国人雇用実務① 採用計画 14. 外国人雇用実務② 求人方法 15. 外国人雇用実務③ 選考方法 16. 外国人雇用実務④ 育成方法 17. 外国人雇用実務⑤ 国別特徴と対応 18. 試験対策① 演習講座 19. 試験対策② 演習講座 20. 試験対策③ 演習講座
--	--	---

科目名	マーケティング企画Ⅱ（A）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	青柳越才、刀根聡史 濱田真吾	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	採用の掘起、面談、面接、特定技能試験対策等			
実務経験のある教員 等による授業内容	講師の越才は JFS 協同組合にて事務局長を務めており、実務として外国人の受入れに関わっている。海外での面接等多数経験しており、実際に企業にアピールする方法やコツなどを熟知しているため、そのノウハウを生かし実践的な授業を行う。加えて特定技能の試験対策等も課題を通じて教育する。			
教科書・参考書 ・教材等	自主作成した Word、Excel、PowerPoint 等を活用し、授業を行う。 試験対策等は、随時過去問等を使用する。			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動における希望職種・業種を見つけ出す。 2. 実際の面接に合格するため、適切な自己アピールができる。 3. 適性試験に合格する。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（70%）期末テスト、演習提出物、総合力（30%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科目オリエンテーション 2. 生徒による自己 PR 3. 特定技能制度の説明 4. 技能実習制度と特定技能制度の違い 5. 就職のための自己 PR 6. マイページの登録 7. 自己分析 長所・短所を明確にする 8. 特定技能制度の職種について 前編 9. 特定技能制度の職種について 後編 10. 特定技能制度の職種について 宿泊① 11. 特定技能制度の職種について 宿泊② 12. 特定技能制度の職種について 宿泊③ 13. 特定技能制度の職種について 宿泊④ 14. 特定技能制度の職種について 宿泊⑤ 15. 特定技能制度の職種について 宿泊⑥ 16. 特定技能制度の職種について 外食① 17. 特定技能制度の職種について 外食② 18. 特定技能制度の職種について 外食③ 19. 特定技能評価試験についての説明 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 面接編 21. 日本企業に好かれる外国人、嫌われる外国人 入社編、退社編 22. 日本語能力テスト① 23. 日本語能力テスト② 24. 日本語能力テスト③ 25. 日本語能力テスト④ 26. 日本語能力テスト⑤ 27. 日本語能力テスト⑥ 28. 履歴書の作成指導① 29. 履歴書の作成指導② 30. 面接対策① 31. 面接対策② 32. 面接対策③ 33. 特定技能評価試験対策 34. 特定技能評価試験対策 35. 特定技能評価試験対策 36. 特定技能評価試験対策 		

科目名	マーケティング企画Ⅱ（A）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	笠谷圭児	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	市場環境は、消費者ニーズの多様化や時代の流れとともに大きく変化している。このクラスでは販 売促進を「商品」「販売」と一貫したものと捉え、より実践的な知識を習得する。			
実務家教員との関係	笠谷は、大手食品メーカーで品質管理・商品開発・生産管理・事業企画の責任者を歴任、退職後に食品関連のコンサルタント事業を創業。日本販路コーディネータ協会の専門家として全国の中小企業支援事業を担ってきた。			
教科書・参考書・教材等	「販売促進学の実践」（日本販路コーディネータ協会 MMP コミュニケーション出版）を元に独自作成する教材（パワーポイントデータ、グループワーク用フォーマット、プリント資料など）			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「モノづくり」と「コトづくり」の関係と店頭マーケティングの効果（力）を説明できる 2. 新しいメディアとしてのプロモーション・イベントを説明し、イベントを企画できる 3. トレンド調査の手法と商品企画及び市場調査の手法を説明し、活用できる 4. 店舗での販売促進の実践方法と計数知識（財務的運用）を理解し、活用できる 5. プレゼンテーション力の向上のためのコミュニケーション技術を理解し、ワークショップでの実践 6. マネジメント・マーケティングのツールの理解とその活用及びワークショップの実施 			
評価方法と基準	平常点（学習態度・意欲、小テスト、演習課題など）（50%）、期末課題および総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. マーケティングの基礎 3. プロモーション・イベントの発展 4. 新しいメディアづくりのためのイベント 5. イベントの実際 6. イベント企画ワークショップ 7. トレンド調査の基礎知識（小テスト） 8. 商品開発テーマの設定 9. 商品化の要件・ネーミング 10. 商品化メッセージ、パッケージ・デザイン 11. 商品開発デザインの基礎 12. デザインの機能、仕組み、役割、フロー 13. 市場調査の手順（小テスト） 14. 市場調査の目的別手法 15. 市場調査ワークショップ 16. I S M 店舗戦略の基礎 17. 前期振り返り 18. 前期テスト 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 店舗戦略・商品分類・商品構成 20. 店舗戦略・販売データ分析 21. 店舗戦略・価格・新規投入・在庫管理 22. 店内販売促進の基礎知識 23. フロア・マネジメント（小テスト） 24. 売場マネジメント 25. 店舗の数値・財務諸表の見方 26. 商品に関する計数（小テスト） 27. 商品・サービス評価 28. コミュニケーションの基本・交渉力 29. プレゼンテーションの設計 30. プレゼンテーションの実践 31. プレゼンテーション・ワークショップ 32. アイデアの発掘（小テスト） 33. M M P ワンシート企画書の知識 34. M M P ワンシート企画書ワークショップ 35. 後期振り返り（模擬テスト） 36. 後期テスト 		

科目名	マーケティング企画Ⅱ（B）（メンタルヘルス）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	斉藤 由美子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	日本企業で働く上で、必要となるメンタルヘルスの基礎スキルを身に着けつつ、自らの身を守ることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員はメンタルヘルス等に関連する授業の指導を 20 年以上携わるとともにメンタルヘルス・マネジメント検定第Ⅱ種の有資格者であり、メンタルヘルス支援シンポジウム、予防教育のためのメンタルヘルス支援セミナーの参加等、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	メンタルヘルス基礎検定動画コンテンツ オリジナルテキスト			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. メンタルヘルスの不調を理解し自ら対処することができる 2. 従業員（外国人実習生）などへの心の健康問題が発生した場合に対応することができる 3. 日本の企業で働く上で、法律を理解し、心の健康問題の未然防止と事後対応をおこなうことができる 			
評価方法と基準	平常点（小テスト、確認テスト、課題など）（50%）、期末課題および総合力（50%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. メンタルヘルスとは 2. メンタルヘルス不調の原因 3. 対策として必要なこと 4. 不調の予防（長時間労働） 5. 法廷労働時間 6. 時間外労働 7. ストレスの基礎知識 8. 心の健康問題 9. 労働者のストレスの現状 10. ストレスチェック① 11. 職業性ストレス簡易調査票 12. 社会的再適応評価尺度 13. 身体面の変化 14. 行動面の変化 15. 心理面の変化 16. ハラスメントの種類 17. ハラスメントの対応 18. ハラスメントとメンタルヘルスの関係 19. ハラスメントから身を守る 20. 有給休暇 21. 休職の規定 22. 労災および労災保険 23. 社会保険の加入基準 24. 健康保険からの給付 25. その他の補償制度 26. 雇用保険の仕組み 27. 自己都合と会社都合の退職 28. 障害年金 29. 復職 30. 活用できる社内資源 31. 活用できる社外資源 32. 医療期間の種類 33. 労働安全衛生法 34. 模擬試験（過去問） 35. ストレスチェック② 36. メンタルヘルス基礎のまとめ 			

科目名	簿記会計・経営Ⅱ（A）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	企業の財務諸表などの会計上の数値から、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	実務家教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	配布プリント等 参考書籍「合格トレーニング日商簿記 3 級 Ver11（TAC 出版）」			
到達目標	1. 学生が、企業の会計上の数値をもとに、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになる。			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 仮払金と仮受金 2. 固定資産の売買に関する会計処理 3. 有価証券の売買に関する会計処理 4. 個人企業の資本に関する会計処理 5. 訂正仕訳 6. 各種試算表の作成 7. 伝票会計 8. 決算手続の手順 9. 精算表の作成 10. P/L・B/S の作成方法 11. 製造業の会計 12. 製造原価の分類 13. 製造原価の計算方法 14. 製造原価報告書 15. 製造業の P/L 16. 直接原価計算 17. CVP 分析 18. 損益分岐点売上高 19. 損益分岐点比率と安全余裕率 20. 目標売上高の算定 21. 製造業の P/L 22. 直接原価計算 23. CVP 分析	24. 日商簿記 3 級 仕訳問題対策① 25. 日商簿記 3 級 仕訳問題対策② 26. 日商簿記 3 級 仕訳問題対策③ 27. 日商簿記 3 級 仕訳問題対策④ 28. 日商簿記 3 級 勘定記入対策① 29. 日商簿記 3 級 勘定記入対策② 30. 日商簿記 3 級 勘定記入対策③ 31. 日商簿記 3 級 伝票問題対策① 32. 日商簿記 3 級 伝票問題対策② 33. 日商簿記 3 級 精算表対策 34. 日商簿記 3 級 B/S・P/L 作成対策① 35. 日商簿記 3 級 B/S・P/L 作成対策② 36. 日商簿記 3 級 B/S・P/L 作成対策③		

科目名	簿記会計・経営Ⅱ（B）			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	白石 孝男	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	企業の財務諸表などの会計上の数値から、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	実務家教員は、会計事務所において、会計帳簿・財務諸表作成、税務申告書作成、財務分析による企業への経営アドバイス等の業務に 2 年間携わり、科目の目的及びその内容の教授において実績がある。また、「宅建士」「行政書士」などの国家試験にも合格しており、法律科目の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	配布プリント等			
到達目標	学生が、企業の会計上の数値をもとに、企業の財政状態・経営成績・業務執行の分析を行い、その企業の評価を行えるようになる。			
評価方法と基準	学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、期末試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 損益計算書の構造 2. 貸借対照表の構造 3. 注意すべき流動固定分類 4. 短期流動性分析 5. 長期流動性分析 6. 各種利益率の算定 7. 各種回転率の算定 8. 付加価値生産性分析 9. 労働分配率 10. 株価の基本式 11. 株価評価の指標 12. 製造業の会計 13. 製造原価の分類 14. 製造原価の計算方法 15. 製造原価報告書 16. 製造業の P/L 17. 直接原価計算 18. CVP 分析	19. 損益分岐点売上高 20. 損益分岐点比率と安全余裕率 21. 目標売上高の算定 22. 製造業の P/L 23. 直接原価計算 24. CVP 分析 25. 目標売上高の算定 26. 最適セールスマックス 27. 貨幣の時間価値 28. 投資キャッシュ・フロー 29. タックスシールドとは 30. 福利現価係数と年金現価係数 31. 正味現在価値とは 32. 設備投資の経済性計算 33. 資本調達と資本コスト 34. 企業価値の評価方法 35. ポートフォリオとは 36. 相関関係と共分散		

科目名	企業・業界研究Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	多様なビジネス領域において即戦力となる知識や身のこなしについて、想定場面をイメージし実践できることを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わり、その実務経験を活かして、企業人として求められる知識・スキルの取得のための実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	配布テキスト （サービス接客検定公式テキスト、ビジネス実務マナー検定受験ガイド） 動画コンテンツによるオリジナルテキスト			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービスマインドとは何かを理解できる。 2. サービスを主とした専門知識を身に着けると共に商業用語、経済用語を理解できる。 3. 社会常識や時事問題について理解することができる。 4. 社会人としてのマナー・エチケット・ルールを理解し、社会常識のある行動がとれる。 			
評価方法と基準	平常点（確認テスト、課題など）（50%）、期末課題および総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービススタッフの資質① 2. サービススタッフの資質② 3. 専門知識① 4. 専門知識② 5. 専門知識③ 6. 一般知識① 7. 一般知識② 8. 一般知識③ 9. 対人技能① 10. 対人技能② 11. 対人技能③ 12. 対人技能④ 13. 対人技能⑤ 14. 実務技能（問題処理） 15. 実務技能（環境整備） 16. 実務技能（金品管理） 17. 実務技能（社交業務） 18. まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 社会人としての自覚と心構え 20. 補佐役としての心構え 21. 仕事を処理する際の心得 22. 上司との関係 23. 職務上の心得 24. 企業の基礎知識 25. 社会常識 26. 職場での話し方・聞き方 27. 電話対応① 28. 電話対応② 29. 敬語と言葉遣いの再確認 30. 会議業務 31. 文書の作成① 32. 文書の作成② 33. 文書の取り扱い 34. 資料管理 35. 日程管理・オフィス管理 36. まとめ 		

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	市川 直洋	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的	グローバル人材化が進み、情報が溢れる国内産業界にて複数のアイデアを出し、広げて組み合わせ て考えていく「ビジネスデザイン思考」が求められている。本科目では「ビジネスデザイン思考」を体 系的に学び理解する事を目標とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は MBA を取得し教育業界において 15 年以上の「経営戦略+マーケティング+a」を実 践し多様な業種とのコラボレーションによるビジネスのデザインを実現したことで「a」及び「ビジネスデザ イン」を教授するに足る。			
教科書・参考書 ・教材等	プリントまたは PDF ファイルを適宜配布。			
到達目標	1. 思考におけるロジックとクリエイティブの違いを理解する 2. 将来を含めたビジネスの全体像を描く力を養う 3. ビジネスのアイデアを可視化（ビジネスモデル）できる			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、小テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力 （40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知 識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価す る。			
授業計画	1. ビジネスとデザインについて 2. 戦略やマーケティングの定石 3. デザイン思考について 4. ビジネス環境の潮目① 5. ビジネス環境の潮目② 6. ビジネスデザインの必要性 7. ビジネスデザインとは？ 8. ビジネスデザインのケーススタディ① 9. ビジネスデザインのケーススタディ② 10. グローバル人材企業におけるビジネス 11. グローバル人材企業のビジネスデザイン① 12. グローバル人材企業のビジネスデザイン② 13. ビジネスデザインのロードマップ① 14. ビジネスデザインのロードマップ② 15. ビジネスデザインのロードマップ③ 16. ビジネスデザインの全体像を理解する① 17. ビジネスデザインの全体像を理解する② 18. まとめと前期のレビュー	19. ビジネスデザインにおける目的・ビジョン 20. 目的・ビジョンの設定 21. ビジネスの未来環境予測とは 22. アイデアの作り方① 23. アイデアの作り方② 24. コンセプトの作り方① 25. コンセプトの作り方② 26. ビジネスモデルの作り方① 27. ビジネスモデルの作り方② 28. ビジネスモデルの作り方③ 29. プロトタイプとフィードバック① 30. プロトタイプとフィードバック② 31. 事業計画について① 32. 事業計画について② 33. ビジネスデザインプレゼンテーション 34. ビジネスデザインプレゼンテーション 35. ビジネスデザインプレゼンテーション 36. まとめとレビュー		

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 時間	ビジネスデザイン学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	富樫 素子	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	遠隔
科目の目的	二年間の集大成として、ビジネスプランや社会的課題解決などを題材としたポートフォリオを作成し、就職活動での自己 PR やプレゼンテーション大会で発表することを目的とする。			
実務経験のある教員 等による授業内容	担当教員は大手情報・通信企業の人材開発部門で社員教育（階層別・技術者・営業他）の企画・運営・実施、及びキャリアプラン業務等に 15 年以上携わるとともにビジネス系検定の有資格者であり、科目の目的およびその内容の教授において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	適宜テーマを設定			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題への理解を深め、各自問題解決に挑むことができる。 2. 自身でテーマを定め、時間をかけて取り組む姿勢を養う。 3. 必要な知識と手法（スキル）を習得し、調査・分析・製作等を進めることができる。 4. プレゼンテーション能力を養い、将来社会での活動へ繋げることができる。 			
評価方法と基準	平常点（確認テスト、課題など）（50%）、期末課題および総合力（50%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション① 2. オリエンテーション② 3. テーマ課題① 4. テーマ課題①_製作 5. テーマ課題①_製作 6. テーマ課題①_プレゼンテーション 7. テーマ課題①_プレゼンテーション 8. テーマ課題② 9. テーマ課題②_製作 10. テーマ課題②_製作 11. テーマ課題②_プレゼンテーション 12. テーマ課題②_プレゼンテーション 13. テーマ課題③ 14. テーマ課題③_製作 15. テーマ課題③_製作 16. テーマ課題③_プレゼンテーション 17. テーマ課題③_プレゼンテーション 18. テーマ課題③_プレゼンテーション 	<ol style="list-style-type: none"> 19. テーマ課題④_製作 20. テーマ課題④_製作 21. テーマ課題④_プレゼンテーション 22. テーマ課題④_プレゼンテーション 23. プレゼンテーション大会課題選定 24. プレゼンテーション大会課題選定 25. プレゼンテーション大会製作 26. プレゼンテーション大会製作 27. プレゼンテーション大会製作 28. プレゼンテーション大会製作 29. プレゼンテーション大会発表準備 30. プレゼンテーション大会発表準備 31. プレゼンテーション大会発表準備 32. プレゼンテーション大会発表 33. プレゼンテーション大会発表 34. プレゼンテーション大会発表 35. プレゼンテーション大会発表 36. プレゼンテーション大会発表 		