

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	WEB マーケティング概論			教員名	石井 克成
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	インターネットが当たり前になった現代。企業活動において「WEB マーケティング」の重要性は益々増しつつあります。本講座では、ビジネスとマーケティングの基本を学び、WEB マーケティングを実践するための基礎知識の習得を目指します。				
2. 科目の到達目標	①ビジネスの基本について習得する ②マーケティングの基本について習得する ③WEB マーケティングを実践するための基礎知識を習得する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 ビジネスとは 第2週 ビジネスを考える 第3週 マーケティングとは 第4週 マーケティングを考える 第5週 インターネット①（過去・現在） 第6週 インターネット②（未来） 第7週 ネットショップ①（ネットショップの基本） 第8週 ネットショップ②（ネットショップを比較する） 第9週 ホームページの役割 第10週 SNS①（SNS の基本） 第11週 SNS②（SNS を比較する） 第12週 WEB マーケティングとは 第13週 ケーススタディー① 第14週 ケーススタディー② 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第 14 週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・授業中の態度			50%	
	期末課題の評価			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	日本一詳しいWeb 集客術「デジタル・マーケティング超入門」 (森 和吉、ぱる出版)				
6. 参考文献	必要に応じて資料配布				
7. 履修上の留意事項	各テーマを座学で学び、次回の授業において学んだテーマについて演習を実施する流れのため、遅刻・欠席した場合は、必ずテーマ内容について把握するように努めること。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア □医療秘書			
授業科目名	モバイルアプリケーション開発 I			教員名	渥美智也
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	本科目では iOS/Android アプリ開発の全体像を理解することを目的に、スマートフォン上で動作するアプリケーションの開発を行う。なお、開発言語は Dart、フレームワークは Flutter を使用する。				
2. 科目の 到達目標	① アプリ開発の全体像を理解する。 ② Dart を理解する。 ③ Flutter 製のアプリ開発が出来る。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 開発環境設定 第2週 Dart 基礎 第3週 Flutter の導入 第4週 Widget 基礎編 第5週 Widget 実践編 第6週 アニメーション 第7週 データ管理 第8週 Firebase 基礎編 第9週 Flutter Casual Game Toolkit を使ったゲーム開発 第10週 演習 第11週 演習 第12週 演習 第13週 演習 第14週 演習 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席			50%	
	演習課題			25%	
期末試験の評価			25%		
			合計	100%	
5. テキスト	特になし				
6. 参考文献	授業中に紹介します。				
7. 履修上の 留意事項	特にありません。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	GUI アプリケーション開発 A-I			教員名	青木 貴宏
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	VisualStudio のデザイナを使った GUI プログラミング。言語は C#を使用。実務で主流となっているオブジェクト指向を採用し、クラスを使った開発が実現できる能力を習得する。				
2. 科目の到達目標	① VisualStudio2019 とデザイナの使い方を理解する ② オブジェクト指向の理解及びプログラムへ実践ができる ③ クラスや継承を使ったプログラミングができる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 VisualStudioCommunity2019 の環境構築、VS の使い方の理解 第2週 プログラミングの基礎、C#の概要の理解 第3週 オブジェクト指向①、クラスなどプログラムしながら習得 第4週 オブジェクト指向②、継承などプログラムしながら習得 第5週 オブジェクト指向③、インターフェイスなどプログラムしながら習得 第6週 クラスを使った演習① 第7週 クラスを使った演習② 第8週 クラスを使った演習③ 第9週 簡易計算プログラムをつくる 第10週 操作性を意識したアプリの演習① 第11週 操作性を意識したアプリの演習② 第12週 デザイナからのプログラミング、条件分岐、サブルーチンの使い方 第13週 設計書の書き方・フローチャート演習① 第14週 設計書の書き方・フローチャート演習② 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第 14 週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	朝のスピーチ内容			10%	
	授業態度			20%	
	課題プログラムの評価			70%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門」(秀和システム、萩原裕之)				
6. 参考文献	なし				
7. 履修上の留意事項	定期試験の代わりに課題の提出物(プログラム)を評価します。課題は書籍外の内容になるため、遅刻、欠席した場合は、必ず補講等を受けること。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	GUI アプリケーション開発 B- I			教員名	青木 貴宏
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	VisualStudio のデザイナを使った GUI プログラミング。言語は C# を使用。要件定義、設計、プログラミング、テスト、納品までの製造工程、および、プレゼンテーション技法を学び、開発力と発信力を習得する。				
2. 科目の到達目標	① オブジェクト指向の理解及びプログラムへ実践ができる ② データを扱ったプログラミングができる ③ 完成イメージから設計やテスト仕様書といった成果物の作成ができる ④ 伝わるスライドの作成およびプレゼン能力を身に着ける				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 要件定義をもとに開発演習① 第2週 要件定義をもとに開発演習① 第3週 要件定義をもとに開発演習② 第4週 要件定義をもとに開発演習② 第5週 要件定義をもとに開発演習② 第6週 要件定義をもとに開発演習② 第7週 簡易家計簿をつくる (DataSet) 第8週 簡易家計簿をつくる (データを操作) 第9週 簡易家計簿をつくる (DataGridView・文字列の処理) 第10週 簡易家計簿をつくる (データの追加・変更・削除) 第11週 簡易家計簿をつくる (応用) 第12週 プレゼンテーション技法 第13週 プレゼンスライド作成 第14週 プレゼンテーション演習 (発表・フィードバック) 第15週 期末試験・期末課題提出 (授業は第 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	授業後報告内容の評価			10%	
	授業態度			20%	
	課題プログラムの評価			70%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門」(秀和システム、萩原裕之)				
6. 参考文献	なし				
7. 履修上の留意事項	定期試験の代わりに課題の提出物 (プログラム・設計書) および発表内容を評価します。課題は書籍外の内容になるため、遅刻、欠席した場合は、必ず補講等を受けること。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア □医療秘書			
授業科目名	AI アプリケーション開発 I			教員名	渥美智也
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	本科目では、Python を使った AI・機械学習・深層学習アプリ開発について学ぶ。				
2. 科目の 到達目標	1. AI に関わる簡単なソフトウェアを自分で調べながら、実装できる。 2. AI 等を活用して業務効率化を積極的に取り入れられるようにする。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 環境設定・Python 基礎 第2週 機械学習 / ディープラーニング基礎 第3週 分類 第4週 回帰 第5週 画像・動画解析 1 第6週 画像・動画解析 2 第7週 自然言語処理 1 第8週 自然言語処理 2 第9週 自然言語処理 3 第10週 深層学習 基礎 第11週 業務効率化アプリ開発 1 第12週 業務効率化アプリ開発 2 第13週 業務効率化アプリ開発 3・課題 第14週 課題 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第 14 週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席			40%	
	課題提出			60%	
				合計	100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア □医療秘書			
授業科目名	ネットワーク・セキュリティ演習			教員名	小川 孝志
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	<p>様々なシステム、デバイスがネットワークに接続する時代において、通信技術やセキュリティの知識は必須となる。</p> <p>本授業では、アプリケーション開発に必要なネットワークの基本、通信技術、代表的なネットワーク上の脅威、Linux コマンドの使い方、サーバ構築等の基礎知識の習得を、演習を通じて目指す。</p>				
2. 科目の到達目標	<p>①ネットワーク構築、セキュリティのための基礎知識が理解できる</p> <p>②アプリケーション開発に必要な通信技術を理解できる</p> <p>③Linux コマンドを使って、基本的なサーバ構築ができる</p>				
3. 科目の内容 (各週毎)	<p>第1週 ネットワーク基礎知識の確認</p> <p>第2週 ネットワーク構築のための機器設置、基本設定</p> <p>第3週 CUI 概略、コマンド操作入門</p> <p>第4週 LinuxOS インストール</p> <p>第5週 リモートログイン (ssh) コマンド操作基本1</p> <p>第6週 ディレクトリとパス概念</p> <p>第7週 コマンド操作基本2</p> <p>第8週 ファイルアクセス権</p> <p>第9週 Web サーバ (Apache) の構築</p> <p>第10週 Vim 設定ファイル編集</p> <p>第11週 PHP 開発環境構築</p> <p>第12週 DNS (Domain Name System)</p> <p>第13週 メール送信、受信サーバ構築</p> <p>第14週 SSL、VPN</p> <p>第15週 期末試験・課題提出 (授業は第14週まで)</p>				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席・態度			30%	
	課題演習の理解度、進捗度			70%	
				合計	100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	特に4月、5月での内容はそれ以降の理解に不可欠となるので欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	Web サイト構築 I			教員名	尾崎 慎一
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	これまでの技術的知識(HTML x CSS x JavaScript)を応用し、Bootstrap5 を利用しての Web サイト開発を体験する。				
2. 科目の到達目標	① Bootstrap5 の基本を理解する ② 基本レイアウト、スタイリング、コンポーネントを理解する ③ 課題制作に挑戦する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 1-1, イントロダクション: p1-27 第2週 2-1, Bootstrap のレイアウト: p29-58 第3週 3-1, 基本的なスタイリング: p59-117 第4週 同上 第5週 課題制作: starter, album 第6週 4-1, 基本的なコンポーネント: p119-158 第7週 同上 第8週 5-1, ナビゲーションのコンポーネント: p159-207 第9週 同上 第10週 6-1, フォームとボタンのコンポーネント: p209-266 第11週 同上 第12週 課題制作: pricing, form 第13週 課題制作: orange, blue 第14週 同上 第15週 期末試験・期末課題提出(授業は 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席率			25%	
	授業態度			25%	
	課題提出			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Bootstrap5 フロントエンドの教科書」(技術評論社)				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	1, 課題制作は授業内外問わず開発を進める事。 2, 〆切を守る事。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	データベースプログラミング			教員名	竹中 邦明
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	データベースアプリケーションの一つである SQL server を用いてデータベースの基本を学ぶ。 データベースの基本とは、データベースのテーブル構築・検索・追加・更新・削除のデータベースを操作する基本のことである。				
2. 科目の到達目標	①データベースを扱うスキルを取得する。 ②データベースの構築をできるスキルを習得する。 ③データベースの基本操作ができるスキルを取得する。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 データベース概要理解 第2週 SQL server データベースアプリケーションの操作 第3週 SQL を覚えよう(データベース・テーブル作成) 第4週 SQL を覚えよう(SELECT 文法) 第5週 SQL を覚えよう(INSERT 文法) 第6週 SQL を覚えよう(UPDATE・DELETE 文法) 第7週 SQL を覚えよう(リレーショナルデータベースの作成) 第8週 SQL を覚えよう(リレーショナルデータベースの編集) 第9週 SQL を覚えよう(テーブルビューの作成) 第10週 SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ) 第11週 SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ) 第12週 SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ) 第13週 SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ) 第14週 SQL のまとめと Visual Studio C#とデータベースの連携 第15週 期末試験・期末課題提出(授業は第14週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度			20%	
	授業中に実施する小テスト・レポート・実技・発表			30%	
	最終試験(筆記または実技)・期末課題			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	アプリ作成で学ぶ Visual basic データベースプログラミング for SQL server 2012				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	プログラムの習得が主なので、個人の能力により差異が大きい、各個別対応で進捗の確認と知識理解を確認する				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	サーバサイド構築 I			教員名	中原 淳
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	インターネットを活用したビジネスやプロジェクトを実行するに不可欠なサーバサイドの技術について学びます。WEB 開発やアプリ開発の背後にある顧客データやDBと接続したり、サーバーを管理したりする方法を実習します。				
2. 科目の到達目標	① PHP 等のサーバサイドプログラミングを習得する ② サーバサイドプログラムから DB を操作する ③ インターネットで標準的なサーバーソフトウェア群の操作を理解する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 プログラミングの前提となるリテラシーについて 第2週 プログラミングの前提となるリテラシーについて 第3週 HTML の復習 第4週 CSS の復習 第5週 PHP プログラミングの初歩 第6週 PHP プログラミングの初歩 第7週 小課題制作 第8週 小課題制作 第9週 PHP プログラミングの初歩 第10週 PHP プログラミングの初歩 第11週 アイデア開発や設計技法について 第12週 アイデア開発や設計技法について 第13週 課題制作 第14週 課題制作 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第 14 週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席率・授業態度			70%	
	演習課題の評価			30%	
	合計			100%	
5. テキスト	オンラインテキスト https://www.w3schools.com/				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項					
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	3D キャラクターデザイン I			教員名	小林 弘和
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	仮想空間におけるメタバース時代の今日では、3D モデリングを通して新たなビジネスやコミュニケーションを行う機会が生まれる。それらは、アバターなどといったキャラクターを通して、ゲーム/アニメ、映像等で表現される。それらに関連する基本的な3D モデリングスキルを習得する。				
2. 科目の到達目標	① イメージ図を直感的に3D モデリング化できる ② 素材を使って3D モデルの様々な表情を創造し、加工できる ③ アニメーション動画の素材として表現/作成できる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 インTRODクシヨN Maya 等の紹介 第2週 基本操作1 (インターフェース・オブジェクト操作他) 第3週 基本操作2 (NURBS モデリング) 第4週 基本操作3 (Polygon モデリング) 第5週 基本操作4 (直感的操作による 基本モデリング作成) 第6週 基本操作5 (背景モデリング作成1) 第7週 基本操作6 (背景モデリング作成2) 第8週 中間課題 (復習 同等/異業種ソフト・アプリ等の連携方法) 第9週 基本操作7 (UV 展開 素材加工 テクスチャ作成等) 第10週 基本操作8 (ライト操作&シェーダ&レンダリング) 第11週 基本操作9 (モデリング作成1) 第12週 基本操作10 (モデリング作成2) 第13週 基本操作11 (モデリング作成3) 第14週 最終課題 (指定内容モデリングで表現) 第15週 期末試験・課題提出 (授業は第14週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	講義中の態度・出欠・理解等による評価			40%	
	中間課題・最終課題			60%	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	自己都合の遅刻・欠席した場合は、指定の補講や補足資料等で学習する 不明な点は、各講義中や講義後の質疑によるフィードバックによって、当日完結しておくこと				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
前期		□情報メディア □医療秘書			
授業科目名	国家試験対策 A-I			教員名	尾崎 慎一
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	基本情報科目 B 対策を主にした授業である				
2. 科目の 到達目標	① サーティファイ試験に合格する事 ② 修了試験(A 免除)に合格する事 ③ 基本情報技術者試験 B に合格する事				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 修了試験対策 x アルトレ 2 章: p41-70 第2週 挑戦してみる 1, 2, 3, 4 第3週 修了試験対策 x アルトレ 3 章: p71-108 第4週 3-1, 3-2, 3-3, 3-4 第5週 3-5, 3-6, 3-7, 3-8 第6週 3-9, 3-10, 3-11, 3-12, 3-13 第7週 修了試験対策 x アルトレ 4 章: p109-194 第8週 4-1, 4-2, 4-3, 4-4 第9週 4-5, 4-6, 4-7, 4-8 第10週 4-9, 4-10, 4-11, 4-12, 4-13 第11週 予備週 第12週 予備週 第13週 予備週 第14週 予備週 第15週 期末試験・期末課題提出(授業は 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席状況			30%	
	授業態度			40%	
期末試験(基本情報合格者は免除)			30%		
			合計	100%	
5. テキスト	「アルゴリズム x 擬似言語トレーニングブック」(技術評論社)				
6. 参考文献	「キタミ式基本情報技術者試験」(技術評論社)				
7. 履修上の 留意事項	授業では基本的に科目 B 対策を取り上げる為、 サーティファイ、修了試験(A 免除)の学習は各自しっかり行う事。 基本情報技術者試験合格者は、期末試験を免除とする(100 点)				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		■ビジネス実務 ■デザイン	
前期		■情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	キャリアガイダンスⅡ			教員名	清水 浩明
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	<p>キャリアガイダンスⅠを踏まえ、進路を明確化させる。 早い時期に企業内定をえるための対策を実施する。 履歴書作成や模擬面接を通じて自己表現力やコミュニケーション能力を高める。 企業研究をすることによって社会とのつながりを考えさせる。</p>				
2. 科目の 到達目標	<p>① 自己の将来を明確にし、希望の進路を実現する。 ② 就職活動の流れを理解し実践する。 ③ 履歴書、ポートフォリオ作成、面接等就職に立ち向かう姿勢を育成する。</p>				
3. 科目の内容 (各週毎)	<p>第1週 就職活動の進め方の概要理解 第2週 就職活動方法について（インターンシップも含める） 第3週 ハローワーク求職登録 第4週 求人票の見方、応募書類等の概要理解 第5週 SPIの実施とESの書き方 第6週 ESの書き方 第7週 履歴書作成と添削 第8週 履歴書作成と模擬面接（敬語の使い方） 第9週 模擬面接（話し方を考える） 第10週 模擬面接（グループ面接） 第11週 模擬面接（個別対策） 第12週 個別対策 第13週 個別対策 第14週 個別対策 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）</p>				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	ワークの評価			25%	
	授業姿勢			25%	
	出席率			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	<p>「著書名」（作者、出版社） 「著書名」（作者、出版社）</p>				
6. 参考文献	SPI 必要に応じて資料配布				
7. 履修上の 留意事項	キャリアガイダンスⅡは毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により欠席や遅刻をした場合は必ず補講等受講して内容把握すること。PC各自用意。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	WEB マーケティング実践			教員名	石井 克成
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	WEB マーケティング概論で学んだことをベースに、各自で選択した商材を販売するための WEB マーケティング戦略を構築してもらいます。				
2. 科目の 到達目標	① WEB マーケティングの戦略を構築できる ② WEB マーケティング戦略に基づいた基本的なツールを構築できる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 WEB マーケティング概論の復習 第2週 商材選択 第3週 商材の分析 第4週 ペルソナについて 第5週 ペルソナの構築 第6週 WEB マーケティング戦略の構築 (演習) 第7週 WEB マーケティング戦略の構築 (演習) 第8週 WEB マーケティング戦略の構築 (演習) 第9週 WEB マーケティングツールの構築 (HP、SNS 等) 第10週 WEB マーケティングツールの構築 (HP、SNS 等) 第11週 WEB マーケティングツールの構築 (HP、SNS 等) 第12週 WEB マーケティングツールの構築 (HP、SNS 等) 第13週 WEB マーケティングツールの構築 (HP、SNS 等) 第14週 成果発表 第15週 期末試験・期末課題提出 (授業は第 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・授業中の態度			50%	
	期末課題の評価			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	必要に応じて資料配布				
6. 参考文献	必要に応じて資料配布				
7. 履修上の 留意事項	本講座は演習を中心にした講座であり、期末課題は講座の中で構築した WEB マーケティングツールの発表となります。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	モバイルアプリケーション開発Ⅱ			教員名	渥美智也
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	本科目では、モバイルアプリのフレームワークである Flutter を使ってチームで一つのアプリを開発する。				
2. 科目の到達目標	① Flutter でアプリを開発が出来る。 ② チームでアプリ開発が出来る。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 チーム決め、サービスのアイデア出し、ジャーニーマップの作成 第2週 必要な機能の決定 第3週 UI 設計 第4週 使用する技術の決定 第5週 中間発表1とチーム開発：役割分担、実装 第6週 実装 第7週 実装 第8週 実装 第9週 中間発表2とチーム開発：実装 第10週 実装 第11週 実装 第12週 実装 第13週 発表資料作りと発表練習 第14週 最終発表 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席			50%	
	課題提出			25%	
	発表			25%	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献	UI デザインの教科書 [新版] マルチデバイス時代のインターフェース設計、「マルチプラットフォーム対応 最新フレームワーク Flutter3 入門」(秀和システム、掌田津耶乃)				
7. 履修上の留意事項	本の購入は必要ありません。必要な技術に関しては、授業資料で用意します。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	GUI アプリケーション開発 A-II			教員名	青木 貴宏
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	VisualStudio のデザイナを使った GUI プログラミング。 実務で主流となっているオブジェクト指向を採用し、クラスを使った開発が実現できる能力を習得する。				
2. 科目の 到達目標	① オブジェクト指向の理解及びプログラムへ実践ができる ② クラスや継承を使ったプログラミングができる ③ 完成イメージから設計やテスト仕様書といった成果物の作成ができる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 要件定義をもとに Windows 電卓を作る開発演習① 第2週 要件定義をもとに Windows 電卓を作る開発演習② 第3週 要件定義をもとに Windows 電卓を作る開発演習③ 第4週 要件定義をもとに Windows 電卓を作る開発演習④ 第5週 要件定義をもとに Windows 電卓を作る開発演習⑤ 第6週 タイマーをつくる 第7週 タイマーアレンジ（デジタル時計・体感時計）をつくる 第8週 付箋メモ・今日の占いをつくる 第9週 間違い探しゲームをつくる 第10週 間違いボール探しゲームをつくる 第11週 要件定義をもとに成績判定アプリを作る開発演習① 第12週 要件定義をもとに成績判定アプリを作る開発演習② 第13週 要件定義をもとに成績判定アプリを作る開発演習③ 第14週 要件定義をもとに成績判定アプリを作る開発演習④ 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	朝のスピーチ内容			10%	
	授業態度			20%	
	課題プログラムの評価			70%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門」（秀和システム、萩原裕之）				
6. 参考文献	なし				
7. 履修上の 留意事項	定期試験の代わりに課題の提出物（プログラム）を評価します。課題は書籍外の内容になるため、遅刻、欠席した場合は、必ず補講等を受けること。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	GUI アプリケーション開発 B-Ⅱ			教員名	青木 貴宏
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	VisualStudio のデザイナを使った GUI プログラミング。言語は C#を使用。C#の授業で学んできた技術を使ってオリジナルのシステムを作ります。システム全体を把握し、矛盾の無いシステムを考案し、プログラムを作成し最後は発表していただきます。				
2. 科目の到達目標	① 自分の思い描くシステムの要件定義や各設計書を形にできる ② 納期を考え自分でスケジューリングができる ③ 設計をもとにプログラムの作成ができる ④ 伝わるスライドの作成およびプレゼン能力を身に着ける				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 オリジナル演習 第2週 オリジナル演習 第3週 オリジナル演習 第4週 オリジナル演習 第5週 オリジナル演習 第6週 オリジナル演習 第7週 オリジナル演習 第8週 オリジナル演習 第9週 オリジナル演習 第10週 オリジナル演習 第11週 オリジナル演習 第12週 オリジナル演習 第13週 プレゼン準備 第14週 プレゼンテーション演習（発表・フィードバック） 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	授業後報告内容の評価			10%	
	授業態度			20%	
	課題プログラムの評価			70%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門」（秀和システム、萩原裕之）				
6. 参考文献	なし				
7. 履修上の留意事項	定期試験の代わりに課題の提出物（プログラム・設計書）および発表内容を評価します。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	AI アプリケーション開発Ⅱ			教員名	渥美智也
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	本科目では、AI・機械学習・深層学習などの技術を使ってチームで一つのアプリを開発する。				
2. 科目の到達目標	① アイデアを形にできる。 ② チームでアプリ開発が出来る。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 サービスのアイデア出し、ジャーニーマップの作成 第2週 必要な機能の決定 第3週 UI 設計 第4週 使用する技術の決定 第5週 中間発表1とチーム開発：役割分担、実装 第6週 実装 第7週 実装 第8週 実装 第9週 中間発表2とチーム開発：実装 第10週 実装 第11週 実装 第12週 実装 第13週 発表資料作りと発表練習 第14週 最終発表 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席			50%	
	課題提出			25%	
	発表			25%	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献	シゴトがはかどる Python 自動処理の教科書 詳解! Google Apps Script 完全入門 [第3版]				
7. 履修上の留意事項	本の購入は必要ありません。必要な技術に関しては、授業資料で用意します。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	Web サイト構築Ⅱ			教員名	尾崎 慎一
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	これまでの技術的知識(HTML x CSS x JavaScript)を応用し、Bootstrap5 を使った Web サイト開発を進める。				
2. 科目の到達目標	① Bootstrap5 の基本を理解する ② JavaScript を利用した各種コンポーネントを理解する ③ ポートフォリオサイトの構築に挑戦する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 7-1, JavaScript を利用したコンポーネント: p271-318 第2週 7-2: Carousel 第3週 7-3: Collapse 第4週 7-4: Modal 第5週 7-5: Offcanvas 第6週 7-6: Popover 第7週 7-7: Scrollspy 第8週 7-8: Toast 第9週 7-9: Tooltip 第10週 8-1, ユーティリティとヘルパー: p345-415 第11週 同上 第12週 ポートフォリオサイト構築 x 自由課題 第13週 同上 第14週 同上 第15週 期末試験・期末課題提出(授業は 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席率			25%	
	授業態度			25%	
課題提出			50%		
			合計	100%	
5. テキスト	「Bootstrap5 フロントエンドの教科書」(技術評論社)				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	1, 課題制作は授業内外問わず開発を進める事。 2, 〆切を守る事。				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	業務システム開発			教員名	竹中 邦明
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	前期で作成した業務データベースを管理運用していく VB アプリケーションの作成をする。また、業務システムアプリケーションがどのような構造でどのような動作をしているのかをプログラムの観点から習得していく。				
2. 科目の到達目標	①アプリケーションからデータベースを扱うスキルを取得する。 ②売上管理アプリケーションを作成することで業務の構造を理解する ③業務アプリケーションとはどのようなものかをシステムから理解する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 VB の概要理解と操作の復習 第2週 VB アプリケーションの作成(データベースのアクセス方法) 第3週 VB アプリケーションの作成(SQL からデータの取得) 第4週 VB アプリケーションの作成(SQL Class 作成) 第5週 VB アプリケーションの作成(ログイン・テーブルの追加) 第6週 VB アプリケーションの作成(売上管理システム雛形画面作成) 第7週 VB アプリケーションの作成(オプション画面作成) 第8週 VB アプリケーションの作成(顧客情報操作画面作成) 第9週 VB アプリケーションの作成(商品情報操作画面作成) 第10週 VB アプリケーションの作成(商品情報操作画面作成) 第11週 VB アプリケーションの作成(請求書作成画面作成) 第12週 VB アプリケーションの作成(月次処理画面作成) 第13週 VB アプリケーションの作成(請求書印刷画面作成) 第14週 授業内で作成した制作物提出(データベース・プログラム) 第15週 期末試験・期末課題提出(授業は第14週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	A. 出席・態度			20%	
	B. 授業中に実施する小テスト・レポート・実技・発表			30%	
	D. 最終試験(筆記または実技)・期末課題			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	アプリ作成で学ぶ Visual basic データベースプログラミング for SQL server 2012				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	プログラムの習得が主なので、個人の能力により差異が大きい、各個別対応で進捗の確認と知識理解を確認する				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	サーバサイド構築Ⅱ			教員名	中原 淳
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	インターネットを活用したビジネスやプロジェクトを実行するに不可欠なサーバサイドの技術について学びます。WEB 開発やアプリ開発の背後にある顧客データやDBと接続したり、サーバーを管理したりする方法を実習します。				
2. 科目の到達目標	① PHP 等のサーバサイドプログラミングを習得する ② サーバサイドプログラムから DB を操作する ③ インターネットで標準的なサーバソフトウェア群の操作を理解する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 グループでの意見交換・設計技法について 第2週 グループでの意見交換・設計技法について 第3週 DBとSQLについて 第4週 DBとSQLについて 第5週 PHPを用いたDB操作 第6週 PHPを用いたDB操作 第7週 小課題制作 第8週 小課題制作 第9週 ユーザー分析とフィールドワークの方法について 第10週 フィールドワーク演習 第11週 アイデア開発や設計技法について 第12週 課題制作 第13週 課題制作 第14週 課題制作 第15週 期末試験・期末課題提出（授業は第14週まで）				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席率・授業態度			70%	
	演習課題の評価			30%	
	合計			100%	
5. テキスト	オンラインテキスト https://www.w3schools.com/				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項					
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	3D キャラクターデザインⅡ			教員名	小林 弘和
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	仮想空間におけるメタバース時代の今日では、3D モデリングを通して新たなビジネスやコミュニケーションを行う機会が生まれる。それらは表現されるゲーム/アニメ等のみならず、近年注目されるxR (Cross Reality) の表現や AI を通じた新たなデザイン検討等を行い、幅広い表現を習得する 最終的には仮想世界で新たな視点や考え方を発見し、それらを現実世界に活用できる技術も習得する				
2. 科目の到達目標	① 自身がイメージする3Dモデリングアニメーション等が作成できる ② 異業種連携ソフトやアプリ等を通して3Dの可能性を発見・理解する ③ xRと3Dモデリングを関連づけた表現し、仮想空間上で表現できる ④ AIによる3Dデザイン検討等を通して多角的な観点から表現ができる ⑤ 現実世界との比較を行い、新たなメタバースビジネスの発見				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 インタロダクション メタバース/NFT等 3Dアニメーション等 第2週 基本操作1 (基本モデリング1) 第3週 基本操作2 (基本モデリング2) 第4週 基本操作3 (アニメーション1 モデリング) 第5週 基本操作4 (アニメーション2 モデリング) 第6週 基本操作5 (アニメーション3 モデリング) 第7週 中間課題 (復習 異業種連携ソフトとの関連づけ モデリング) 第8週 基本操作6 (アニメーション4) 第9週 基本操作7 (アニメーション5) 第10週 基本操作8 (アニメーション スケルトン&スキニング等) 第11週 基本操作9 (AIデザイン・モデリング) 第12週 最終課題1 (最終課題3Dコンセプト AIデザイン表現等) 第13週 最終課題2 (最終課題・プレゼン資料作成) 第14週 最終課題3 (xR表現関連 最終課題プレゼンテーション 講評) 第15週 期末試験 (授業は第14週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	講義中の態度・出欠・理解等による評価			40%	
	中間課題・最終課題			60%	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	自己都合の遅刻・欠席した場合は、指定の補講や補足資料等で学習する 不明な点は、各講義中や講義後の質疑によるフィードバックによって、当日完結しておくこと				
教員実務経験	■有 □無				

2024 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビジネス実務 □デザイン	
後期		□情報メディア			
		□医療秘書			
授業科目名	国家試験対策 A-II			教員名	尾崎 慎一
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	基本情報科目 B 対策を主にした授業である				
2. 科目の 到達目標	① サーティファイ試験に合格する事 ② 修了試験(A 免除)に合格する事 ③ 基本情報技術者試験 B に合格する事				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 修了試験対策 x アルトレ 4 章: p109-194 第2週 4-1, 4-2, 4-3, 4-4 第3週 4-5, 4-6, 4-7, 4-8 第4週 4-9, 4-10, 4-11, 4-12, 4-13 第5週 修了試験対策 x アルトレ 5 章: p195- 第6週 5-1, 5-2 第7週 過去問サンプル演習 1 第8週 過去問サンプル演習 2 第9週 過去問サンプル演習 3 第10週 過去問サンプル演習 4 第11週 過去問サンプル演習 5 第12週 過去問サンプル演習 6 第13週 過去問サンプル演習 7 第14週 過去問サンプル演習 8 第15週 期末試験・期末課題提出 (授業は 14 週まで)				
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席状況			30%	
	授業態度			40%	
期末試験(基本情報合格者は免除)			30%		
			合計	100%	
5. テキスト	「アルゴリズム x 擬似言語トレーニングブック」(技術評論社)				
6. 参考文献	「キタミ式基本情報技術者試験」(技術評論社)				
7. 履修上の 留意事項	授業前にしっかりテキスト、参考文献を予習しておく事 基本情報技術者試験合格者は、期末試験を免除とする(100 点)				
教員実務経験	■有 □無				