

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	EXCEL演習		内田 信子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、アプリ開発などの実績を踏まえ、システムエンジニア実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

MOS Excel365 合格を目指し、Excelの操作方法を学ぶ

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	基本操作と入力練習	Office365操作、Windows操作、クラスルームの使い方 入力練習
2	模擬試験ソフトインストール Word基礎	MOS模試ソフトインストール、授業データダウンロード Word演習 wordの基礎
3	1. 表の作成	入力、基本5関数、高さと幅、書式設定、ページ設定
4	2. 表の編集	グループ化、書式設定、セルのスタイル、行やセルの削除、行列セル挿入、貼り付けの形式 絶対参照1
5	3. 関数1	絶対参照2、複合参照 COUNT、COUNTA、COUNTBLANK IF
6	4. 関数2 5. 関数3	文字列関数、LEFT、MID、RIGHT、TEXTJOIN、LEN、UPPER、 LOWER、PROPER、CONCAT
7	6. 関数4	並び替え SORT、取り出し UNIQUE、連続 SEQUENCE、乱数 RANDBETWEEN
8	7. グラフ	グラフ 図の挿入
9	8. テーブル 9. ブック内移動と表示カスタマイズ	テーブル作成、拡張、フィルター、並び替え 名前つける、移動と検索、リンク、ウィンドウの固定・分割・整列、数式表示、クイックアクセスツールバー
10	10. 共同作業のための設定	表示モード、ヘッダーフッター、印刷範囲、タイトル行くりかえし、アクセシビリティチェック、互換性、ドキュメント検査、pdf、IDver保存
11	11. インポートとデータの視覚化	インポート、スパークライン、条件付き書式
12	MOS模試1	MOS Excel 模擬試験1
13	MOS模試2	MOS Excel 模擬試験2
14	MOS模試3	MOS Excel 模擬試験3
15	期末テスト	模擬試験。実際にMOSExcel365に合格の場合は免除

☐ 到達目標

MOS Excel365 合格

Excelの操作習得

☐ 成績評価の方法・基準

試験00% 課題00% 出席状況・授業態度00%

試験50% 課題&出席状況・授業態度50%

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	ビジネスコミュニケーションⅠ（キャリア基礎）		路 暢			
授業の種類	授業の方法（講義・演習／実験・実習・実技）		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

- ・自分自身を理解し、将来像を考えることで、今、そしてこれから取り組むべきことを明確にする。
その内容に沿ったかたちで講義を進めて、対外コミュニケーションスキルを上げ、後期の業界EXPO、本格的な就職活動につなげる。
- ・「過去の自分」をもとにした「自己PR」を完成させる。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエン、自己紹介	半期の流れの説明及び、学生の自己紹介を行う。
2	学校を知る・学科を知る	学校の特長や学科の各授業が、どういう資格につながり、卒業後、どうなっていくための授業なのか、2年間、もしくは3年間の学びについて紹介する。
3	コミュニケーションゲーム（他人から見た自分）	グループメイトが互いに自分の、自分が思っている自分のイメージの違いを認識し、これがどう自分PR（長所）の作成に役立てる。「You are シート」を作成し、他己紹介を行い、スピーチトレーニングの要素を含める。
4	自己理解	マイカンパニーの概要に触れた後冊子のP.7～P.13の個人ワークを行う。その後、ペアになりお互いのことを発表。「話して気づいたこと」「聞いて心が動いたこと」をP.14のシートに記入。その内容も踏まえつつ、個人ワークで「自分史シート」「I am シート」を作成し、自身の強みを知り、なぜそれが身に付いたかをさらに掘り下げて考える。
5	キャリアプランニング	「将来のライフロード」「目標設定シート」を作成し、自分のと歩むために将来像を考え、そのために必要なものの、今からできることを考える。そこで出てくるのが想定されるものが、第5回以降の授業で学ぶ内容とリンクしていく。
6	対外コミュニケーション①	対外コミュニケーションで必要となることを、例を挙げて解説。ロールプレイングを含めても良い。（例：「会社説明会に参加する」⇒入口でコートは脱ぐ、説明会の聞き方、メモは、質問は、終了後は、など）
7	対外コミュニケーション②	対外コミュニケーションで必要となる、採用担当者への文章の書き方やメール作成の仕方を考える。
8	<自己分析①> 自己PRにつなげる	前回までに取り組んだことを活かして、「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」を考える。
9	<自己分析②> 自己PRを作成する	前回までに取り組んだことを活かして、「自己PR」を完成させる。
10	<自己分析③> 人の自己PRを聞いてみるⅠ	前回までに作成した「自己PR」「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」等を、数名のグループを作って一人ずつ発表する。人からの意見を聞くことで新たな気づきがあったり、参考にできる部分は参考にする。また、発言を聞いている人は、発言者に必ず質問する。（そのため話をしっかり聞き、メモを取る。）
11	<自己分析④> 人の自己PRを聞いてみるⅡ	前回までに作成した「自己PR」「学生生活で頑張ったこと」「長所・短所」等を、数名のグループを作って一人ずつ発表する。人からの意見を聞くことで新たな気づきがあったり、参考にできる部分は参考にする。また、発言を聞いている人は、発言者に必ず質問する。（そのため話をしっかり聞き、メモを取る。）
12	質問力を高める	他学科・他部署の先生が時間を区切り、あるテーマで話をする。学生はチームで質問を考え、代表者が挙手の上、質問をしていく。学生は、質問をするためしっかり話を聞き、メモを取って臨む。（人と話を変えて、複数講師も可。）
13	業界研究「職業・職種を知る」	自身が目指す（興味のある）業界・職種（人によっては具体的な企業）について調査し、各自でまとめて発表する。
14	身だしなみ講座＆就職情報サイト登録	これから本格的に就職活動を行う上で必要となる「身だしなみ」について学ぶ。（挨拶や表情についても触れる）さらにマイナビ、リクナビ等の就職情報サイトの登録を行い、後期に向けて活動がスムーズに進められるようにする。
15	前期試験	昨年度の業界EXPO参加票をそのまま使って、自己PR欄を完成させる。いよいよ後期には業界EXPOがある＝（就職活動が本格的に始まる）ことの動機付けにする。

☐ 到達目標

- ・「過去の自分」をもとにした「自己PR」は完成させる。
- ・就職活動の準備段階で必要となる対外コミュニケーションスキルを身に付け、スムーズに業界EXPOに参加できるようにする。

☐ 成績評価の方法・基準

- ・業界EXPO参加票の最後の行まで記入できていれば100点。
そこから、出欠状況、授業に取り組む姿勢等を考慮し、学科判断で減点する。

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	アルゴリズム I			高野 ひとみ		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師はIT企業に5年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、SEやプログラマ養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

プログラムの基礎となるアルゴリズムを理解し、問題解決と効率の良いフローチャートを作成する

「データ構造」および「アルゴリズム」を学習することで、プログラミング能力を高める。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	アルゴリズムの基本-1	アルゴリズムとプログラムの関係（良いアルゴリズム）
2	アルゴリズムの基本-2	フローチャートの記述方法（データの流れを考える）
3	アルゴリズムの基本-3	コンピューターの仕組みと変数について
4	変数とフローチャート-1	プログラムと変数
5	変数とフローチャート-2	データとメモリと変数の関係
6	フローチャートと疑似言語-1	順次処理フローチャート作成
7	フローチャートと疑似言語-2	分岐処理フローチャートの理解
8	フローチャートと疑似言語-3	繰返し処理フローチャートの理解
9	フローチャートのまとめ	フローチャートのまとめ（中間試験）
10	データ構造と疑似言語-1	配列データの理解
11	データ構造と疑似言語-2	線形探索法による疑似言語とプログラム
12	データ構造と疑似言語-3	二分探索法による疑似言語とプログラム
13	データ構造と疑似言語-4	ハッシュ探索法による疑似言語とプログラム
14	アルゴリズムのまとめ	疑似言語演習
15	前期考査	

☐ 到達目標

問題解決と効率の良いアルゴリズムを考える

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	Pythonプログラミング I		高野 ひとみ		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師はIT企業に5年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、SEやプログラマ養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

Python言語のプログラミング基礎を身につけるために、Python言語の特徴とデータ構造を理解する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Python言語の特徴	Python言語の特徴と作成方法
2	プログラムの基本操作	アルゴリズムとプログラミングの関係について
3	Pythonを使う時のルール	Pythonの起動とプログラミング演習
4	基本データの種類1	プログラム構成―1（変数のプログラム演習）
5	基本データの種類2	プログラム構成―2（入力と出力のプログラム演習）
6	制御文のルール1	プログラム構成―3（順次処理と演算のプログラム演習）
7	制御文のルール2	プログラム構成―4（繰返し・条件分岐の演習）
8	制御文のルール3	プログラム構成―5（繰返し・条件分岐の演習）
9	制御文のルール4	プログラム構成―6（繰返し・条件分岐の演習）
10	制御文のルール5	プログラム構成―7（繰返し・条件分岐の演習）
11	データの集まり1	データ構造―1（配列・リストの演習）
12	データの集まり2	データ構造―2（タプルの演習）
13	データの集まり3	データ構造―3（辞書の演習）
14	実技試験	データ構造プログラミングのまとめ
15	後期考査	

☐ 到達目標

Python言語でアルゴリズムの基本形をプログラミングできる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	Javaプログラミング I		高野 ひとみ		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師はIT企業に5年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、SEやプログラマ養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

Java言語によるプログラミング実習を行い、プログラミングの基礎を身に着ける
アルゴリズムの基本形をプログラミングできる。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Java言語の特徴	Java言語によるプログラムの構成を確認する
2	Eclipseの使い方	Eclipseを使って、文字表示するプログラム演習
3	データの扱い	変数を理解し、算術演算子と式のプログラム演習
4	データ型の種類	型変換と文字列のプログラム演習
5	アルゴリズムとプログラミング	基本アルゴリズムをプログラミンする
6	制御文のルール 1	条件分岐・論理演算・優先順位のプログラム演習
7	制御文のルール 2	繰返し処理の構文例のプログラム演習
8	プログラム演習 1	制御文の演習問題にトライ
9	プログラム演習 2	制御文の演習問題にトライ（中間試験）
10	データ構造 1	配列処理の構文例
11	データ構造 2	1次元配列処理の演習
12	データ構造 3	2次元配列処理の演習
13	メソッド 1	メソッド宣言の仕方と使い方を学ぶ
14	実技試験	プログラミングのまとめ
15	前期考査	

☐ 到達目標

JAVA言語でアルゴリズムの基本形をプログラミングできる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	ITパスポート			赤沼 大		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

IT業界で7年程の実務経験があり、開発・ネットワーク・セキュリティ・AI・DX等幅広く行なっている。

プロジェクトマネジメントやチームマネジメント、経営にも携わる経験を有している。担当教員は上位資格取得済。

☐ 授業科目の概要

基本講義室にて対面で授業を行う。教材や問題集を使用するが、記載のない覚え方や考え方を授業にて伝授する。

資格取得のみならず実際業務に就いた際に活用できる内容や秘訣を学んでいただく。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンスとITパスポートの全体像	出題範囲・シラバスの確認/重点項目の説明/合格戦略/学習の進め方
2	現時点測定	ITへの理解度を測るためにITパスポート模擬試験を実施 ※本授業にて実施した模擬試験の結果で単位へ影響は無し
3	ストラテジ：企業活動と法務	経営戦略/会計/知的財産権/個人情報保護など
4	ストラテジ：経営戦略とマーケティング	SWOT分析/3C/4P/PDCA/CRM/DX・AI活用を含めた戦略的IT投資など
5	マネジメント：システム開発	開発モデル（ウォーターフォール、アジャイル）/要件定義/テストなど
6	マネジメント：プロジェクトマネジメント	WBS/スケジュール管理/リスク管理など
7	マネジメント：サービスマネジメント	ITIL/SLA/サービス提供プロセス/RPA（業務自動化）/内部統制・ITガバナンスなど
8	テクノロジー：基礎理論	アルゴリズム/論理回路/2進数情報処理の基礎など
9	ソフトウェアとOS	OSの役割/アプリ/ミドルウェアなど
10	ネットワーク基礎	IPアドレス/プロトコル/セキュリティ対策など
11	データベースとSQL	ビッグデータ/RDB/正規化/基本的なSQL文など
12	セキュリティとリスク管理	マルウェア/暗号/アクセス制御/ISMSなど
13	模擬試験	過去問から模擬試験とフィードバックを実施
14	重点項目の整理	これまでの模擬試験や講義選択者の傾向から重点項目を整理し解説、類題演習
15	期末考査	模擬試験による期末考査を実施

☐ 到達目標

ITパスポートの受験・合格

☐ 成績評価の方法・基準

各回の出席や態度、小テスト、期末考査の結果を基に総合的に評価する

ITパスポートの受験経験や受験結果によって小テストや期末考査の未受講を許容する

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	情報セキュリティマネジメント対策			赤沼 大		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

IT業界で7年程の実務経験があり、セキュリティに特化した実務経験が多数有り。

担当教員は上位資格取得済。

☐ 授業科目の概要

基本講義室にて対面で授業を行う。教材や問題集を使用するが、記載のない覚え方や考え方を授業にて伝授する。

セキュリティインシデントの実例や教員が経験した事柄や実情を踏まえて解説を実施し、実務に就いた際のアドバンテージを取得する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンスと試験全体像	出題範囲・シラバスの確認/重点項目の説明/合格戦略/学習の進め方
2	現時点での実力測定	模擬試験/自己採点/傾向分析 ※本授業にて実施した模擬試験の結果で単位へ影響は無し
3	セキュリティの基礎	情報資産/機密性・完全性・可用性（CIA）/脅威と脆弱性など
4	マルウェアと攻撃手法①	ウイルス/ワーム/トロイの木馬/ランサムウェアなど
5	マルウェアと攻撃手法②	フィッシング/標的型攻撃/ゼロデイ攻撃/DoS・DDoSなど
6	ネットワークと暗号	通信の暗号化/SSL・TLS/公開鍵・秘密鍵/認証技術など
7	情報セキュリティ管理①	情報セキュリティポリシー/ISMS/リスクアセスメントなど
8	情報セキュリティ管理②	アクセス制御/ID管理/ログ管理/マネジメントの実務視点など
9	法律・規制・ガイドライン	不正アクセス禁止法/個人情報保護法/Pマーク/ISMS認証制度など
10	セキュリティ対策技術①	ウイルス対策ソフト/ファイアウォール/IDS・IPSなど
11	セキュリティ対策技術②	バックアップ/パッチ管理/物理的セキュリティなど
12	インシデント対応と復旧	CSIRT/インシデント対応フロー/BCP/フォレンジック入門/現場視点の判断問題対策など
13	実践演習①（総合問題）	試験形式に沿った演習（知識・判断系ミックス）/解説
14	実践演習②（応用・事例系）	長文問題やシナリオ型問題に集中演習/解説
15	期末考査	模擬試験による期末考査を実施

☐ 到達目標

情報セキュリティマネジメント試験の受験・合格

☐ 成績評価の方法・基準

各回の出席や態度、小テスト、期末考査の結果を基に総合的に評価する

情報セキュリティマネジメント試験の受験経験や受験結果によって小テストや期末考査の未受講を許容する

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	WEBデザインⅠ			深田 徹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当教員は、デザイン事務所勤務を経て現在はフリーランスのデザイナーとしてWebデザイン、グラフィックデザイン、イラスト、DTPなど各種デザインを行っている。それらの実務経験に基づいてWebデザインのスキルを身につける授業を行う。

□ 授業科目の概要

Webデザインに使用するグラフィックアプリ（Figma）の基本スキルを習得する。
上記基本スキルを元に、Webサイトの基本的なUI制作を行う。

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Figma基礎01 ガイダンス・基本操作	授業概要の説明、評価方法の確認。 Figmaアカウントの作成とログイン、画面構成や基本的な操作（選択・移動・拡大縮小など）
2	Figma基礎03 画像・テキスト	図形ツールを使ったオブジェクトの作成方法を学ぶ。 四角形・円・線などの基本図形を組み合わせ、レイアウトの基礎を習得する。
3	Figma基礎03 画像・テキスト	画像の配置やトリミング方法、テキストの入力と基本的な文字設定（フォント・サイズ・行間など）を学び、 デザインの基本要素を理解する。
4	Figma基礎04 スタイル・コンポーネント	色スタイル、テキストスタイルの使用方法を学び、デザインの統一性を保つ手法を理解する。 コンポーネントの概念を学び、再利用可能なパーツの作成方法を習得する。
5	Figma基礎05 フレーム	フレームの作成と活用方法を学ぶ。 Figma上でデザインデータを作成する際のデータ構造を理解する。
6	Figma基礎06 バナー制作・AI画像生成	バナー制作を通して、レイアウト・配色・文字組みの基礎を実践的に学ぶ。 あわせてAIによる画像生成ツールを活用し、素材作成の流れを体験する。
7	Figma基礎07 課題制作（好きなものマップ）	課題：好きなものマップ これまでの基本操作の復習として、自己紹介に使用できるようなビジュアルを作成する課題を制作する。
8	Figma基礎08 Auto Layout	オートレイアウト機能を学び、要素の整列や余白の管理方法を理解する。 正確かつ効率の良い制作方法を学ぶ。
9	Figma基礎09 プロトタイプ①	プロトタイプ機能の基礎を学び、画面遷移の設定方法やリンクの作成方法を理解する。 簡単な操作フローを作成する。
10	Figma基礎10 プロトタイプ②	プロトタイプ機能を応用し、オーバーレイやスクロール設定などを学ぶ。 ユーザー操作を想定した画面設計を行う。
11	Figma基礎11 ワイヤーフレーム	ワイヤーフレームの作成方法を学ぶ。 情報設計（レイアウト構造や要素配置）を中心に、装飾を控えた画面設計を行う。
12	Figma基礎12 カンパ制作	カンパ（完成見本）の作成方法を学ぶ。 前回作成したワイヤーを元に、実際のWebサイトを想定したデザインを制作する。
13	Figma基礎13 課題制作・テスト準備	ワイヤーフレームからカンパまでの制作工程を復習し、課題制作を進める。 前期テストに向けて作品のブラッシュアップを行う。
14	Figma基礎14 課題制作・テスト準備	課題制作の最終調整を行い、テストに向けてデザインの完成度を高める。 制作手順や設定内容の確認を行う。
15	前期テスト	ワイヤーフレームおよびカンパを制作し、これまでに学習したFigmaの操作とデザインの基礎理解を確認する。

□ 到達目標

Figmaの基本操作とWebデザインの制作工程を理解する
PCでの各種作業に慣れる

□ 成績評価の方法・基準

試験50％ 課題25％ 出席状況・授業態度25％

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	AIリテラシー I		遠藤 優一		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当教員は銀行、中堅企業での長年の現場経験を基に、JDLA主催のAIハッカソンに参戦したり、大学ではデータから価値を創出し、ビジネス課題に答え出す「AIプロデューサー」を志す学生向けの講師を務めている。こうした実務経験を活かしAIの関連授業を展開する。

☐ 授業科目の概要

G検定シラバスの目標/キーワードに沿って解説。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエン、AI定義、AI分野で議論される問題	G検定試験の概要（オンライン＆会場）、AI定義、AI分野で議論される問題（身体性、シンボルグレンジング問題他）
2	AIをめぐる動向	探索・推論（第1次AIブーム）、知識表現とエキスパートシステム（第2次AIブーム）
3	機械学習の概要（1/3）	機械学習（第3次AIブーム）、ディープラーニング、教師あり学習（1/2）
4	機械学習の概要（2/3）	教師あり学習（2/2）、教師なし学習、
5	機械学習の概要（3/3）	強化学習、モデルの選択・評価
6	ディープラーニングの概要	誤差逆伝播法、最適化手法、誤算関数、活性化関数、正則化
7	ディープラーニングの要素技術（1/2）	CNN、RNN
8	ディープラーニングの要素技術（2/2）	Attention、オートエンコーダ、データ拡張
9	ディープラーニングの応用例（1/4）	画像認識、転移学習・ファインチューニング
10	ディープラーニングの応用例（2/4）	自然言語処理、音声処理
11	ディープラーニングの応用例（3/4）	深層強化学習、マルチモーダル
12	ディープラーニングの応用例（4/4）	データ生成、モデルの解釈性、モデルの軽量化
13	AI社会実装に向けて	AIプロジェクトの進め方、データの収集・加工・分析・学習
14	法律・倫理	AIに関する法律と契約、AI倫理・AIガバナンス
15	期末考査	

☐ 到達目標

G検定シラバスのキーワードを習得

☐ 成績評価の方法・基準

出欠状況と期末考査で総合判断

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	教養I			路 暢		
授業の種類	授業の方法〔講義／演習／実験・実習実技／その他（概要記載）〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義			2	2×15	週1コマ＝2時限×15週 週2コマ＝4時限×15週

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

☐ 授業科目の概要

ビジネスメールに関する基本的なマナーや知識を習得します。また、異文化コミュニケーションやグループワークなどの活動を通して、多様な価値観への理解を深め、実践的なコミュニケーション力を身につけます。

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	オリエン メールの書き方①	授業の進め方。 Gmailの署名設定・件名・宛先・本文の書き方。
2	メールの書き方②	タイピング練習。 宛先・Cc/Bcc機能・挨拶・本文の書き方。
3	メールの書き方③	タイピング練習。 話し言葉を書き言葉へ変換する。
4	メールの書き方④	タイピング練習。 マナー編・メール作成練習。
5	メールの書き方⑤	タイピング練習。 文章基本・すぐに使えるフレーズ・メール作成練習。
6	メールの書き方⑥	タイピング練習。 コミュニケーション編（初めまして/お詫び/お断り）・メール作成練習。
7	メールの書き方⑦	タイピング練習。 コミュニケーション編（催促・お願い・お礼）・メール作成練習。
8	AIに関する常識①	AI検定のサンプル問題を用いて、AIに関する常識を説明する。
9	AIに関する常識②	AI検定のサンプル問題を用いて、AIに関する常識を説明する。
10	異文化コミュニケーション①	異文化コミュニケーションのポイントを説明する。 グループワークで、外国人が日本に来たばかりの時のびっくりしたことを発表する。
11	異文化コミュニケーション②	グループワークで、日本人にびっくりさせる自分の国のことについて紹介してもらう。
12	異文化コミュニケーション③	ジェスチャーゲーム（文化の違い体験）・多文化共生すごろく
13	電話対応①	電話のかけ方・電話の受け方
14	電話対応②	電話のかけ方・電話の受け方
15	期末考査	メールの作成・AI検定をベースとして考査・異文化コミュニケーション・タイピング練習・電話対応
16		

☐ 到達目標

学生にビジネスメールの基本的なマナーや書き方の知識を身に付けさせること。また、コミュニケーション力を向上させること。

☐ 成績評価の方法・基準

各回の出席、課題提出、テスト、期末考査結果を総合的に評価する。

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	データサイエンス I			福田 徹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

Study-AI株式会社にて日本ディープラーニング協会のE資格向け認定講座提供。その他複数の会社の経営者。大学教授として大学でAIの講義を実施。上場企業の社外役員、上場企業へのコンサルティングも行っている。

☐ 授業科目の概要

データを読み解くために必要なデータサイエンスの知識を中心に、実践的なデータの見方やまとめ方、分析方法などを習得する。

データサイエンスをツールとして使えることで、社会に出て必要なデータサイエンスの基礎を学ぶ授業内容とする。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	授業ガイダンス	データサイエンスとは。データサイエンスでできること。教科書の紹介。
2	データサイエンスとは	ビッグデータとは。地域経済分析システム、政府の統計を利用してみる。
3	データリテラシー	データリテラシーを身に着ける
4	全体の傾向をつかむ	全体の傾向をつかむ
5	データの関係性	相関係数
6	データの可視化	グラフ表現
7	データの比較	データの分解
8	特徴で分ける	グループに分ける
9	機械的に分類	k-means法
10	データの法則	決定木モデル
11	判別問題	クロス表
12	データ予測	内挿と外挿
13	データリテラシーの活用	読む、説明、分類、法則、予測
14	振り返り	これまでの授業を振り返る
15	前期考査	テストを実施

☐ 到達目標

様々なデータの可視化、分析ができる

☐ 成績評価の方法・基準

課題と出席状況、授業への取り組み方で評価する

2026年度	前期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	システム開発入門			井田和義		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当教員は、IT企業として創業20年となり、データベースを利用したシステム開発実務経験に基づいて、エンジニア養成に向けた授業を展開する。

☐ 授業科目の概要

◎プログラムを組むのではなく、事例をもとに課題を見つけ、その解決方法を毎時間ごとに提出する。

◇データベースの構造を学び、そのデータベースを利用する方法を学ぶ。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	◎オリエンテーション ◇SQL文①	◎授業の進め方 ◎それ、本当に必要？話し合いで見える優先順位 ◇VSCodeプラグインを使用したSQL実行の仕方 ◇select
2	◎問題を見つける ◇SQL文②基本構文／条件	◎「問題発見」～身近な“ちょっと困る”を見つけよう！～ ◇VSCodeの起動および確認 ◇where ◇論理演算子（and、or）
3	◎課題解決を考える ◇SQL文③条件	◎それ、ホントの課題？～“モヤモヤ”を“ミッション”に変える！～ ◇論理演算子（and、or）の複合 ◇in
4	◎開発環境を考える ◇SQL文④条件	◎もしも〇〇を作るなら？開発環境ドラフト会議 ◇比較演算子（＝、＞、＜、＞＝、＜＝、＜＞、！＝） ◇like、nullと空
5	◎システムを企画する ◇SQL文⑤集計関数	◎アイデアをカタチに！課題を解決するシステムを正画しよう ◇order by（並び替え）◇集計関数（count、max、min、avg、sum）◇集計条件（group by、having）
6	◎利用者を考える ◇SQL文⑥結合	◎使う人のこと、ちゃんと見えてる？～“利用者視点”から考えるシステム～ ◇テーブル結合（Inner Join、Left Join、Right Join）※2つのテーブル
7	◎強みを見つける ◇SQL文⑦結合：復習	◎その企画、どこがすごい？～“強み”を見つけて魅力アップ！ ◇テーブル結合の復習
8	◎立場によって考える① ◇SQL文⑧テーブル作成	◎ユーザー×ベンダー 要件定義ロールプレイ！～立場が変われば見えることも変わる～1回目 ◇テーブル作成（create文）
9	◎立場によって考える② ◇SQL文⑨テーブル作成・削除	◎ユーザー×ベンダー 要件定義ロールプレイ！～立場が変われば見えることも変わる～2回目（入替） ◇特殊なselectの使い方とunionを組み合わせて、一括データ登録
10	◎スライド作り① ◇SQL文⑩登録・更新・削除	◎「伝えるってどういうこと？ストーリーを考えよう」～スライドづくり①：シナリオ編～ ◇登録／更新／削除
11	◎スライド作り② ◇SQL文⑪テーブル削除	◎「伝えるってどういうこと？ストーリーを考えよう」～スライドづくり②：作成編～ ◇テーブル削除（drop文） ◇副問い合わせ ◇ここまで学習したことを総復習。
12	◎前期課題テーマ設定 ◇SQL文⑫テーブル作成Ⅱ	◎自分たちで問いを立てよう！前期課題テーマの設定（講師から基礎テーマを設定します） ◇テーブルクリエイト（外部キー制約） ◇ターミナル（SSH接続）を使用したSQL実行の仕方
13	◇SQL文⑬テーブル作成Ⅲ ◎課題準備スライド作成①	◇テーブルクリエイト（自動採番） ◇トランザクション処理 ◎スライド制作①～企画の魅力を伝えるカタチにしよう
14	◇前期審査前のテスト対策 ◎課題準備スライド作成②	◇夏休み明けの復習およびテスト対策 ◎スライド制作②～最終仕上げ
15	◇前期審査 ◎課題提出	◇前期審査 ◎前期課題 最終提出＆ふりかえり

☐ 到達目標

◎現状の業務の課題を見つけ、方針を決め、解決手段を考える。

◇SQLを利用した簡易な操作（基礎）ができるようにする。

☐ 成績評価の方法・基準

①課題提出（100点）／ DB期末テスト（100点）

②欠席3回（-5点）欠席4回（-10点）欠席5回（-15点）

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	パワーポイント演習			内田 信子	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、アプリ開発などの実績を踏まえ、システムエンジニア実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

人前でプレゼンテーションをするために、アイデアの整理から、ストーリーの作成、スライド作りや発表の仕方を学ぶ
実施に発表し、今後に活かせるよう相互評価を行う。PowerPointの操作を動画作成を含めて学ぶ

☐ 授業の計画

週	項目	授業内容
1	ガイダンス。プレゼンとは	確認シート 情報収集ブレンストーミング
2	アイデア整理	カード化 ストーリーづくり
3	フレーズ化	ストーリーシート完成のためのフレーズ化の練習
4	ストーリーシート完成版	ストーリーシートを完成させる
5	PowerPointを使ったプレゼン資料 1	PowerPointを使って例題を作成する
6	PowerPointを使ったプレゼン資料 2	PowerPointを使って例題を作成する
7	PowerPointを使ったプレゼン資料 3	PowerPointを使って例題を作成する
8	資料の作成の心得	スライドを作成するための心得
9	発表資料の作成 1	ストーリーシート完成を基にスライド作成
10	発表資料の作成 2	ストーリーシート完成を基にスライド作成
11	リハーサル	表現力を高めるために リハの進め方
12	個人発表 1	他者評価
13	個人発表 2	他者評価
14	振り返り	相互評価の結果 自己評価、追再試者の発表
15	PowerPointを利用した動画作成	PowerPointを利用した動画作成
16		

☐ 到達目標

人前での発表
PowerPointの操作

☐ 成績評価の方法・基準

試験00% 課題00% 出席状況・授業態度00%
発表50% 課題&出席状況・授業態度50%

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	ビジネスコミュニケーションⅡ			キャリアサポートセンター	○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

人事担当としての実務経験を活かし、企業が重視する評価ポイントを的確に伝えるとともに、面接対応や履歴書の作成について、具体的な成功事例や改善点を交えながら丁寧に指導します。自己理解を深め、戦略的な就職活動につなげる授業を展開します。

☐ 授業科目の概要

1年前期「ビジネスコミュニケーションⅠ」の流れを引き継ぎ、業界EXPOの準備を通して就職活動に必要な知識を身につけていきます。業界EXPO後はリフレクションを通して個人の課題を見つけ、最終的には就職活動を一人でも行える能力を身に付けます。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	意識づけ（就職活動、業界EXPO）	就職活動（社会保険、キャリア形成、準備）、業界EXPO（5つの人間力など）、就職活動スケジュール確認など
2	就職活動のスーツやメイクと就職活動の軸	就職活動を行うためのスーツやメイクについてレクチャー、後半は学生個人の就職活動の軸について考える ※個別面談
3	書類作成①	志望動機と自己PRの作成手順の説明し、実際に作成してみる ※個別面談
4	書類作成②	スーツ登校させ事前チェックを行う、参加票の清書書きを行う、前回作成した自己PR
5	業界EXPO準備①	（履歴書自己PR欄＝業界EXPO参加票）を添削し、参加票に清書書きを行う、企業シート作成の説明
6	業界EXPO準備②	企業研究シートの作成、業界EXPOでの質問時のマナーを説明し質問を考える、業界EXPO当日の注意事項などを学生パンフを使い確認していく
7	業界EXPO振り返り	業界EXPOの振り返り（リフレクション）を行い、後半は就職活動マナー（メール、電話、封筒、送り状、お礼状、企業説明会参加のマナーなど）を学ぶ
8	書類作成③	志望動機と自己PR以外の履歴書の書き方をレクチャーする ※個別面談
9	就職活動対策①	エントリーシートの書き方と活動の流れをしっかりと理解する
10	就職活動対策②	面接対策①（基本5項目の書き方の説明と作成）
11	就職活動対策③	面接対策②（実践：面接官と受験者を実際に体験してみる）
12	就職活動対策④	グループディスカッション（GD）対策、求人票の見方、今後の就職活動スケジュールの確認など
13	スタログ説明	今年度から導入した就職活動アプリ「スタログ」の使用説明を行う※業者作成の動画
14	期末考査の準備	就職試験でよく聞かれる5項目について考え完成させる ※個別面談
15	期末考査	就職試験基本5項目をそれぞれ指定の字数で書く

☐ 到達目標

就職活動への意識を高め、活動のノウハウを身に付ける。

☐ 成績評価の方法・基準

試験30% 課題10% 出席状況・授業態度60%

日頃の授業態度と考査の結果を総合的に評価する。

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	アルゴリズムⅡ		高野 ひとみ		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師はIT企業に5年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、SEやプログラマ養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

プログラムの基礎となるアルゴリズムを理解し、問題解決と効率の良い疑似言語の演習を行う。

「データ構造」および「アルゴリズム」を学習することで、プログラミング能力を高める。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	疑似言語の基本-1	疑似言語の記述方法
2	疑似言語の基本-2	フローチャートから疑似言語を記述する
3	疑似言語の基本-3	宣言部と処理部についての記述と副プログラムの記述
4	疑似言語-1	順次処理の疑似言語作成
5	疑似言語-2	分岐処理の疑似言語理解
6	疑似言語-3	繰返し処理の疑似言語理解
7	データ構造と疑似言語-1	単純選択法による疑似言語とプログラム
8	データ構造と疑似言語-2	単純交換法による疑似言語とプログラム
9	データ構造と疑似言語-3	単純挿入法による疑似言語とプログラム
10	データ構造と疑似言語-4	クイックソートによる疑似言語とプログラム
11	確認試験	疑似言語とプログラムの確認
12	素数を求めるアルゴリズム	エラトステネスのふるいについて学ぶ
13	最大公約数を求めるアルゴリズム	ユークリッドの互除法のイメージをつかむ
14	模擬試験	疑似言語とプログラムのまとめ
15	後期考査	

☐ 到達目標

ソートアルゴリズムの理解とプログラミングができる

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		PythonプログラミングⅡ		高野 ひとみ		○
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師はIT企業に5年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、SEやプログラマ養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

Python言語のプログラミング基礎を身につけるために、Python言語の特徴とデータ構造を理解する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Pythonで扱うデータプログラム1	制御文と各データの演習問題 1
2	Pythonで扱うデータプログラム2	制御文と各データの演習問題 2
3	関数の作成 1	プログラム構成―1（関数・モジュールの演習）
4	関数の作成 2	プログラム構成―2（関数・モジュールの演習）
5	関数の作成 3	プログラム構成―3（関数・モジュールの演習）
6	オブジェクト指向プログラム①	クラスの理解と利用方法
7	オブジェクト指向プログラム②	クラス変数とクラスメソッドの利用プログラム演習 1
8	オブジェクト指向プログラム③	クラス変数とクラスメソッドの利用プログラム演習 2
9	オブジェクト指向プログラム④	クラス変数とクラスメソッドの利用プログラム演習 3
10	オブジェクト指向プログラム⑤	モジュールパッケージの利用プログラム演習
11	オブジェクト指向プログラム⑥	いろいろなモジュールを使用したプログラム演習
12	オブジェクト指向プログラム⑦	「継承」の概念とプログラム演習 1
13	オブジェクト指向プログラム⑧	「継承」の概念とプログラム演習 2
14	オブジェクト指向プログラム⑨	「継承」の概念とプログラム演習 3
15	後期考査	

☐ 到達目標

Python言語の特徴を理解し、プログラミングできる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		JavaプログラミングⅡ		菊池 深雪		○
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

□ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師はシステムエンジニアとして約9年間の経験を積み、他専門学校にて20年以上非常勤講師として教鞭をとっている。
また、ITパスポートや基本情報技術者試験といった国家資格も保有し、この知識と現場経験から実践的な授業を展開する。

□ 授業科目の概要

前半は、分岐・繰り返し・配列などの基本的な制御構造から、メソッドの利用学習する。後半では、クラスの基礎と応用、継承やインタフェースといったオブジェクト指向の概念を理解し、総合問題を通して実践的なプログラミング力を養う。

□ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス 前期の復習	授業ガイダンス、前期の総復習
2	第3章 分岐	条件分岐、if文、switch文
3	第3章 繰り返し	繰り返し処理、for文、while文
4	第3章 配列	配列、繰り返しを組み合わせた処理
5	第4章 メソッド①	メソッド、引数、
6	第4章 メソッド②	メソッドの戻り値、オーバーロード
7	総合問題①	ここまでの復習問題
8	第5章 クラスの基本	オブジェクト指向、クラスとインスタンス
9	第6章 クラスの応用	コンストラクタ、インスタンスメソッド、クラスメソッド
10	総合問題②	クラスを使った総合問題
11	第7章 継承	継承とは、フィールドとメソッドの継承、ポリモフィズム
12	第8章 抽象・インタフェース	アクセス制御、抽象クラス、インタフェースの実装
13	総合問題③	クラス、継承、インタフェースを使った総合問題
14	総復習	総復習、試験内容の確認
15	後期試験	後期試験の実施

□ 到達目標

オブジェクト指向と実践機能を理解し、応用的なJavaプログラムを作成できる力を身につける。

□ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題40% 出席状況・授業態度10%
定期考査、課題

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	データベース構築		井田和義		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当教員は、IT企業として創業20年となり、データベースを利用したシステム開発実務経験に基づいて、エンジニア養成に向けた授業を展開する。

☐ 授業科目の概要

◇データベース設計の考え方を理解し、オリジナルデータベース構築を学ぶ。また、SQL内でのプログラミングを学ぶ。

◎既存ルールを理解し、Web アプリに機能追加する技術を学ぶ。PHPやMariaDBなどを利用する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	◇オリエンテーション／ストアドルーチン① ◎2Dグラフィック①	◇ストアドプロシージャ（基本） ◇ストアドプロシージャ（変数） ◎（enchant.js） HtmlとJavascriptを利用したプログラムに触れてみよう！
2	◇ストアドルーチン② ◎2Dグラフィック②	◇ストアドプロシージャ（if文） ◇ストアドプロシージャ（loop文） ◎（enchant.js） MAPセットは変更せずにプログラムルールに沿って画面を変更できるかな？
3	◇ストアドルーチン③ ◎2Dグラフィック③	◇ストアドプロシージャ（カーソル文） ◎（enchant.js） ◎MAPセットを変更して、課題の画面に変更できるかな？
4	◇ストアドルーチン④ ◎2Dグラフィック④	◇ストアドファンクション ◎（enchant.js） ◎MAPセットを変更して、課題の画面に変更できるかな？
5	◇データベース設計①DFD ◎DBアクセス（SELECT）	◇業務プロセス ◇データフローダイアグラム（データフロー図）の書き方を学ぶ ◇LucidChartの登録確認 ◎ ページ間の値受け渡し（POSTとGET） ◎ mariaDBを利用して、お知らせ一覧を表示してみよう。
6	◇データベース設計②E-R図 ◎DBアクセス（INSERT）	◇E-R図とは？ ◇リレーションシップ表記 ◇LucidChartでのE-R図の作成 ◎mariaDBを利用して、お知らせデータを新規登録してみよう。
7	◇データベース設計③正規化 ◎DBアクセス（UPDATE）	◇正規化とは？ ◇非正規化→第1正規化→第2正規化→第3正規化 ◇正規化を行っている ◎mariaDBのお知らせデータ編集（更新） ◇お知らせ一覧ページから削除（論理削除）してみよう。
8	◇データベース設計④設計 ◎PHPでファイルアップロード	◇データベース設計のフローチャートの書き方を学ぶ ◇データベース設計を行っている。 ◇データベースを実際に構築している。 ◎ファイルアップロード 単体 / 複数 / フォルダ名振り分け / ランダムファイル名
9	◇データベース構築基礎① ◎管理画面作成①	◇講師からのテーマをもとにデータフローダイアグラムを作成する。 ◇テーブル設計を行う ◎レスポンス対応している管理画面テンプレートにプログラムを組み込もう ◎サインアップ／サインイン機能
10	◇データベース構築基礎② ◎管理画面作成②	◇講師が与えたテーマをもとにデータフローダイアグラムを作成する。 ◇データベース設計を行う。 ◇データベースを実際に構築している。 ト文を作成する。 ◎レスポンス対応している管理画面にユーザー一覧／追加／更新／削除機能を実装しよう
11	◇アプリからのDBアクセス ◎管理画面作成③	◇プログラムからデータベースへアクセスするプログラムを学ぶ。 ◎レスポンス対応している管理画面に講師が用意したテーマで機能を組み込む
12	◇後期課題制作①	◇後期課題の個人自由テーマをもとにデータフローダイアグラムを作成する。 ◎レスポンス対応している管理画面に講師が用意したテーマで機能を組み込む
13	◇後期課題制作②	◇テーブルレイアウトの作成（E-R図も併せて） ◎レスポンス対応している管理画面にて、自分で考えたテーマで機能を組み込む
14	◇後期課題制作③	◇テーブルレイアウトの作成（E-R図も併せて） ◇データの登録および後期考査の準備
15	◇後期考査テスト	後期考査

☐ 到達目標

◇自分で考えたデータベースを構築し、利用することができる。

☐ 成績評価の方法・基準

①期末テスト（100点）試験日に試験

②欠席3回（－5点）、欠席4回（－10点）、欠席5回（－15点）

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	WEBデザインⅡ			深田 徹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当教員は、デザイン事務所勤務を経て現在はフリーランスのデザイナーとしてWebデザイン、グラフィックデザイン、イラスト、DTPなど各種デザインを行っている。それらの実務経験に基づいてWebデザインのスキルを身につける授業を行う。

☐ 授業科目の概要

これまで学習してきたFigmaの基礎知識をもとに、より実践的なスキルを身につける。

その他HTMLやPhotoshopなどの学習も行う。各回ポートフォリオ制作のための時間も設ける。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Figma 応用01 UIワイヤーフレーム制作	ワイヤーフレームを作成する。画面構成や情報設計を意識したUI設計の基礎を学ぶ。 ポートフォリオの制作作業。
2	Figma 応用02 UIワイヤーフレーム制作	ワイヤーフレームの調整を行い、画面間の関係性や操作の流れを整理する。 ポートフォリオの制作作業。
3	Figma 応用03 UIカンパ制作	ワイヤーフレームをもとに配色や文字設定を行い、完成見本（カンパ）を制作する。 ポートフォリオの制作作業。
4	Figma 応用課題	Figmaの各機能を復習し、課題制作を通して理解を深める。 ポートフォリオの制作作業。
5	HTML基礎01 HTMLの基本構造	HTMLの基本的な記述方法を学ぶ。見出し、段落、画像などの基本タグを理解する。 ポートフォリオの制作作業。
6	HTML基礎02 リンクとページ構成	リンクタグを使い複数ページの移動を実装する。Webサイトの構成を意識しながらページを作成する。 ポートフォリオの制作作業。
7	CSS基礎01 CSSの基本	CSSの基本的な記述方法を学び、文字サイズ・色・余白などのスタイルを設定する。 ポートフォリオの制作作業。
8	CSS基礎02 プロパティとクラス	class属性を使ったスタイル指定を学ぶ。背景色や余白などのプロパティを活用し、見た目を整える。 ポートフォリオの制作作業。
9	HTML/CSS レイアウト基礎	Flexboxを用いたレイアウト方法を学ぶ。要素の配置や整列を調整し、Webページらしい構造を作成する。 ポートフォリオの制作作業。
10	HTML/CSS 復習課題	HTMLとCSSの内容を復習し、コードの整理や修正を行う。 ポートフォリオの制作作業。
11	Photoshop基礎01 画像編集の基本	Photoshopの基本操作を学ぶ。選択範囲やレイヤーの使い方を理解し、画像の簡単な編集を行う。 ポートフォリオの制作作業。
12	Photoshop基礎02 画像加工	シェイプツールや各種機能を使い、Webで使用する画像素材の作成方法を学ぶ。 ポートフォリオの制作作業。
13	後期総復習	これまで学習した内容を振り返りを行う。 ポートフォリオの制作作業。
14	発表の聴講（システム開発）	2年生の制作発表を聴講し、制作の進め方やまとめ方を学ぶ。
15	後期テスト	後期テスト／ポートフォリオ提出

☐ 到達目標

FigmaでのUI作成からVSCodeでのコーディングまで
Webサイト制作の基本スキルを一通り身につける。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題25% 出席状況・授業態度25%

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	Javascript		内田 信子		○	
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考	
基本授業	講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

担当講師は、アプリ開発などの実績を踏まえ、システムエンジニア実務者の観点から講義を行う。

☐ 授業科目の概要

JavaScript やjQueryを使用したwebページ作成

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	jquery	jquery基礎、使い方、セレクト
2	JS概要とイベントハンドラ、要素の取得	記述のルール、イベントハンドラの利用法、オブジェクトとは、要素の取得、スタイル
3	関数と変数	関数とは、変数宣言、演算、BMI計算問題
4	配列、日付、乱数 繰り返し処理	配列。日付時刻の操作、 forループを使った繰り返し処理
5	条件文	条件分岐処理、if文、switch文
6	引数、break、continue、 while、戻り値	関数、条件分岐、繰り返し
7	追加と削除 属性値の変更	要素の追加と削除、属性値の変更、画像の変更
8	イベントリスナー フォーム操作 1	イベントリスナー form、テキスト、チェックボックス、ラジオ、選択リスト
9	フォーム操作 2	フォームを使用したネット販売ページ
10	タイマー	タイマーを使って繰り返し処理
11	日数計算 String	日時の指定 String
12	DOM オブジェクト変数	DOM オブジェクト変数
13	CANVAS	座標 CANVAS
14	まとめ	まとめ
15	期末テスト	期末テスト

☐ 到達目標

JavaScript やjQueryを使用したwebページ作成

☐ 成績評価の方法・基準

試験00% 課題00% 出席状況・授業態度00%

試験50% 課題&出席状況・授業態度50%

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	データサイエンスⅡ			福田 徹		○
授業の種類	授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕			単位数	時限×回数	備考
基本授業	講義・演習			2	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

Study-AI株式会社にて日本ディープラーニング協会のE資格向け認定講座提供。その他複数の会社の経営者。大学教授として大学でAIの講義を実施。上場企業の社外役員、上場企業へのコンサルティングも行っている。

☐ 授業科目の概要

データを読み解くために必要なデータサイエンスの知識を中心に、実践的なデータの見方やまとめ方、分析方法などを習得する。

データサイエンスをツールとして使えるようにすることで、社会に出て必要なデータサイエンスの基礎を学ぶ授業内容とする。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	授業ガイダンス	データサイエンスについて。授業の進め方。教科書の紹介。
2	データの構造化	データアナリティクスと問題解決
3	データの構造化	構造化データと非構造化データ
4	重点志向とパレート分析	パレート分析の手順とパレート表
5	重点志向とパレート分析	層別パレート分析
6	クロス集計分析	クロス集計表
7	クロス集計分析	連関係数とx2検定
8	分布構造の把握と基本統計量	分布の把握、基本統計量
9	分布構造の把握と基本統計量	グラフと統計量、変動係数と偏差値
10	相関・予測と回帰分析	相関分析
11	相関・予測と回帰分析	回帰分析
12	確率に基づく判断	二項分布を用いた分析、正規分布を用いた分析
13	統計的な推測	推定に伴う誤差、区間推定、仮説検定
14	統計的な推測	時系列・テキストデータの分析、シミュレーション、乱数
15	後期試験	試験の実施

☐ 到達目標

さまざまなデータの可視化、分析ができる

☐ 成績評価の方法・基準

課題と出席状況、授業への取り組み方で評価する

2026年度	後期	AI・ITビジネス学科	1年	システムエンジニア専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		PHP		菊池 深雪		○
授業の種類		授業の方法〔講義・演習／実験・実習・実技〕		単位数	時限×回数	備考
基本授業		講義・演習		4	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2026年度生から：【単位数】「講義・演習」は1コマの授業で2単位／「実験・実習・実技」は1コマの授業で1単位

☐ 実務経験のある教員による授業であることを示す記述（上記講師名欄の右に「○」）

講師はシステムエンジニアとして約9年間の経験を積み、他専門学校にて20年以上非常勤講師として教鞭をとっている。
また、ITパスポートや基本情報技術者試験といった国家資格も保有し、この知識と現場経験から実践的な授業を展開する。

☐ 授業科目の概要

PHPの基本文法からフォーム処理、データベース連携までを学び、動的なWebページを作成する力を養う。

Webサイトを構築できることを目標とする。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	第1章 基本プログラム	授業ガイダンス、環境設定、はじめてのPHPプログラム、HTML、フォーム
2	第2章 変数と配列	変数、定数、文字列、配列
3	第3章 演算子 第4章 分岐	演算子、if文、switch文
4	第4章 繰り返し	for文、foreach文、while文
5	第5章 関数 第6章 文字列操作	関数、変数のスコープ、文字列操作
6	簡単なゲームの作成	乱数を使った「おみくじ」アプリ、「じゃんけん」アプリの作成
7	第7章 インターネットとの連携	正規表現、セッション、cookie、ファイルのアップロード
8	第7章 エラーと例外処理	エラーと例外処理
9	第8章 ファイル操作	ファイルの読み書き、ファイルの検査
10	アプリ作成 1	掲示板、アクセスカウンターなど
11	アプリ作成 2	販売ページの作成①
12	アプリ作成 3	販売ページの作成②
13	データベース	SQLiteを使ったデータベースの操作（抽出、登録、更新、削除）
14	総復習	総復習、試験内容の確認
15	後期試験	後期試験の実施

☐ 到達目標

PHPを使用してWebページを作成する。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題40% 出席状況・授業態度10%

定期考査、課題