

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	機械学習概論 I			美崎 弘子		○
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			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

大手システム開発会社より独立後、IT/AIプロジェクトの全体に関わりながら、エンジニア育成を行っています。

☐ 授業科目の概要

前半は、AIの基礎知識をしっかりと定着させるような内容とし、後半は、ビジネス上の課題を想像しながら、生成AIの力を借りて、業務効率化あるいは自動化、の観点でアプリを開発する。その内容について生成AIを使って発表を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	機械学習をExcelで行う	Excelのデータ分析機能を使い、機械学習モデルを作成する 単回帰分析、重回帰分析
2	機械学習をExcelで行う	Excelのソルバー機能を使い、機械学習を理解・実践する
3	機械学習の基礎	機械学習の基本的なアルゴリズムを学習する 1.線形回帰・2.ランダムフォレスト・3.決定木・4.k近傍法（k-NN）・5.ニューラルネットワーク・6.サポートベクターマシン（SVM）など
4	機械学習の基礎	機械学習の基本的なアルゴリズムを学習する2 1.線形回帰・2.ランダムフォレスト・3.決定木・4.k近傍法（k-NN）・5.ニューラルネットワーク・6.サポートベクターマシン（SVM）など
5	深層学習の基礎	深層学習の技術について学習する 過学習、CNN、Transformer、GAN、
6	強化学習、生成AIの基礎	強化学習の技術について学習する 生成AIの技術について学習する NotebookLMを使う
7	生成AIの基礎	生成AIの技術について学習する LLM、ファインチューニング、マルチモーダル、AIEージェント、RAG
8	ビジネスアプローチで生成AIを活用する	業務効率化アプリを、生成AIを使って要件定義から設計・開発・デプロイまで行う1
9	ビジネスアプローチで生成AIを活用する	業務効率化アプリを、生成AIを使って要件定義から設計・開発・デプロイまで行う2
10	ビジネスアプローチで生成AIを活用する	業務自動化・省力化システムを、生成AIを使って要件定義から設計・開発・デプロイまで行う1
11	ビジネスアプローチで生成AIを活用する	業務自動化・省力化システムを、生成AIを使って要件定義から設計・開発・デプロイまで行う2
12	発表準備	課題設定、PREPなどビジネスフレームワークの説明、プレゼン構成を行う
13	発表準備	プレゼン資料を作成する
14	発表準備	発表準備をする
15	発表	ビジネスアプローチで、自分の考えたテーマで作成したアプリを発表する

☐ 到達目標

AI知識を基本～応用レベルまで身に着ける。
生成AIを活用できるようになる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験00％ 課題40％ 出席状況・授業態度60％
発表内容のクオリティと、積極的にワークに参加するかどうかで評価する。

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅲ			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			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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らるとともに、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年後期からの準備を踏まえて、実際に就職活動を行っていく。学生一人一人が現在の自分の就職活動状況に合わせ活動を行い、個別の面談も並行して行っていく。時には企業を呼び説明会を行うなど、就職決定に向けた実践的な授業を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
2	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
3	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
4	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
5	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
6	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
7	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
8	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
9	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
10	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
11	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
12	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
13	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
14	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。
15	就職対策講義	講義をしながら就職対策を実践的に行っていく。企業に来ていただき説明をしていただく。

☐ 到達目標

- ①就職決定を到達目標とする
- ②また、全学生が、授業課題と試験をクリアすること

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題50% 出席状況・授業態度100%

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	Adobe演習I			宮 秀光		
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
選択授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

Adobe社のクリエイティブソフト（Illustrator、Photoshop）の基本スキルを習得する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Adobeの会員登録・基本操作	Adobeソフトを使用できるように会員登録。Illustrator、Photoshopの違いについて
2	Illustrator	ツールの説明・図形作成
3	Illustrator	色・パス操作
4	Illustrator	文字装飾、Adobeフォントの使い方
5	Illustrator	画像挿入（クリッピングマスク作成）、グループ化、ロックについて
6	Illustrator	ペンツール・多角形ツールを使用し地図を作成
7	Illustrator	web広告バナー作成1
8	Illustrator	web広告バナー作成2
9	Photoshop	Photoshopの基本操作、選択範囲の使い方
10	Photoshop	レイヤー、テキスト、シェイプの使い方
11	Photoshop	シェイプ、スマートオブジェクト、クイックマスクの使い方
12	Photoshop	画像修正・加工
13	Photoshop	web広告バナー作成1
14	Photoshop	web広告バナー作成2
15	前期考査	実技テスト

☐ 到達目標

基本的なソフト操作の理解

2種類のソフトを両方使いこなし、簡単なwebバナー広告を制作

☐ 成績評価の方法・基準

課題40% 出席状況・授業態度60%

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅲ			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			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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、基礎を発展させ、クラス設計、継承、インタフェースの活用方法を学び、再利用性や拡張性の高いプログラムの構築力を養う。
後半では、スレッドやコレクションなど実践的な機能を扱い、Webアプリケーションの作成を通して、実務に近い開発スキルを身につける。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス 第5章 クラスの基本	授業ガイダンス、オブジェクト指向、クラスとインスタンス
2	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
3	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
4	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
5	まとめ問題	複数クラスを使った総合問題
6	第1章 APIの活用	さまざまなJavaのAPIを利用したプログラム
7	第2章 例外処理	例外の発生と例外処理、例外オブジェクト
8	第3章 スレッド	スレッドの基本、制御、マルチスレッドの適切な使い方
9	第4章 ガーベージコレクション	スタックとヒープ、GCと空きメモリ
10	第5章 コレクション	コレクションフレームワークとその活用
11	webアプリの作成①	htmlの基本、javaで作成するwebアプリの概要
12	webアプリの作成②	サーブレットとJSP
13	webアプリの作成③	ログイン機能の作成
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	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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 I		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		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

前半：個人および仮チームでシステム開発プロセス（SLCP）を体験し、企画・要件定義・開発・改善まで一連の流れを学習する。

後半：チームでシステム企画からプロトタイプ開発・改善までを行い、実践的なチーム開発およびプロジェクトマネジメントを学習する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエンテーション／個人（講師チーム）SLCP	◇授業の進め方（A-TECH概要）◇実戦でSLCP学習：個人（講師チーム）（企画プロセス・要件定義プロセス・開発プロセス・運用プロセス・保守プロセス）
2	仮チーム①（2～3名）（講師チーム）SLCP	◇実戦でSLCP学習：仮チーム①（2～3名）（講師チーム）（企画プロセス・要件定義プロセス・開発プロセス・運用プロセス・保守プロセス）
3	仮チーム②（4～5名）（講師チーム）SLCP	◇実戦でSLCP学習：仮チーム②（4～5名）（講師チーム）（企画プロセス・要件定義プロセス・開発プロセス・運用プロセス・保守プロセス）
4	個人（独自企画テーマ作成：企画プロセス）	◇個人で独自企画テーマ作成を行う。◇企画プロセスとして、商品力（ターゲット・課題・競合を明確化）を検討する。◇企画概要が分かるスライド1～3枚程度を作成する。
5	個人（企画テーマ発表）	◇個人で独自企画テーマを3分以内でプレゼンする。 ◇A-TECH志向チームまたは完成志向チームなのかの希望を申告する。
6	チーム＋マネージャー選出	◇マネージャー候補を含めてチームを構築していきます。 ◇独自企画テーマ発表を元にチーム参加する。
7	チーム（企画テーマ作成）商品力	◇「チーム」発表の結果をもとにチームを割り振ります。 ◇「チームビルディング」ワークショップを実施する。◇「チーム」単位で企画理解および検討する
8	要件定義プロセス	◇企画内容をもとに、システム要件をまとめる。
9	プロトタイプ開発①（全チーム必須：早期フィードバック）	◇各チームからの企画書・要件定義書案をチェックおよびフィードバック ◇修正したものを再度提出およびチェック ◇プロトタイプ開発
10	プロトタイプ開発②	◇企画書（パワーポイント）の制作開始（シナリオを意識） ◇タスクおよびスケジュールの作成 ◇プロトタイプ開発
11	プロトタイプ開発③	◇企画書（パワーポイント）の制作中間チェック ◇プロトタイプ開発
12	プロトタイプ開発④	◇企画書の講師チェック（終わらない場合には夏休みの課題） ◇プロトタイプ開発
13	プロトタイプ開発⑤（＋テスト）	◇企画書仕上げの最終チェックおよびプロトタイプ開発
14	プロトタイプ完成（＋改善必須）	◇プロトタイプの動作チェックし、発表できるようにする。 ◇企画書仕上げの最終チェックおよび発表の準備を行う。
15	納品（完成）＋発表＋講評	◇前期考査として、チームごとに講師に向けてプレゼンおよび面談テストを行う

☐ 到達目標

システム開発の流れを理解できるようになる。

また、企画書作成の考え方が身に付く。

☐ 成績評価の方法・基準

納品物1（20点）納品物2（50点）発表（30点）

②欠席3回（－5点）、欠席4回（－10点）、欠席5回（－15点）

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅲ		安本 和則		○	
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	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

担当講師は製造業に18年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、システムエンジニア養成の観点から講義・演習を行う

☐ 授業科目の概要

Pythonによるプログラム開発手法を習得する

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Python基礎の演習①	オリエンテーション、基本事項の演習
2	Python基礎の演習②	基本事項の演習
3	オブジェクト指向プログラミング①	オブジェクトとクラス
4	オブジェクト指向プログラミング②	クラスの作成とインスタンスの生成
5	オブジェクト指向プログラミング③	メソッドの生成と利用
6	モジュールとパッケージ	モジュール、パッケージの基礎と活用
7	様々なモジュール	様々なモジュールの活用
8	ファイルの処理①	ファイル処理の基礎
9	ファイルの処理②	ファイルの読み込みと書き込み
10	正規表現	正規表現の利用方法
11	例外処理①	内部での例外処理
12	例外処理②	外部での例外処理
13	総合演習①	アプリケーションの開発－1
14	総合演習②	アプリケーションの開発－2
15	前期考査	

☐ 到達目標

Pythonによる基本的なプログラム開発手法を習得する

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題40% 出席状況・授業態度10%

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	WEBデザインⅢ			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			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

Figmaを使用してより実践的なUI作成の学習を行う。

HTML、CSSを使ったWebデザイン作成、同時進行でポートフォリオの制作を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	レスポンシブデザイン01 PCカンプ制作	Figmaを使用し、PCサイズのWebデザイン（カンプ）を作成する。1年次内容の復習を行いながら、バリエーションを活用した効率的なデザイン管理手法を学ぶ。ポートフォリオの制作作業を進める。
2	レスポンシブデザイン02 PCカンプ制作	レイアウト構造や余白設計を意識しながらPC版デザインを調整する。ポートフォリオの制作作業を進める。
3	レスポンシブデザイン03 PCカンプ制作	デザインの完成度を高め、画面構成や情報の優先順位を整理する。ポートフォリオの制作作業を進める。
4	レスポンシブデザイン04 SPカンプ制作	スマートフォンサイズのデザインを作成し、レスポンスレイアウトの考え方を理解する。ポートフォリオの制作作業を進める。
5	レスポンシブデザイン05 HTML/CSSコーディング	Figmaで作成したデザインをもとにHTMLとCSSでコーディングを行う。基本的なページ構造を実装する。ポートフォリオの制作作業を進める。
6	レスポンシブデザイン06 HTML/CSSコーディング	CSSを使った装飾やレイアウト調整を行う。class設計やスタイル管理を意識したコーディングを行う。ポートフォリオの制作作業を進める。
7	レスポンシブデザイン07 レスポンス対応	Flexboxやメディアクエリを用いて、画面サイズに応じたレイアウト調整を行う。ポートフォリオの制作作業を進める。
8	レスポンシブデザイン08 仕上げ・調整	デザインと実装の差異を確認し、細部の調整を行う。レスポンスWebページとしての完成度を高める。ポートフォリオの制作作業を進める。
9	AI活用01 画像生成・デザイン補助	各種AIツールを活用した画像生成やデザイン作成を行う。制作効率を高めるためのAI活用方法を学ぶ。ポートフォリオの制作作業を進める。
10	AI活用02 UIデザイン生成	AIツールを活用したUIデザイン作成を行い、デザインアイデアの発想や改善への活用方法を学ぶ。ポートフォリオの制作作業を進める。
11	AI活用03 プロトタイプ制作	Figma Makeなどの機能を活用し、AIを取り入れたプロトタイプ制作を体験する。ポートフォリオの制作作業を進める。
12	AI活用04 課題制作	AIツールを活用した課題制作を行い、デザイン制作への応用力を高める。ポートフォリオの制作作業を進める。
13	総復習	レスポンシブデザインおよびAI活用の内容を振り返る。ポートフォリオの制作作業を進める。
14	ポートフォリオ仕上げ	これまで制作した作品を整理し、ポートフォリオとしてまとめる。
15	前期テスト ポートフォリオ提出	テスト／ポートフォリオ提出

☐ 到達目標

Webデザインに関連する幅広いスキル・知識を身につける。

ポートフォリオを完成させる。

☐ 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	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	DXビジネスモデル I		武藤 由香里		○	
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	4×15	週 1 コマ＝2時限×15週 週 2 コマ＝4時限×15週	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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、(株)ウェルフィールドにて地域プロモーション担当として勤務しており、顧客に対して企画・提案する実務経験に基づいて、マーケティング的視点・DX的思考・課題解決プロセスを授業へ反映し、より実践的なビジネススキルを身につけられるよう指導を行う。

☐ 授業科目の概要

- ・DXを意識してのビジネスモデル、効率化、システム化、分析手法、国内外の企業事例を取り上げ、課題解決する力を養う。
- ・グループワークを通じて、コミュニケーション能力、意見を伝える能力、問題解決能力を実践的に習得する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	ガイダンス（講義説明、自己紹介）ビジネスモデル①	前期授業の流れ説明及び、学生の自己紹介（他己紹介）。話し方／コミュニケーション①＜非言語的コミュニケーション＞ ビジネスモデルとは何か。定義、5つの要素。（事例で確認）
2	ビジネスモデル②、DXの基礎／グループワーク	DX（デジタルトランスフォーメーション）とは何か。定義、目的。（身近なDXを取り上げる）グループワークによる、コミュニケーション能力の向上。スピーチトレーニングの要素を含める。話し方／コミュニケーション②
3	DXを意識したビジネス（データと分析）／グループワーク	DXビジネスにおける「デジタル技術」「データと分析」／グループワーク＜ミニデータ分析体験＞
4	DXを意識したビジネス（マーケティング）／グループワーク	DXビジネスにおける「マーケティング」／グループワーク＜「アナログのマーケティング」→「デジタルのマーケティング」の違い＞
5	ビジネスフレームワーク／個人企画①	課題解決①（テーマ→個々の意見→まとめて発表） 企画を立てるとは（独創性、新規性）・プレゼン①＜構成／話し方＞
6	ビジネスフレームワーク／個人企画②	課題解決②（テーマ→個々の意見→まとめて発表） 企画を立てるとは（独創性、新規性）・プレゼン②＜構成／話し方＞
7	BMCを可視化。企画・タスク管理（グループワーク）	ビジネスモデルキャンバスを可視化。パーソナルキャンバスを描いてみる① グループワーク（企画・タスク管理）
8	BMCを可視化。企画・タスク管理（グループワーク）	ビジネスモデルキャンバスを可視化。パーソナルキャンバスを描いてみる② グループワーク（企画・タスク管理）
9	BMCを可視化。企画・タスク管理（グループワーク）	ビジネスモデルキャンバスを可視化。パーソナルキャンバスを描いてみる③ グループワーク（企画・タスク管理）
10	ビジネスモデルおよびDXの事例から分析／個人→グループワーク	グループによる、事例分析・討論・発表／（グループ企画考案）
11	ビジネスモデルおよびDXの事例から分析／個人→グループワーク	グループによる、事例分析・討論・発表／（グループ企画考案）
12	前期考査に向けての説明、グループ決め→考査用テーマ決めなど （ほか、夏休み課題）	前期考査に向けての説明、グループ決め→考査用テーマ決めなど グループワーク（実践）夏休みの課題出題
13	前期考査に向けて、前期学習ビジネスフレームワーク確認	前期考査に向けて、個人、グループワーク資料作成、プレゼン練習
14	前期考査に向けて→個人ワーク／グループワーク→仕上げ	前期考査に向けてプレゼン最終準備（最終調整・リハ）
15	前期考査	前期考査（個人発表、グループ発表／簡易入力試験）

☐ 到達目標

(1)主体性(2)社会に興味を持つ(3)社会力/(4)チームワーク力
「ビジネスモデル」「DX」企画・タスク管理について理解。

☐ 成績評価の方法・基準

学期末テスト_20%。出席状況、ワーク_40%。演習、レポート提出_40%
実践形式の授業であることから、日々の授業への取り組みを重視。

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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 5 0 % 課題 & 出席状況・授業態度 5 0 %

2026年度	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	Javaプログラミング基礎		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	
選択授業	講義・演習		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

Javaの基本文法を中心に、変数や演算、条件分岐、繰り返しなどプログラミングの基礎を学ぶ。
後半ではGUIを利用したアプリケーションを作成し、実践的なプログラム作成を体験する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Java概要	Javaの特徴と開発環境の基本操作
2	第2章 Java言語の基本	変数宣言と基本データ型の使い方、四則演算
3	第3章 分岐	条件分岐、if文、switch文
4	第3章 繰り返し	繰り返し処理、for文、while文
5	第3章 配列	配列、繰り返しを組み合わせた処理
6	第4章 メソッド	メソッド、引数、戻り値
7	総合問題①	ここまでの復習問題（基本）
8	総合問題②	ここまでの復習問題（応用）
9	GUIプログラミング①	JavaFXライブラリを使ったGUIプログラムの基本
10	GUIプログラミング②	じゃんけんゲームの作成①
11	GUIプログラミング③	じゃんけんゲームの作成②
12	GUIプログラミング④	オリジナル電卓の作成①
13	GUIプログラミング⑤	オリジナル電卓の作成②
14	総復習	総復習
15	後期試験	後期試験の実施

☐ 到達目標

条件分岐や繰り返しなどの制御構造を理解し、基本的な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	前期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		クラウドコンピューティングⅠ		美崎 弘子		○
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	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

大手システム開発会社より独立後、IT/AIプロジェクトの全体に関わりながら、エンジニア育成を行っています。

☐ 授業科目の概要

クラウドサービスの概要や操作方法を実践で行うことで、基本的な操作も理解する。
平行して、ExcelやGoogle Colaboratoryを使ったデータ分析の実践を行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Excelによるデータ分析	データ分析の手法・ツール Excelによるデータ分析・グラフ可視化～1年生の復習～ 関数、グラフ、ピボットテーブル
2	Excelによるデータ分析	Excelによるデータ分析・グラフ可視化～1年生の復習～ 平均、中央、最頻値、相関、回帰分析（単・重）、標準偏差
3	Excelによるデータ分析	Excelによるデータ分析・グラフ可視化～1年生の復習～ 散布図、グラフ、正規分布、移動平均、
4	Excelによるデータ分析	Excelによるデータ分析・グラフ可視化～1年生の復習～ 正則化、標準化、ワンホットエンコーディング、外れ値
5	クラウドサーバー	クラウドサーバー・概要説明（AWS、Azure、GCP） Githubなど操作説明 ドメイン、インフラ用語説明
6	広義のクラウドサービス	SaaS、BaaS、各種ミドルウェアサービス等、概要説明
7	AI関連クラウドサービス	AI特化したサービス（LLM、AIEージェント、CLIサービス、GoogleやAWSのライブラリサービス）の概要説明
8	AI関連クラウドサービス	AI特化したサービス（LLM、AIEージェント、CLIサービス、GoogleやAWSのライブラリサービス）の概要説明 2
7	PowerQuery	PowerQueryを使ってデータ前処理・テーブル結合を行う
8	PowerBI	PowerBIを使ってダッシュボードを作る
9	PowerBI	PowerBIを使ってダッシュボードを作る 2
10	Pythonによるデータ分析	Pythonによるデータ分析・グラフ可視化 pandas、numpy、seaborn、matplotlib
11	Pythonによるデータ分析	Pythonによるデータ分析・グラフ可視化 2 基本統計量、前処理、各種グラフ作成
12	Pythonによるデータ分析	Pythonによるデータ分析・グラフ可視化 3 正則化、標準化、ワンホットエンコーディング、外れ値
15	クラウドコンピューティング全体	授業で行った全体的な内容から、テストを実施する

☐ 到達目標

クラウドサービスについて特色を理解し、ITおよびAIシステムの導入を行う際に自分で考えながら行えるレベルになる。

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題40% 出席状況・授業態度10%
全体を通して行う課題提出と、試験実施による点数で評価する

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名		担当講師名		実務経験	
	環境データ分析		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		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ	

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

本授業では、都市環境工学分野において、社会課題の発見、背景の整理、目的の明確化、ならびに関連データの収集およびその見方について学ぶ。具体的には、事例を取り上げ、これらのプロセスを実践的に理解できるよう授業を展開する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オリエン・課題発見	授業の目的・進め方を説明し、都市環境工学における社会課題の発見方法について概説する。
2	暑さ指数とは	暑さ指数（WBGT）の定義や測定方法、算出方法等について理解する。
3	研究背景・研究目的	暑さ指数の予測をテーマに、研究背景の整理と目的設定の方法を学ぶ。
4	暑さ指数関連研究・データ	暑さ指数に関する既存研究およびデータの収集・分析方法を学ぶ。
5	グリーンスローモビリティとは	グリーンスローモビリティの概念と都市交通における役割について理解する。
6	研究背景・研究目的	グリーンスローモビリティに関する課題設定および研究目的の明確化を行う。
7	グリーンスローモビリティ関連研究・データ	交通量データの収集・分析方法について学ぶ。
8	在日外国人の交通事故	在日外国人に関する交通事故の現状と課題について理解する。
9	研究背景・研究目的	交通事故問題の背景整理と研究目的の設定を行う。
10	在日外国人の交通事故関連研究・データ	事故統計データの収集・分析および解釈方法を学ぶ。
11	身近な課題①	課題発見の経緯および背景を整理する。
12	身近な課題②	関連研究について整理する。
13	身近な課題③	課題の初回発表を行う。
14	期末考査	各自10分間の課題発表および8分間の相互評価を行う。
15	期末考査	相互評価に基づき修正を行い、課題の最終提出を行う。

☐ 到達目標

都市環境工学分野における課題の発見、目的設定、

データ収集・分析・解釈の能力を身につける。

☐ 成績評価の方法・基準

出欠状況及び課題提出・発表で総合判断。

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	デジタルマーケティング			宮 秀光	○	
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			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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系のweb制作職として、web制作会社、自社webメディア会社、eコマース会社など15年以上勤務し専門的観点から実習中心の授業をする。

☐ 授業科目の概要

デジタルマーケティングの歴史から今後の進化について事例などを学び、実践で役立つスキルを身につける。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	デジタルマーケティングの基本①	マーケティングの定義、従来のマーケティングとデジタルマーケティングの違いについて
2	デジタルマーケティングの基本②	デジタルマーケティングのゴールとKGI、PDCA
3	デジタルマーケティング計画①	ブランディングとKPI
4	デジタルマーケティング計画②	ターゲットユーザーの設定、ペルソナ作成
5	webにおける手法の種類①	webサイトの種類と目的、UI/UXについて
6	webにおける手法の種類②	検索エンジンの役割、SEO（検索エンジン最適化）を手法
7	インターネット広告の種類①	純広告と運用型広告の違い、リスティング広告とは
8	インターネット広告の種類②	ディスプレイ広告、動画広告、アフィリエイト広告の手法と効果について
9	SNSとデジタルマーケティング①	オーガニック広告とSNS広告の特徴
10	SNSとデジタルマーケティング②	X、Instagram、YouTube、TikTokの特徴と違い
11	デジタルマーケティングの評価①	データ収集の方法を検討
12	デジタルマーケティングの評価②	Google アナリティクスのデモアカウントの使い方
13	デジタルマーケティングの評価③	Google アナリティクスのデモアカウントでデータを分析・検証
14	今後のデジタルマーケティング	AI学習機能と生成AIの躍進と活用について
15	考査・振り返り	考査の解説と授業内容の振り返り

☐ 到達目標

デジタルマーケティングの基礎を知り、即戦力になる知識を獲得する

☐ 成績評価の方法・基準

出席状況・授業態度100%

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	Adobe演習II			宮 秀光		○
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
選択授業	講義・演習			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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系のweb制作職として、web制作会社、自社webメディア会社、eコマース会社など15年以上勤務し専門的観点から実習中心の授業をする。

☐ 授業科目の概要

Adobe社のクリエイティブソフト（Illustrator、Photoshop）を使用し実践的なランディングページ（LP）作成のスキルを習得する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Adobeの会員登録・基本操作	Adobeソフトを使用できるように会員登録。Illustrator、Photoshopの違いについて
2	LPについての基本情報	ランディングページ（LP）の定義・役割、各業種のLPを比較することで必要な要素を知る
3	Photoshop	Photoshopの基本操作、選択範囲の使い方
4	Photoshop	レイヤー、テキスト、シェイプの使い方
5	Photoshop	シェイプ、スマートオブジェクト、クイックマスクの使い方
6	Photoshop	画像修正・加工
7	Photoshop	LP作成のワイヤーフレーム作成
8	Photoshop	LP作成
9	Illustrator	ツールの説明・図形作成
10	Illustrator	色・パス操作
11	Illustrator	文字装飾、Adobeフォントの使い方
12	Illustrator	画像挿入（クリッピングマスク作成）、グループ化、ロックについて
13	Illustrator	LP作成のワイヤーフレーム作成
14	Illustrator	LP作成
15	前期考査	各LP最終修正 提出

☐ 到達目標

基本的なソフト操作の理解

2種類のソフトを両方使いこなし、実践的なLPを制作

☐ 成績評価の方法・基準

課題40% 出席状況・授業態度60%

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅳ		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	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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やプログラマー養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

基礎から応用レベルのJavaプログラム言語を用いたプログラミング演習を行う。

実用的な内容を学習する。（ラムダ式やStream API）

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	オブジェクト指向の復習	クラス定義の復習演習
2	パッケージの利用	パッケージ利用のプログラム作成
3	JAVA API仕様について	API仕様書の見方
4	例外処理	例外処理オブジェクトの作成
5	スレッドの基本	スレッドの基本と制御の使い方
6	ガーベジコレクションとメモリ	プログラムの実行とメモリの管理
7	コレクション	コレクションフレームワークとコレクションの活用
8	ラムダ式	ラムダ式プログラムの例題
9	ファイル処理（入出力）	ファイルとフォルダの操作
10	GUIアプリケーション	GUIアプリケーションの利用
11	グラフィックスとマウスイベント	グラフィックスとマウスとマウスイベントの利用
12	ネットワークのプログラムの基礎	サーバープログラムとクライアントのプログラム例題
13	ネットワーク通信プログラム作成	天気予報サービス例題
14	ストリームの生成	クライアントプログラム作成
15	後期考査	

☐ 到達目標

実践プログラミングを理解する

☐ 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	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅱ		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		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

コンテスト（A-TECH）に向けて、チームごとに企画したサービス（システム）を制作・開発していきます。

プログラミング／デザイン／コンテンツ／保守・運用など一つのサービスではたくさんの人が関わっていることを学んでいきます。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	要件定義／スケジュール作成	◇ 授業後半で行うシステム結合に向けて→フォルダやファイルの運用ルールを決める。◇ レスポンス（スマートフォン）デザイを意識すること。◇ タスクを明確にすること。
2	システム要件定義／外部開発（ラフデザインの作成）	◇ サイトマップ・ワイヤーフレーム（Figma）などを利用して作成（成果物：Figma デザイン） ◇ データベース設計（成果物：テーブルレイアウト）
3	システムの共通部品化／ラフデザインの作成／本デザイン作成	◇ サイトマップ・ワイヤーフレーム（Figma）などを利用して作成（成果物：Figma デザイン） ◇ データベース設計（成果物：テーブルレイアウト）
4	本デザイン作成／コンテンツ部分の制作	◇ HTML などのコーディング（チームで決めた命名規則の通りに進める） ◇ 共通部品のプログラミングを進める ◇ データベース設計（成果物：テーブルレイアウト）
5	HTML コーディング／プログラミング／コンテンツ部分の制作	◇ プログラミング ◇ サービスを運営するのに必要なテキスト関連をまとめる
6	HTML コーディング／プログラミング／コンテンツ部分の制作	◇ プログラミング ◇ サービスを運営するのに必要なテキスト関連をまとめる
7	プログラミング／コンテンツ部分の制作／スケジュール（進捗）	◇ プログラミング ◇ サービスを運営するのに必要なテキスト関連をまとめる ◇ ここまでの開発スケジュール（進捗）を確認し、修正する
8	プログラミング／コンテンツ部分の制作	◇ プログラミング作業 ◇ サービスを運営するのに必要なテキスト関連をまとめる
9	プログラミング／単体テスト	◇ プログラミング作業 ◇ プログラミングに誤りが無いかを検証する。
10	プログラミング／結合テスト	◇ 単体テストで問題なかったプログラムを結合し、データや連携が動作するかを検証する。
11	システムテスト／A-TECH準備	◇ システム要件に沿ったものになっているかどうかを検証する。 ◇ テストを行い不具合がでないかをテストする。◇ A-TECHで使用するプレゼン資料を準備する。
12	システム改修／A-TECH準備	◇ テストで不具合が発生した場合、改修作業を行う。 ◇ A-TECHで使用するプレゼン資料を準備する。
13	本番化／運用開始／A-TECH準備	◇ コンテスト発表時に審査員が実際に利用できる状態にする。 ◇ A-TECHで使用するプレゼン資料を準備する。
14	後期試験（納品物：動作するプログラムおよびレビュー資料）	◇ 東京代表チーム（2チーム）による最終プレゼンを行い、最終調整を行う。 ◇ 後期考査として、チームごとに講師および他のグループに向けてプレゼン（面談テスト）
15	A-TECH 東京校コンテスト ※日程によって、変更あり	◇ 運用作業（システムバランスの改修・利用状況の確認など） ◇ 実運用してみたところの効果測定など ◇ 9チームから東京代表チーム（1位・2位）を決定します

☐ 到達目標

システム開発の流れを理解できるようになる。

また、実際に動作するシステム構築できるようになる。

☐ 成績評価の方法・基準

① 成果物3点（60点）チーム運営（40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	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
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Ⅳ		安本 和則		○
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	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

担当講師は製造業に18年間勤務し、システム開発に携わった実績を踏まえ、システムエンジニア養成の観点から講義・演習を行う

☐ 授業科目の概要

これまでに習得したPythonプログラミングのスキルを活用し、実践的なデスクトップアプリケーションの開発に取り組む

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	デスクトップアプリの基礎①	オリエンテーション、開発環境の確認、簡単なGUIアプリの作成体験
2	デスクトップアプリの基礎②	GUI部品の配置方法
3	デスクトップアプリの基礎③	イベントハンドリング処理
4	デスクトップアプリの基礎④	入力されたデータを表示するアプリの作成
5	デスクトップアプリの作成①	ウィンドウサイズの変更制御
6	デスクトップアプリの作成②	タイマー処理の活用
7	デスクトップアプリの作成③	CSVファイルの読み込み処理を伴うアプリの作成
8	デスクトップアプリの作成④	画面の切り替え・入力の制御
9	デスクトップアプリの作成⑤	GUIのデザイン制御
10	デスクトップアプリの作成⑥	正規表現
11	デスクトップアプリの発展①	SQLite3の利用
12	デスクトップアプリの発展②	メモアプリの作成
13	デスクトップアプリの発展③	デスクトップアプリの作成①
14	デスクトップアプリの発展④	デスクトップアプリの作成②
15	前期考査	

☐ 到達目標

デスクトップアプリケーションの開発を通じて、開発プロセスの
ポイントを理解する

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題40% 出席状況・授業態度10%

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	WEBデザインⅣ			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			2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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

これまでの学習で扱わなかった細かい部分のデザイン作成などを学習し幅広い知識を身につける。

また、卒業制作として自由なテーマでの制作を各自行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	Figma応用01 ボタンコンポーネント制作	バリエーション機能を使い、ボタンコンポーネントを制作する。再利用しやすいUIパーツの設計方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
2	Figma応用02 入力フォーム制作	入力フォームのUIコンポーネントを制作する。テキスト入力欄やラベルなど、フォーム設計の基本を理解する。 自由制作の作業を進める。
3	Figma応用03 チェックボックス制作	チェックボックスの状態変化（選択・未選択など）をバリエーションで管理する方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
4	Figma応用04 セレクトボックス制作	セレクトボックスUIを制作し、状態変化を考慮したコンポーネント設計を行う。 自由制作の作業を進める。
5	Figma応用05 タブUI制作	タブ切替UIのコンポーネントを制作する。複数画面の表示切替を意識した設計方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
6	Figma応用06 スライドショー制作01	スライドショーUIの構造を理解し、コンポーネントを制作する。画面内の情報の見せ方を意識する。 自由制作の作業を進める。
7	Figma応用07 スライドショー制作02	スライドショーのバリエーションや動作を考慮した設計を行う。UIパーツの管理方法を理解する。 自由制作の作業を進める。
8	HTML/CSS応用01 Flexレイアウト	flex-growなどのプロパティを使用し、可変レイアウトの作成方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
9	HTML/CSS応用02 ページレイアウト設計	画面サイズやコンテンツ量に応じて伸縮するページレイアウトの作成方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
10	HTML/CSS応用03 リストレイアウト	リストタグ（ul・ol）を使用したレイアウト表現を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
11	HTML/CSS応用04 レスポンシブテーブル	レスポンシブ対応を考慮したテーブルレイアウトの作成方法を学ぶ。 自由制作の作業を進める。
12	HTML/CSS応用05 positionレイアウト	positionプロパティを使用した配置方法を学ぶ。重なり順や固定配置などを活用したデザインを作成する。 自由制作の作業を進める。
13	課題	これまで学習した内容をもとに課題制作を行い、理解を深める。
14	自由制作仕上げ	自由制作の作業を進め、作品の完成度を高める。
15	後期テスト／自由制作提出	自由制作作品を提出し、学習成果を確認する。

☐ 到達目標

UI設計およびHTML/CSSの理解を深め、AIの出力内容を理解しながら適切に調整・活用できる基礎力を身につける。

☐ 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	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名		実務経験
	DXビジネスモデルⅡ			武藤 由香里		○
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	4×15	週1コマ=2時限×15週 週2コマ=4時限×15週

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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、（株）ウェルフィールドにて地域プロモーション担当として勤務しており、顧客に対して企画・提案する実務経験に基づいて、マーケティング的視点・DX的思考・課題解決プロセスを授業へ反映し、より実践的なビジネススキルを身につけられるよう指導を行う。

☐ 授業科目の概要

- ・DXを意識してのビジネスモデル、効率化、システム化、分析手法、国内外の企業事例を取り上げ、課題解決する力を養う。
- ・グループワークを通じて、コミュニケーション能力、意見を伝える能力、問題解決能力を実践的に習得する。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	講義説明/前期振り返り 後期の取り組み方	後期の流れの説明。前期の復習。 考査・スキルアップの振り返り、および考査しているシステム<システム開発>の「現在地」を知る。
2	DXと課題解決①	スピーチトレーニング&コミュニケーション「DXと課題解決」「価値」「強み」①
3	DXと課題解決②	スピーチトレーニング&コミュニケーション「DXと課題解決」「価値」「強み」② &ディスカッション<全員発言ルール>
4	マーケティング①オリジナル制作物①（顧客の声）	個人ワーク又は、グループワーク（オリジナル制作物の自己評価と他己評価の違い①）
5	マーケティング②オリジナル制作物②（顧客の声）	個人ワーク又は、グループワーク（オリジナル制作物の自己評価と他己評価の違い②）
6	マーケティング③オリジナル制作物③（顧客の声）	個人ワーク又は、グループワーク（オリジナル制作物の自己評価と他己評価の違い③）
7	ビジネスフレームワーク基礎①	ビジネスフレームワーク【4P分析】を学び、演習・簡易的に実践する。（グループワーク）<理由バトル>
8	ビジネスフレームワーク基礎②	ビジネスフレームワーク【4P分析】を学び、演習・簡易的に実践する。（グループワーク）<論理筋トレ>
9	ビジネスフレームワーク応用①	ビジネスフレームワークをさらに深く学び、混合（合わせ）で使用して分析する。【ペルソナ／AIDMA/AISAS】
10	ビジネスフレームワーク応用②	ビジネスフレームワークをさらに深く学び、混合（合わせ）で使用して分析する。【ペルソナ／AIDMA/AISAS】
11	「DX」「ビジネスモデル」まとめ	後期の講義内容を総復習し、実践へ
12	後期考査に向けて→個人ワーク／グループワーク	後期考査に向けての個人ワーク／グループワーク（ビジネスモデルキャンバス実現可能企画）
13	後期考査へ向けての仕上げ	後期考査に向けてプレゼン最終準備（最終調整・リハ）
14	後期考査へ向けての仕上げ	後期考査に向けてプレゼン最終準備（最終調整・リハ）
15	後期考査	後期考査（入力テスト40%.グループワーク30%.個人ワーク30%）

☐ 到達目標

(1)主体性(2)社会に興味を持つ(3)社会力/(4)チームワーク力
「ビジネスモデル」「DX」企画・タスク管理について理解。

☐ 成績評価の方法・基準

学期末テスト_40%。出席状況、ワーク_40%。演習、レポート提出_20%
実践形式の授業であることから、日々の授業への取り組みを重視。

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード	授業科目名			担当講師名	実務経験	
	クラウドコンピューティングⅡ			美崎 弘子	○	
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			1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

大手システム開発会社より独立後、IT/AIプロジェクトの全体に関わりながら、エンジニア育成を行っています。

☐ 授業科目の概要

データの収集・前処理・分析・視覚化を行う際、実社会で利用頻度の高いMicrosoft系のツールを使い、学習する。

システム設計、データベース設計も行う。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	本授業の概要	授業の概要・ゴールについて説明し、使用する環境やツールの準備を行う
2	データ分析ツールを使う（1）	PowerQuery・学習、提出 Googleフォーム・学習、提出
3	データ分析ツールを使う（2）	PowerQuery・学習、提出 Googleフォーム・学習、提出
4	データ分析ツールを使う（3）	PowerQuery・学習、提出 Googleフォーム・学習、提出
5	データ分析ツールを使う	PowerBI・学習、提出
6	データ分析ツールを使う	PowerBI・学習、提出
7	自動化ツールを使う	PowerAutomate・学習、提出
8	自動化ツールを使う	PowerAutomate・学習、提出
9	自動化ツールを使う	PowerAutomate・学習、提出
10	オープンデータを使う	政府・自治体・企業 の提供するオープンデータを使い、加工・分析を行う
11	オープンデータを使う	政府・自治体・企業 の提供するオープンデータを使い、加工・分析を行う
12	Webスクレイピング	Pythonでデータをスクレイピングし、データを保存する
13	Webスクレイピング	Pythonでデータをスクレイピングし、データを保存する
14	アンケート設計～収集～分析～可視化	目的を設定し、欲しいデータを収集するための設計・収集・分析・可視化を行う
15	アンケート設計～収集～分析～可視化	目的を設定し、欲しいデータを収集するための設計・収集・分析・可視化を行う

☐ 到達目標

様々な方法で、データを扱うビジネス業務を体験する。

☐ 成績評価の方法・基準

毎回の提出物の有無・内容によって、評価する。

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		機械学習概論Ⅱ		美崎 弘子		○
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		1	2×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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「○」）

大手システム開発会社より独立後、IT/AIプロジェクトの全体に関わりながら、エンジニア育成を行っています。

☐ 授業科目の概要

Pythonライブラリを使った機械学習プログラムを行い、
Kaggle等で使われる代表的なAIテーマを用いて、Pythonで機械学習モデルを作る。

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	機械学習概論・授業の概要	授業の概要・ゴールについて説明し、使用する環境やツールの準備を行う
2	Python実践AIモデル構築	クラスティング、階層型、非階層型、デンドログラム
3	Python実践AIモデル構築	次元削減、PCA、主成分
4	Python実践AIモデル構築	教師あり、相関、単回帰
5	Python実践AIモデル構築	教師あり、重回帰、交差検証
6	Python実践AIモデル構築	決定木、ランダムフォレスト、ロジスティック回帰
7	Python実践AIモデル構築	評価モデル、混同行列
8	Python実践AIモデル構築	学習内容のまとめ、フォロー
9	生成AIを使った開発（1）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
10	生成AIを使った開発（2）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
11	生成AIを使った開発（3）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
12	生成AIを使った開発（4）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
13	生成AIを使った開発（5）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
14	生成AIを使った開発（6）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う
15	生成AIを使った開発（7）	教材未定：教材に沿った学習を実践を行う

☐ 到達目標

Pythonの機械学習ライブラリを使い、モデルを作り動かすことができる。後半は生成AIを使った開発も行う予定。

☐ 成績評価の方法・基準

毎回の提出物の有無・内容によって、評価する。

2026年度	後期	ITビジネス学科	2年	プログラマー専攻		
授業コード		授業科目名		担当講師名		実務経験
		C++		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
選択授業		講義・演習		2	4×15	2時限＝90分＝1コマ 4時限＝120分＝2コマ

2025年度生まで：【単位数】「講義・演習」「実験・実習・実技」とも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やプログラマー養成に向けた講義を行う。

☐ 授業科目の概要

C++言語の特徴を理解して、必要な知識を学びプログラミングを行う事が出来る

☐ 授業の計画

週	項目	授業概要
1	C++言語特徴	プログラムコードからプログラムが作成されるまでを行ってみる
2	Visual Studioについて	画面構造を理解してプログラム作成して実行する
3	プログラム基礎 1-1	出力と変数：算術演算子と型
4	プログラム基礎 1-2	キーボードからの入力を受け取るプログラミング
5	プログラム基礎 2-1	条件分岐・論理演算子プログラミング
6	プログラム基礎 2-2	繰返しプログラミングと配列処理
7	プログラム基礎 3-1	関数プログラミング（引数・戻り値）
8	プログラム基礎 3-2	関数のオーバーロードプログラミング
9	中間試験	C++言語の基本プログラミンの確認
10	C++言語のクラス-1	クラスの基本プログラミング
11	C++言語のクラス-2	継承・オーバーライドとポリモーフィズム
12	標準ライブラリ	テンプレートの仕組みを学ぶ
13	アドレスとポインタ	ポインタの活用プログラム
14	模擬試験	C++言語のおさらい
15	後期考査	

☐ 到達目標

C++言語でプログラミングが出来る

☐ 成績評価の方法・基準

試験50% 課題30% 出席状況・授業態度20%