

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書			■技術 ■ピ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	ビジネスマナーと コミュニケーション				教員名	宇野 悦加
対象学年	1	授業数	1/週	授業形態	講義・演習	
1. 科目の概要	ビジネス社会において欠かすことのできないビジネスマナーと接遇、 コミュニケーション術を具体的な事例と共に実践を交えながら学習する。 また、就職活動対策として、立ち居振る舞いや人前での話し方を体得する。 学習の達成度をはかるものとして、秘書技能検定試験がある。					
2. 科目の 到達目標	① 秘書技能検定 2 級もしくは 3 級に合格する。					
3. 科目の内容 (各週毎)	第 1 週	一印象の重要性と好印象を与える立ち居振る舞い				
	第 2 週	自己紹介の仕方				
	第 3 週	名刺交換				
	第 4 週	秘書技能検定対策				
	第 5 週	秘書技能検定の解答と解説				
	第 6 週	秘書技能検定対策				
	第 7 週	秘書技能検定の解答と解説				
	第 8 週	訪問時のマナーと席次				
	第 9 週	秘書技能検定対策				
	第 10 週	秘書技能検定の解答と解				
	第 11 週	好印象を与えるスピーチ				
	第 12 週	電話応対				
	第 13 週	来客応対				
	第 14 週	後期のまとめ				
	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・ウェイト等)	出席と授業態度					40%
	定期試験の評価					60%
	合計					100%
5. テキスト	「新秘書特講」（実務技能検定協会） 「秘書検定 3 級実問題集」（実務技能検定協会）					
6. 参考文献						
7. 履修上の 留意事項						

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □イラスト・まんが	
授業科目名	Web 制作基礎（後期）			教員名	古郡 唯希 石郷 祐介
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	前期で習得した基本的な HTML5・CSS の知識に加え、動的ページを作成するために不可欠な JavaScript の基礎を学び、より実践的な知識と技術を身につける。				
2. 科目の 到達目標	① レスポンシブデザインについて理解し、静的な Web サイトのデザインから実装までができる。 ② JS の基礎を理解し、Monaca でモバイルアプリを作成できる。 ③ 授業の成果を「HTML 作品アワード」に応募する。				
3. 科目の内容 （各週毎）	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	イントロダクション・前期の復習 Bootstrap① Bootstrap② JavaScript 基礎①（JavaScript）：石郷 JavaScript 基礎②（jQuery）：石郷 JavaScript 基礎③（課題）：石郷 応募に向けたアイデア出し Adobe XD を使ったデザインカンブ作成① Adobe XD を使ったデザインカンブ作成② Monaca を使ったモバイルアプリ制作① 環境構築 Monaca を使ったモバイルアプリ制作② おみくじ Monaca を使ったモバイルアプリ制作③ 宝あてゲーム 期末課題制作 期末課題制作 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）	授業課題の提出 期末課題				40% 60%
				合計	100%
5. テキスト					
6. 参考文献	ドットインストール 「これからの Web サイト設計の新しい教科書」（MdN コーポレーション） 「Web デザインの新しい教科書 改定版」（MdN コーポレーション）				
7. 履修上の 留意事項	11 コマ以上欠席で欠席レポート やむを得ず欠席した場合は各自で授業の内容を理解しておくこと。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	デザインリテラシー			教員名	古郡 唯希
対象学年	1	授業数	1/週	対象学年	1
1. 科目の概要	エンジニアがアプリ開発や Web 開発でデザイナーと協働するために役立つ、最低限のデザイン知識を学ぶ。				
2. 科目の 到達目標	①デザインの基本原則がわかる。 ②Adobe のツールの基本的な操作ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	イントロダクション デザインの原則 AdobeXD AdobeXD Illustrator Illustrator Photoshop Photoshop 名刺の制作 名刺の制作 フライヤーの制作 フライヤーの制作 ポスターの制作 ポスターの制作 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)	授業中に行う課題の評価				100%
	合計				100%
5. テキスト	「伝わるデザインの基本」(技術評論社)				
6. 参考文献	「これからはじめる Illustrator&Photoshop」(技術評論社)				
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 ■ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	パソコン概論/情報技術概論			教員名	斎藤 末広
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義
1. 科目の概要	IT パスポート合格レベルの IT 知識を身につける。				
2. 科目の 到達目標	① IT パスポート合格レベルの知識を獲得する ② ハードウェア知識を習得する ③ ソフトウェア知識を習得する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	令和2年秋問題演習(経営部門) 令和2年秋問題演習(経営部門) 令和2年秋問題演習(経営部門) 令和2年秋問題演習(経営部門) データベース問題演習 データベース問題演習 データベース問題演習 データベース問題演習 ネットワーク問題演習 ネットワーク問題演習 ネットワーク問題演習 OS 問題演習 OS 問題演習 OS 問題演習 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)					
					合計
5. テキスト	「キタミ式イラスト IT 塾 基本情報技術者」(技術評論社)				
6. 参考文献	ウェブサイト, IP 試験過去問道場				
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	アルゴリズム			教員名	市川 大祐
対象学年	1	授業形態	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	この演習では、Scratch、C#、流れ図、疑似言語に触れながらプログラミングの基本的な概念である、変数、分岐、繰返し、配列、メソッド、クラスについて学ぶ。また、期の後半では基本情報技術者試験に出題されるアルゴリズムの問題演習を行う。				
2. 科目の 到達目標	① 変数、分岐、繰返し、配列、メソッド、クラスが理解できている。 ② ソートなど基本的なアルゴリズムが理解できる。 ③ 流れ図と疑似言語の解読ができる。 ④ 基本情報技術者試験のアルゴリズム問題で5割程度正解できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	アルゴリズムとは、流れ図について 流れ図の基本例題演習、実践問題演習 疑似言語について、疑似言語のパターン演習 流れ図、疑似言語を C# で実装 アルゴリズム演習1：最大公約数の算出、文字のカウント アルゴリズム演習2：線形探索、2分探索 アルゴリズム演習3：バブルソート、挿入ソート アルゴリズム演習4：2次元配列（配置の規則性、文字列照合） アルゴリズム演習5：線形リスト、シフト演算、 実践問題演習1 実践問題演習2 実践問題演習3 実践問題演習4 実践問題演習5 期末試験：基本情報技術者試験のアルゴリズム分野相当の試験			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度			30%	
	課題提出			20%	
	定期試験の評価			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「アルゴリズム解法」（リックテレコム）				
6. 参考文献	「Unity の教科書」（MdN）				
7. 履修上の 留意事項	Scratch、C#の問題演習は個人のノート PC（Mac 推奨）にて演習を行う。 Scratch によるゲーム制作技術を習得していること。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	プログラミング応用			教員名	市川 大祐
対象学年	1	授業数	2/週	1	授業数
1. 科目の概要	この演習では、Visual Studio(C#)を使ったプログラミングの概念理解と Unity を使ったゲーム開発を行う。 2つのツールを使いながらプログラミングの記述やデバッグ（不具合の修正）に慣れること、C#の基本文法を理解することを目的とする。				
2. 科目の 到達目標	① テキストのサンプルプログラムを正しく記述しプログラムの実行ができる。 ② 不具合の修正ができる。 ③ C#の基本文法（変数、分岐、繰返し、配列、メソッド、クラス）が理解できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	プログラミングの基礎（概論）			
	第2週	変数、演算子について			
	第3週	条件分岐について			
	第4週	繰返しについて			
	第5週	配列について			
	第6週	オブジェクト指向について（メソッド、クラス）			
	第7週	文法の復習1			
	第8週	文法の復習2			
	第9週	Unity の基本1（環境構築、基本操作）			
	第10週	Unity の基本2（基本操作）			
	第11週	サンプルゲーム制作			
	第12週	サンプルゲーム制作			
	第13週	サンプルゲーム制作			
	第14週	サンプルゲーム制作			
	第15週	期末試験：C#の基本文法問題（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				30%
	課題提出				20%
	定期試験の評価				50%
	合計				100%
5. テキスト	「Unity の教科書」(MdN)				
6. 参考文献	「アルゴリズム解法」(リックテレコム)				
7. 履修上の 留意事項	Unity は個人のノート PC（Mac 推奨）にて演習を行う。 Scratch によるゲーム制作技術を習得していること。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	プロジェクト演習Ⅰ			教員名	市川 大祐
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	IT やデザインを活用して困りごとを解決するための方法を学ぶ。本演習では、前期の演習を基に、より実践的な課題発見の方法やアイデアの出し方、プロトタイプ制作、発表といったスキルを、グループワークを中心として身につけていく。				
2. 科目の到達目標	① 自ら課題を見つけ出し、適切なプロトタイプ制作ができる。 ② アイデアスケッチをガイドラインに合わせて作成することができる。 ③ グループワークを通して、自らのアイデアを発表することができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	リサーチシート演習			
	第2週	アイデアスケッチ演習			
	第3週	プロトタイピング演習 1-1 (MESH ハンズオン)			
	第4週	プロトタイピング演習 1-2 (テーマ課題制作)			
	第5週	プロトタイピング演習 1-3 (テーマ課題制作、発表)			
	第6週	プロトタイピング演習 2-1 (ショートカットハンズオン)			
	第7週	プロトタイピング演習 2-2 (テーマ課題制作)			
	第8週	プロトタイピング演習 2-3 (テーマ課題制作、発表)			
	第9週	IoT/AI コンテンツのリサーチ			
	第10週	期末課題リサーチ			
	第11週	期末課題アイデアスケッチ			
	第12週	期末課題制作			
	第13週	期末課題制作			
	第14週	期末課題発表			
	第15週	期末課題発表 (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)	グループワーク				30%
	課題提出				30%
	最終課題				40%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献	「アイデアスケッチ アイデアを〈醸成〉するためのワークショップ実践ガイド」 (ビー・エヌ・エヌ新社)				
7. 履修上の留意事項	学生は、教員が設定した課題に取り組むことで、ものづくりにおける基礎を学ぶ。止むを得ない事情があり、欠席や遅刻をする場合は、事前に連絡するなどして、社会人になるための姿勢も学ぶ。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □イラスト・まんが	
授業科目名	情報技術演習			教員名	石郷 祐介
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義
1. 科目の概要	基本情報技術者試験の試験対策を通じて、コンピュータの動作原理や情報数学、ネットワーク、データベース、システム開発マネジメントの基本的な用語を習得する。				
2. 科目の 到達目標	① コンピュータの基本的な仕組みや周辺技術の用語の意味が習得できる。 ② IT パスポート等の情報処理系資格の取得を目指す。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	システム開発 システム開発 財務 システム構成と故障対策 システム構成と故障対策 企業活動と関連法 プログラムとアルゴリズム プログラムとアルゴリズム データベース データベース IT パスポート 過去問演習 基本情報技術者試験 午後問題演習（ネットワーク、セキュリティ） 基本情報技術者試験 午後問題演習（ネットワーク、セキュリティ） 基本情報技術者試験 午後問題演習（ネットワーク、セキュリティ） 期末テスト（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%		
	小テストの評価		30%		
	期末テストの評価		30%		
	合計		100%		
5. テキスト	「キタミ式イラスト IT 塾 基本情報技術者 令和 02 年」（技術評論社）				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ピ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	データ活用			教員名	日野 泰生
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	代表的な表計算ソフトであるマイクロソフトの Excel を学び、Excel の基本機能や操作に関する知識を身につける。MOS 対策の模擬問題を繰り返し行うことで、操作を反復して覚えながら MOS の試験に対する準備を行っていく。また、基本情報技術者試験の問題に取り組むことで、表計算の知識を深める。				
2. 科目の 到達目標	① Excel の基本機能全般を理解し、指示通りの操作・作業をすることが出来る ② Microsoft Office Specialist Excel の取得				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Excel の基本、セル参照、関数について			
	第2週	MOS 模擬問題演習			
	第3週	MOS 模擬問題演習			
	第4週	MOS 模擬問題演習			
	第5週	MOS 模擬問題演習			
	第6週	MOS 模擬問題演習			
	第7週	MOS 模擬問題演習			
	第8週	MOS 模擬問題演習			
	第9週	MOS 模擬問題演習			
	第10週	表計算問題演習（J 検プログラミングスキル）			
	第11週	表計算問題演習（J 検プログラミングスキル）			
	第12週	表計算問題演習（基本情報）			
	第13週	表計算問題演習（基本情報）			
	第14週	表計算問題演習（基本情報）			
	第15週	表計算問題演習（基本情報）（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				10%
	試験の評価（MOS 試験取得＋模擬問題点数）				90%
	合計				100%
5. テキスト	「MOS Excel2016 対策テキスト&問題集」（FOM 出版）				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	Web 制作基礎（前期）			教員名	古郡 唯希
対象学年	1	授業数	2 / 週	授業形態	演習
1. 科目の概要	Web 技術におけるデファクトスタンダード、HTML5 と CSS に関する基本的な知識と実装力を身につけながら、「Web クリエイター能力認定試験（エキスパート）」の取得を目指す。				
2. 科目の到達目標	①HTML5・CSS の基本的な記述ができる。 ②「Web クリエイター能力認定試験」に合格し、資格を取得できる。				
3. 科目の内容 （各週毎）	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	環境構築・HTML の基礎知識（WWW など Web のなりたち） エディタの使い方、タグの書き方（p、br、hr、h1、img、a など） エディタの使い方、タグの書き方（table 、form など） エディタの使い方、CSS の書き方 emmet（VScode の入力方法）、Web 練習問題（HTML 復習） Web 練習問題（Float、Table、Form） Web クリエイター教科書（第1章～第2章） Web クリエイター教科書（第3章～第4章） Web クリエイター教科書（第5章～第6章） Web クリエイター教科書（第7章～第8章） Web クリエイター教科書（第9章） Web クリエイター教科書（サンプル問題） エキスパート模擬問題 エキスパート模擬問題 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）	出席			30%	
	授業中に行う課題の評価（練習問題）			20%	
	Web クリエイターの試験合格 または 定期試験			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Web クリエイター認定試験（HTML5 対応版）エキスパート 公式テキスト」 「Web クリエイター能力認定試験（HTML5 対応版）エキスパート 問題集」 （富士通 FOM）				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 ■基本 □イラスト・まんが	
授業科目名	情報技術概論・パソコン概論			教員名	斎藤 末広
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	情報処理技術者試験の IT パスポート、基本情報技術者試験合格レベルの IT 技術の知識を習得する。				
2. 科目の 到達目標	IT パスポート試験合格レベルの IT 知識を身につける				
3. 科目の内容 (各週毎)	第 1 週	数学・速読訓練。計算問題(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 2 週	数学・速読訓練。計算問題(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 3 週	数学・速読訓練。ハードウェア(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 4 週	数学・速読訓練。ハードウェア(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 5 週	数学・速読訓練。通信(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 6 週	数学・速読訓練。通信(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 7 週	数学・速読訓練。ソフトウェア(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 8 週	数学・速読訓練。ソフトウェア(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 9 週	数学・速読訓練。ソフトウェア(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 10 週	数学・速読訓練。経営(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 11 週	数学・速読訓練。経営(IT パスポート重要項目解説&演習)			
	第 12 週	数学・速読訓練。問題演習(計算問題)			
	第 13 週	数学・速読訓練。問題演習(計算問題)			
	第 14 週	数学・速読訓練。問題演習(過去問題)			
	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)	定期試験の評価				100%
	合計				100%
5. テキスト	「キタミ式イラスト IT 塾 基本情報技術者 平成 31/01 年」(技術評論社)				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	学習日誌を記録。習ったことは、過去問道場でどんどん演習しよう。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 ■ビ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	コンテンツ制作基礎			教員名	市川 大祐
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	プログラミング学習ツールである Scratch を使って、ゲームやアニメーションの制作を行う。制作の過程で、モノづくりへの取り組み方とプログラミングに必要な概念を学ぶ。				
2. 科目の 到達目標	①プログラミングの概念（変数、分岐、繰返し、リスト、オブジェクト指向）が理解できている ②不具合の修正ができる ③簡単なゲームの制作又はアニメーションの制作ができる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	Scratch とは、Scratch の基本操作 調べるブロック、イベントブロックの使い方 メッセージ、変数、リストの使い方、 演算ブロック、定義ブロックの使い方 バトルゲーム、横スクロール 2D ゲーム ピンボールゲーム ブロック崩しゲーム シューティングゲーム アクションゲーム 期末課題制作 期末課題制作 期末課題制作 期末課題制作 期末課題の発表 (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			60%	
	課題提出			10%	
	制作物の評価			30%	
	合計			100%	
5. テキスト	これからはじめるプログラミング 作って覚える基礎の基礎（技術評論社）				
6. 参考文献	koka プログラミング入門				
7. 履修上の 留意事項	意欲的に制作に取り組むこと（居眠り、許可なくイヤホンを使用した、動画サイトの閲覧した、スマホを使った場合は欠席扱いとする）。				

2020 年度 前・後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 ■ピ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	プロジェクト演習Ⅰ			教員名	市川・村瀬・石郷
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	IT やデザインを活用して困りごとを解決するための方法を学びます。本演習では、コミュニケーションの取り方、課題発見の方法やアイデアの出し方、プロトタイプ制作、発表といったスキルを、演習を通して身につけていきます。				
2. 科目の 到達目標	①コミュニケーションの楽しさと難しさを理解して、その能力の取得に務める。 ②グループワークを通して、自らのアイデアを説明することができる。 ③アイデアスケッチをガイドラインに合わせて作成することができる。 ④自ら課題を見つけ出し、適切なプロトタイプ制作ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	オリエンテーション			
	第2週	コミュニケーション基礎演習（コミュニケーションの趣旨理解）			
	第3週	コミュニケーション発展演習（質問によるトレーニング）			
	第4週	探求学習基礎演習（「やりたいこと」の概念理解）			
	第5週	探求学習発展演習（自分の「やりたいこと」について考える）			
	第6週	自己の探求演習1（リサーチ計画、実施、振り返り）			
	第7週	自己の探求演習2（リサーチ計画、実施、振り返り）			
	第8週	成果発表（取り組んだ内容の発表）			
	第9週	プロトタイピング演習 1（micro:bit の使い方習得）			
	第10週	プロトタイピング実習 2（アイデアスケッチの描き方と共有）			
	第11週	プロトタイピング演習 3（ペーパープロト、ビデオプロト）			
	第12週	プロトタイピング演習 4（制作）			
	第13週	プロトタイピング演習 5（プレゼンテーションの仕方）			
	第14週	プロトタイピング演習 6（制作、発表練習）			
	第15週	プロトタイピング演習 7（発表）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	グループワーク				40%
	課題提出				30%
	最終課題				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献	「アイデアスケッチ アイデアを〈醸成〉するためのワークショップ実践ガイド」 （ビー・エヌ・エヌ新社）				
7. 履修上の 留意事項	学生は、教員が設定した課題に取り組むことで、ものづくりにおける基礎を学びます。止むを得ない事情があり、欠席や遅刻をする場合は、事前に連絡するなどして、社会人になるための姿勢を学びましょう。				

2020 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
前期		■情報メディア □医療秘書			
授業科目名	情報技術演習			教員名	石郷 祐介
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義
1. 科目の概要	基本情報技術者試験の試験対策を通じて、コンピュータの動作原理や情報数学、ネットワーク、データベース、システム開発マネジメントの基本的な用語を習得する。				
2. 科目の 到達目標	①コンピュータの基本的な仕組みや周辺技術の用語の意味が習得できる。 ②IT パスポート等の情報処理系資格の取得を目指す。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	デジタルデータの表し方（ビットとバイト）			
	第2週	五大装置（CPU とメモリ）			
	第3週	五大装置（CPU とメモリ）			
	第4週	五大装置（ハードディスクと入出力装置）			
	第5週	基本ソフトウェア			
	第6週	実記録管理とファイル管理			
	第7週	実記録管理とファイル管理			
	第8週	ネットワーク			
	第9週	ネットワーク			
	第10週	セキュリティ			
	第11週	システムマネジメント			
	第12週	システムマネジメント			
	第13週	模擬問題演習			
	第14週	模擬問題演習			
	第15週	期末テスト（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%
	小テストの評価				30%
	期末テストの評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■基本 ■イラスト・まんが	
授業科目名	Web 制作基礎			教員名	曾我 政年
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	近年、社会が求める Web サイト管理ができる人材になることを目指す。 Web サイト作成知識の基礎である HTML5 のマークアップ及び CSS によるレイアウト指定を「Web クリエイター能力認定試験」の試験内容に合わせ、Web 標準に対応したスキルを基礎から学習する。 その過程において HTML・CSS に関する基本的な知識やシンプルな Web ページ作成能力等を身に付ける。				
2. 科目の 到達目標	①Web ページのソースコードの正しい書き方を身に付ける。 ②レイアウト構成の主たる CSS によるレイアウトの正しい記述方法を習得。 ③アクセシビリティやユーザビリティを配慮した質の高い Web ページ作成能力の習得。 ④Web クリエイター能力認定試験スタンダード資格の取得。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Web 制作を学ぶ意義／インターネットの概要			
	第2週	HTML 本文を構成する要素の学習			
	第3週	HTML 本文を構成する要素の学習			
	第4週	CSS とは。CSS の書き方・的用法の学習その 1			
	第5週	各セレクター、プロパティの学習 その 1			
	第6週	各セレクター、プロパティの学習 その 2			
	第7週	WEB クリエイター試験対策第 2 章トップページ 3 章 CSS 作成			
	第8週	WEB クリエイター認定試験対策第 4 章各ページの作成			
	第9週	WEB クリエイター認定試験対策第 4 章各ページの作成			
	第10週	WEB クリエイター認定試験サンプル問題			
	第11週	WEB クリエイター認定試験模擬問題 1			
	第12週	WEB クリエイター認定試験模擬問題 1			
	第13週	WEB クリエイター認定試験模擬問題 2			
	第14週	WEB クリエイター認定試験模擬問題 2			
	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)	授業中に行う復習テストの評価				30%
	授業中の態度				30%
	定期試験の評価				40%
	合計				100%
5. テキスト	「WEB クリエイター能力認定試験」公式テキスト（FOM 出版）				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	後期開始早々に WEB クリエイター認定試験を行うため、夏季休暇中に模擬試験の自習を行う必要あり。				

2020 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■ピ実 ■イラスト・まんが	
前期					
授業科目名	ビジネスマナーと コミュニケーション			教員名	日野 泰生
対象学年	1	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	人や社会と関わる中で必要となるコミュニケーションについて学ぶ。 どうしたら相手に伝わりやすく、また相手の考えや状況を理解するためにはどう するのがいいかを、コミュニケーション検定の対策授業を通じて養っていく。 コミュニケーション検定初級の問題演習を行いながら検定合格を目指す。				
2. 科目の 到達目標	・周囲の人々と円滑なコミュニケーションをとるためのポイントを理解できる。 ・社会活動の場面において、自己の考えを他人に正しく伝達することができる。 ・コミュニケーション検定初級に合格できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	オリエンテーション 理論編：コミュニケーションのもつ力 理論編：聞く力 理論編：話す力 理論編：話す力 実践編：基礎① 来客対応、電話対応 実践編：基礎② アポイントメント・訪問・挨拶 実践編：基礎③ 情報共有の重要性、チーム・コミュニケーション 実践編：応用① 接客・営業、クレーム対応 実践編：応用② 会議・取材・ヒアリング、面接 模擬問題演習 過去問題演習 1 過去問題演習 2 過去問題演習 3 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・ウェイト等)	出席			20%	
	期末試験			80%	
	合計			100%	
5. テキスト	コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■ビ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	IT リテラシー			教員名	日野 泰生 古郡 唯希
対象学年	1	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	パソコン操作や周辺機器の使い方など、学校生活に必要な基本的スキルを学ぶ。 また、メールの送り方やクラウドサービスの使い方など、社会に出てからも役立つ IT リテラシーを養う。 さらに、SNS や LINE などを使用する際の注意や、パスワードの設定方法に関することなど、情報セキュリティに関する知識も指導する。				
2. 科目の 到達目標	①PC とその周辺機器の基本的な操作を理解し、指示通り操作ができる。 ②クラウドサービスの特徴を理解し、ファイル操作等ができる。 ③IT リテラシーについて理解し、セキュリティやモラルを遵守できる。 ④Email などのビジネスマナーを理解し、守ることができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	コンピュータの起動、基本操作、学内サーバ セキュリティと情報モラル 1 (ID・パスワード他) クラウドサービス：Gmail、Google カレンダー Google ドライブ、Google ドキュメント メールの見方、送り方 (Cc、Bcc、挨拶、署名) セキュリティと情報モラル 2 (著作権・肖像権他) ソフト・アプリのインストールと設定、Google フォーム Google マップ、Google フォト ネットワーク、Wi-Fi、テザリング プリンターの設定・利用・メンテナンス 色々な接続方法 (USB、Bluetooth、HDMI) 便利なサービス活用 1 (画像による文字認識、音声認識) 便利なサービス活用 2 (Word を使った画像編集、Bluetooth) 検索ノウハウ 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・ウェイト等)	出席		40%		
	期末試験		60%		
	合計		100%		
5. テキスト	「セキュリティとモラルのガイドブック」(カスペルスキー) 「セキュリティ 7 つの習慣・20 の事例」(エムオーテックス株式会社)				
6. 参考文献	「Google サービス Perfect GuideBook」小泉 茜・佐野 正弘 (ソーテック社)				
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■基本 ■イラスト・まんが	
授業科目名	プレゼンテーション技法			教員名	日野 泰生 古郡 唯希
対象学年	1	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	プレゼンテーション作成ツールの使い方を教えると共に、情報を整理し、相手に適切に情報を伝えることができる、「見やすい」資料の作成方法と、プレゼン発表時の立ち居振る舞いについても指導する。				
2. 科目の 到達目標	①PowerPoint の基本操作ができる。 ②情報を整理し、伝えたいことを明確にまとめることができる。 ③最低限のデザインルールを理解し、読みやすい資料を作ることができる。 ④資料を活用したプレゼン発表ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	イントロダクション：古郡			
	第2週	Google スライド：古郡			
	第3週	Google スライド：古郡			
	第4週	Google スライド：古郡			
	第5週	Google スライド：古郡			
	第6週	デザインの基本 4 原則、資料作りのコツ：古郡			
	第7週	情報の視覚化①：古郡			
	第8週	情報の視覚化②：古郡			
	第9週	情報の整理術：古郡			
	第10週	プレゼンテーションの作法、発表のコツ：古郡			
	第11週	企画書の作成①：日野・古郡			
	第12週	企画書の作成②：日野・古郡			
	第13週	プレゼンテーション発表（教員前）			
	第14週	プレゼンテーション発表（教員前）			
	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・ウェイト等)	出席				30%
	授業中課題・宿題の評価				40%
	定期試験の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献	「伝わるデザインの基本」（技術評論社）				
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	☐ IT スペシャリスト ☒ 情報メディア ☐ 医療秘書		☒ 技術 ☒ ビ実 ☐ イラスト・まんが	
授業科目名	プログラミング基礎			教員名	尾崎 慎一
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	JavaScript の基礎に触れながら、構造化プログラミングの基礎を学ぶ。				
2. 科目の 到達目標	①構造化プログラミングを理解する ②処理の流れを理解する				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 Op → OpenProcessing の使い方 第2週 JS → コンソールと計算 第3週 Op → 様々な形を描く(ドラえもん等の絵を描く) 第4週 JS → 変数と命名規則について 第5週 Op → 変数の使い方(連打測定器を作る 1) 第6週 JS → 条件分岐について 第7週 Op → 条件分岐の使い方(連打測定器を作る 2) 第8週 JS → 繰り返し文について 第9週 Op → 繰り返し文の使い方(和柄模様等のサンプル) 第10週 JS → 関数について 第11週 Op → 関数の使い方 第12週 実戦と応用 1 → 課題の作成(模様を作る) 第13週 実戦と応用 2 → 課題の作成(模様を作る) 第14週 課題の作成(作品制作) 第15週 (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/欠席、授業態度				40%
	課題の提出				40%
	課題の評価				20%
	合計				100%
5. テキスト	「スラスラ読める JavaScript ふりがなプログラミング」				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	テキストの読み方、使い方をしっかりマスターすること。 出席・欠席、課題提出については厳しく評価するので休まない事。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■ビ実 ■イラスト・まんが	
授業科目名	文書作成			教員名	平田 美歩
対象学年	1	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	Microsoft Office Specialist（MOS）試験科目のうち、「Word」に合格できる力を身につける。さらに、試験合格だけではなく、素早い操作方法や便利な機能を修得することで、Word を使いこなす力・応用力を習得する。				
2. 科目の到達目標	①Word の基本的な機能の使い方を理解し、効率的な作業ができる。 ②文書作成、書式設定、表の作成、参考資料の作成、図形の活用ができる。 ③Microsoft Office Specialist Word に合格できるスキルの習得。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Word の基本操作の理解			
	第2週	文書の表示、ウィンドウを並べて比較、文書の保護の習得			
	第3週	文書の共有や保存、テンプレート活用の習得			
	第4週	フォントと段落の書式設定、文書内の移動と検索方法の習得			
	第5週	インデント、間隔の設定、表の作成と編集方法の習得			
	第6週	表を文字列に変換、箇条書き、段落番号の書式設定の習得			
	第7週	改ページ、セクション区切り、テーマ設定の習得			
	第8週	文献目録、ページ罫線、ヘッダー・フッター設定の習得			
	第9週	図・図形の挿入、ワードアートの挿入と書式設定の習得			
	第10週	図の書式設定、クリップアートの挿入と書式設定の習得			
	第11週	テキストボックスの挿入と書式設定の習得			
	第12週	文章校正、ハイパーリンク設定の習得			
	第13週	参考資料の作成と管理の習得			
	第14週	総復習、課題提出			
	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)	授業中に行う小テストの評価				30%
	宿題・小レポートの評価				30%
	定期試験の評価				40%
	合計				100%
5. テキスト	「Microsoft Office Specialist Word2016 対策テキスト＆問題集」 (FOM 出版)				
6. 参考文献					
7. 履修上の留意事項	文書作成は、毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず補講等を受けることにより内容を把握しておくこと。				