

2025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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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 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	ビジネスとは ビジネスを考える マーケティングとは マーケティングを考える インターネット①（過去・現在） インターネット②（未来） ネットショップ①（ネットショップの基本） ネットショップ②（ネットショップを比較する） ホームページの役割 SNS①（SNS の基本） SNS②（SNS を比較する） WEB マーケティングとは ケーススタディー① ケーススタディー② 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	本授業では、演習を中心として授業を進めていきます。 学生自身で考えながら WEB マーケティングについて理解を深めていく手法を取っています。				
教員実務経験	■有 □無				

2025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		□ビ実 □デザイン	
後期					
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 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	WEB マーケティング概論の復習 商材選択 商材の分析 ペルソナについて ペルソナの構築 WEB マーケティング戦略の構築（演習） WEB マーケティング戦略の構築（演習） WEB マーケティング戦略の構築（演習） WEB マーケティングツールの構築（HP、SNS 等） WEB マーケティングツールの構築（HP、SNS 等） WEB マーケティングツールの構築（HP、SNS 等） WEB マーケティングツールの構築（HP、SNS 等） WEB マーケティングツールの構築（HP、SNS 等） 成果発表 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 期末課題の評価			50% 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				

2025 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		□ビジネス実務 □デザイン	
前期					
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。 ② 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・ウェイト等)	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				

2025 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		□ビジネス実務 □デザイン	
後期					
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 を使って実践的なアプリ開発する。				
2. 科目の 到達目標	① アイデアを形することができる				
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	イントロダクション 生成 AI を活用した市場分析 生成 AI を活用した企画立案・マーケティング戦略 生成 AI を活用した KPI 設計および成功指標の定義 生成 AI を活用した各種システム設計 中間発表・実装 実装 実装 中間発表・実装 実装 実装 発表資料作りと発表練習 最終発表 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			50%	
	課題提出			25%	
	発表			25%	
	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				

2025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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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 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 (PP で自己紹介作成→発表、授業説明) イントロダクションと開発環境の設定 基本的な構文とデータ型 (デザイン、変数、テキストボックス) 制御構造 (条件分岐) / フローチャート アプリ作成①② (タイマー、イベント、座標) アプリ作成③④ (PictureBox、複数の条件分岐、繰返し) デバッグモードの活用 / 演習①-1 (画像表示アプリ) 演習①-2 (画像表示アプリ) オブジェクト指向 (クラス、インスタンス、カプセル化) オブジェクト指向 (継承、多態性、抽象化、インターフェイス) 演習②-1 (オブジェクト指向) 演習②-2 (オブジェクト指向) 演習②-3 (オブジェクト指向) 演習②-4 (オブジェクト指向) 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	「作って覚える Visual C# 2022 デスクトップアプリ超入門」(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り授業内で作成するため、遅刻、欠席には気をつけること。				
教員実務経験	■有 □無				

2025年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビ実 □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。 要件定義、外部設計、内部設計、テスト仕様書、コーディング、テスト、エビデンス作成まで実践に必要な能力を習得する。 現場でのルーティン業務に慣れるよう授業は構成され最後は業務報告メールで完了となる。				
2. 科目の 到達目標	① 利用者が使いやすいユーザインターフェイスの考え方ができる ② 常に QCD の意識をもって課題に取り組むことができる ③ 要件定義、外部設計、内部設計、テスト仕様書、コーディング、テスト、エビデンス作成まで一気通貫に作成ができる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	ソフトウェア設計の概要と重要性			
	第2週	ウォーターフォールモデルによる設計技法①			
	第3週	ウォーターフォールモデルによる設計技法②			
	第4週	アプリ開発演習①-1（要件定義・外部設計）			
	第5週	アプリ開発演習①-2（内部設計・フローチャート）			
	第6週	アプリ開発演習①-3（テスト仕様書・実装）			
	第7週	アプリ開発演習①-4（実装・テスト）			
	第8週	アプリ開発演習①-5（実装・テスト）			
	第9週	アプリ開発演習①-6（実装・テスト）			
	第10週	アプリ開発演習①-7（実装・テスト）			
	第11週	アプリ開発演習①-8（テスト・エビデンス）			
	第12週	アプリ開発演習②-1			
	第13週	アプリ開発演習②-2			
	第14週	アプリ開発演習②-3			
	第15週	1年の振り返り発表			
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	「作って覚える Visual C# 2022 デスクトップアプリ超入門」（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り授業内で作成するため、遅刻、欠席には気をつけること。				
教員実務経験	■有 □無				

2025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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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。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 VisualStudio2022 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 コントロールの振る舞いや UI を意識したプログラミングができる				
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	入力コントロールと UI 演習③-1 (入力コントロール) 演習③-2 (入力コントロール) 演習③-3 (入力コントロール) 演習④-1 演習④-2 演習⑤-1 演習⑤-2 演習⑥-1 演習⑥-2 演習⑦-1 演習⑦-2 演習⑧-1 演習⑧-2 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	「作って覚える Visual C# 2022 デスクトップアプリ超入門」(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り授業内で作成するため、遅刻、欠席には気をつけること。				
教員実務経験	■有 □無				

2025年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビ実 □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。 要件定義、外部設計、内部設計、テスト仕様書、コーディング、テスト、エビデンス作成まで実践に必要な能力を習得する。 現場でのルーティン業務に慣れるよう授業は構成され最後は業務報告メールで完了となる。				
2. 科目の 到達目標	① 利用者が使いやすいユーザインターフェイスの考え方ができる ② 常に QCD の意識をもって課題に取り組むことができる ③ 要件定義、外部設計、内部設計、テスト仕様書、コーディング、テスト、エビデンス作成まで一気通貫に作成ができる				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	ファイル操作（ファイルの読み書き）			
	第2週	演習③-1（ファイル操作）			
	第3週	演習③-2（ファイル操作）			
	第4週	演習③-3（ファイル操作）			
	第5週	演習③-4（ファイル操作）			
	第6週	API の活用/演習④-1（API）			
	第7週	演習④-2（API）			
	第8週	画面遷移とデータ参照			
	第9週	演習⑤-1（画面遷移とデータ参照）			
	第10週	演習⑤-2（画面遷移とデータ参照）			
	第11週	演習⑤-3（画面遷移とデータ参照）			
	第12週	演習⑤-4（画面遷移とデータ参照）			
	第13週	演習⑤-5（画面遷移とデータ参照）			
	第14週	1 年の振り返り発表			
	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)	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	「作って覚える Visual C# 2022 デスクトップアプリ超入門」（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り授業内で作成するため、遅刻、欠席には気をつけること。				
教員実務経験	■有 □無				

2025 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、生成 AI を活用しながら、Javascript および Next.js を用いた AI アプリケーション開発を体系的に学びます。				
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 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	環境設定・開発環境と生成 AI の基礎 Next.js 基礎 1 Next.js 基礎 2 UI 設計と生成 AI による最適化 1 UI 設計と生成 AI による最適化 2 データベース設計と生成 AI による最適化 1 データベース設計と生成 AI による最適化 2 API 設計とバックエンド開発 1 API 設計とバックエンド開発 2 認証・認可とセキュリティ Saas アプリ企画・設計 Saas アプリ 実装 1 Saas アプリ 実装 2 Saas アプリ 実装 3・発表 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			50%	
	課題提出			50%	
				合計	100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	本授業では macOS のコンピューターを使用します。OS のバージョンは最新バージョンにアップデートして授業に臨んでください。				
教員実務経験	■有 □無				

2025 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		□ビジネス実務 □デザイン	
後期					
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	生成 AI と Javascript/Next.js を活用し、企画から設計、実装までの AI アプリケーション開発フローを実践的に学びます。				
2. 科目の 到達目標	アイデアを形にすることができるようにする。				
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 生成 AI を活用した市場分析 生成 AI を活用した企画立案・マーケティング戦略 生成 AI を活用した KPI 設計および成功指標の定義 生成 AI を活用した各種システム設計 中間発表・実装 実装 実装 中間発表・実装 実装 実装 発表資料作りと発表練習 最終発表 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			50%	
	課題提出			25%	
	発表			25%	
	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				

2025 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビ実 □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	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。 ネットワークを利用した通信方法上の代表的な脅威学習する。 サーバ構築等の前段階として CUI でのコマンド操作の習得を演習を通じて目指す。				
2. 科目の 到達目標	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 ②ユーザー目線でのネットワーク上の代表的な脅威についての理解 ③コマンドを使って、CUI での操作ができる				
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	全年学習の IP アドレス関連の復習 全年学習の BB ルータを主とするネットワーク構築の復習 BB ルータでの NAT、NAPT 設定 1 BB ルータでの NAT、NAPT 設定 2 リモートログイン（ssh ）コマンド操作基本 1 コマンド操作基本 2 DNS（Domain Name System ） 電子メールの仕組みの理解 電子メールのソフトの使用方法の習得 電子メールを利用した脅威の概要理解 メール送信、受信サーバ構築 1 メール送信、受信サーバ構築 2 WEB やメールでの SSL 無線ネットワークと関連セキュリティ			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度 課題演習			30% 70% %	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	欠席した場合は、必ず前回内容を把握するように努めること。				
教員実務経験	■有 □無				

2025 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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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	CSS フレームワーク「Bootstrap5」を通し、 HTMLxCSSxJavaScript を連携した Web サイト構築手法を学ぶ。 その他、GitHubPages や、GitHubCopilot の使い方を学んでいく。				
2. 科目の 到達目標	1,CSS フレームワークを使うことが出来る 2,JavaScript を使ったコンポーネントを使うことが出来る				
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1 0週 第1 1 週 第1 2週 第1 3週 第1 4週 第1 5週	JavaScript 入門講座:サンプルサイト構築 1 JavaScript 入門講座:サンプルサイト構築 2 GitHubPages 1 章:イントロダクション 2 章:Bootstrap のレイアウト 3 章:基本的なスタイリング 4 章:基本的なコンポーネント_1 4 章:基本的なコンポーネント_2 課題制作 1 5 章:ナビゲーションのコンポーネント 6 章:フォームとボタンのコンポーネント 7 章:JavaScript を利用したコンポーネント_1 7 章:JavaScript を利用したコンポーネント_2 8 章:ユーティリティとヘルパー 課題制作 2			
4. 成績評価基準 (内容・評価の 観点・ウェイト 等)	授業態度 課題提出			50% 50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「Bootstrap5 フロントエンド開発の教科書」 「JavaScript 入門講座サンプルサイト構築」(1 年次の教科書)				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	各自予習復習を行う事 課題の提出期限を守る事 期末試験は無しとする				
教員実務経験	■有 □無				

2025 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		□ビ実 □デザイン	
後期					
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	前期の知識を活用し、ポートフォリオサイトを作成する。 ポートフォリオとする各種作品をオンラインに公開する。				
2. 科目の 到達目標	1,ポートフォリオサイトを作る事ができる 2,その他ライブラリにも触れていく(理解度によって調整)				
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	Bootstrap コンポーネントサイト構築_1 Bootstrap コンポーネントサイト構築_2 Bootstrap コンポーネントサイト構築_3 9章:Bootstrap でモックアップを作る_1 課題制作 1 9章:Bootstrap でモックアップを作る_2 課題制作 2 その他ライブラリ 1_Vue.js その他ライブラリ 2_Phaser3 その他ライブラリ 3_Leaflet その他ライブラリ 4_Axios その他ライブラリ 5_ML5 その他ライブラリ 6_Matter.js ポートフォリオサイト制作 1 ポートフォリオサイト制作 2			
4. 成績評価基準 (内容・評価の 観点・ウェイト 等)	授業態度 課題提出				50% 50%
				合計	100%
5. テキスト	「Bootstrap5 フロントエンド開発の教科書」 「JavaScript 入門講座サンプルサイト構築」(1 年次の教科書)				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	各自予習復習を行う事 課題の提出期限を守る事 期末試験は無しとする				
教員実務経験	■有 □無				

2025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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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の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 等のサーバーサイドプログラミングを習得する ② サーバー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 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	プログラミングの前提となるリテラシーについて プログラミングの前提となるリテラシーについて HTML の復習 CSS の復習 PHP プログラミングの初歩 PHP プログラミングの初歩 小課題制作 小課題制作 PHP プログラミングの初歩 PHP プログラミングの初歩 アイデア開発や設計技法について アイデア開発や設計技法について 課題制作 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)	出席率・授業態度 演習課題の評価				70% 30%
				合計	100%
5. テキスト	オンラインテキスト https://www.w3schools.com/			講義ノート	
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					
教員実務経験	■有 □無				

2025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		□ビ実 □デザイン	
後期					
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のに不可欠なサーバサイドの技術について学びます。また、その技術を活用して、WEBアプリケーション、WEBサービス等を制作するためのデザイン技法を学びます。				
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 インタラクショナルデザインの手法を用いてサービスを設計実装する				
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	教科書に正解がある「形式知」を教える時間は50%未満になります。学習者が自ら行動して発見する「知」を実践します。教員に答えを期待しないようにお願いいたします。教員は、技法を教え、伴走します。				
教員実務経験	■有 □無				

2025年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビ実 □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	イントロダクション 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・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)	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	「著書名」(作者、出版社) 「著書名」(作者、出版社)				
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				

2025年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		□ビ実 □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x R（Cross Reality）の表現や AI を通した新たなデザインを生み出し、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応用できる技術も習得する。3D という広義的な概念についてビジネスの再考・再発見を行う目的もある。				
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デザインを通して多角的な観点から表現ができる ⑤ 3Dを通じた職能職域の発見・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	イントロダクション 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 (AR化アニメーション5)			
	第10週	基本操作8 (AI デザイン・モデリング1)			
	第11週	基本操作9 (AI デザイン・モデリング2)			
	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 (x R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・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)	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	「著書名」(作者、出版社) 「著書名」(作者、出版社)				
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				

2025 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		□ビ実 □デザイン	
前期					
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	修了試験(科目 A 免除試験)合格を目指す 過去問を多くこなし、合格レベル到達を目指す (既合格者は、科目 B 試験対策を行う)				
2. 科目の 到達目標	① 修了試験合格レベルまで到達する事 ② 修了試験に合格する事(6,7 月) ③ 科目 B 試験の初級問題を解けるレベルに到達する事				
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	過去問演習_令和5年:12,7 過去問演習_令和5年:6,1 過去問演習_令和4年:12,7 過去問演習_令和4年:6,1 過去問演習_令和3年:12,7 過去問演習_令和3年:6,1 過去問演習_令和2年:12,7 過去問演習_令和2年:6,1 予備週 予備週 予備週 科目 B 対策_アルトレ1章_1 科目 B 対策_アルトレ1章_2 科目 B 対策_アルトレ2章_1 科目 B 対策_アルトレ2章_2			
4. 成績評価基準 (内容・評価の 観点・ウェイト 等)	授業態度			30%	
	提出課題			30%	
	期末試験(修了試験合格者は免除)			40%	
	合計			100%	
5. テキスト	「キタミ式基本情報技術者」(技術評論社) 「基本情報パーフェクトトレーニングブック」(技術評論社) 「アルゴリズム×擬似言語トレーニングブック」(技術評論社)				
6. 参考文献	図解入門 TCP/IP 第二版(SB クリエイティブ)				
7. 履修上の 留意事項	各自、過去問演習を行う事(最低6回分を3周) 課題プリントの提出期限を守る事 修了試験合格者は期末試験を免除とする				
教員実務経験	■有 □無 資格: 安全確保支援士(合格)、応用情報技術者、セキュリティマネジメント、JavaSE8Gold,Silver,Bronze、ディープラーニング G、Pyhon 基礎/応用、LinuC1				

2025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		□ビ実 □デザイン	
後期					
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	教科書をベースに、科目 B 試験対策を実施する 科目 A 取得を目指す者は、各自科目 A 対策行う 後期の早い段階での合格を目指す				
2. 科目の 到達目標	① 科目 B 試験合格レベルに到達する ② 科目 A 取得を目指す者は、科目 A 試験合格レベルに到達する ③ 基本情報技術者試験合格を目指す				
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	科目 B 対策_アルトレ 1 章_1 科目 B 対策_アルトレ 1 章_2 科目 B 対策_アルトレ 2 章_1 科目 B 対策_アルトレ 2 章_2 科目 B 対策_アルトレ 3 章_1 科目 B 対策_アルトレ 3 章_2 科目 B 対策_アルトレ 4 章_1 科目 B 対策_アルトレ 4 章_2 科目 B 対策_アルトレ 5 章_1 科目 B 対策_アルトレ 5 章_2 パーフェクトラーニング過去問 1 パーフェクトラーニング過去問 2 パーフェクトラーニング過去問 3 予備週 予備週			
4. 成績評価基準 (内容・評価の 観点・ウェイト 等)	授業態度			30%	
	提出課題			30%	
	期末試験(修了試験合格者は免除)			40%	
	合計			100%	
5. テキスト	「キタミ式基本情報技術者」(技術評論社) 「基本情報パーフェクトトレーニングブック」(技術評論社) 「アルゴリズム×擬似言語トレーニングブック」(技術評論社)				
6. 参考文献	図解入門 TCP/IP 第二版(SB クリエイティブ)				
7. 履修上の 留意事項	各自、過去問演習を行う事 アルトレ、パーフェクトラーニングを活用する事 修了試験合格者は期末試験を免除とする				
教員実務経験	■有 □無 資格: 安全確保支援士(合格)、応用情報技術者、セキュリティマネジメント、 JavaSE8Gold,Silver,Bronze、ディープラーニング G、Python 基礎/応用、 LinuxC1				

2025 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		■ビジネス実務 □デザイン	
前期					
授業科目名	キャリアガイダンスⅡ			教員名	小山 久美子
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	キャリアガイダンスⅠを踏まえ、卒業後の進路を明確にする。 前期中に企業内定を目標とするための対策を行う。				
2. 科目の 到達目標	① 自己の将来を明確にし、希望の進路を実現する。 ② 履歴書作成、面接練習を通じて、社会人としてふさわしい言葉遣い、表現を身につける。 ③ 自己分析を行うことで自身の長所や適性を理解し、キャリア設計に活かす。				
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	就職活動の進め方 ハローワーク等求職登録 自己分析、自己PR文を作る 求人票の見方、求人の探し方／就職希望面談（前半） 求人票の見方、求人の探し方／就職希望面談（後半） ジンチャレ！の活用について 地元就職ガイダンス 面接練習（問いを想定して簡潔に答える練習） 26年卒の採用状況について 面接練習（問いを想定して簡潔に答える練習） 自己PR文の作成（読み手にわかりやすいPR文を作る） 個別対策（面接練習、自己PR、志望動機の作成等） 個別対策（面接練習、自己PR、志望動機の作成等） 個別対策（面接練習、自己PR、志望動機の作成等） 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)	課題提出			25%	
	授業姿勢			25%	
	出席率			50%	
	合計			100%	
5. テキスト					
6. 参考文献	「ぎふ企業ガイドブック2025年度版」 「岐阜県就職情報誌 MY PLAN 2026」				
7. 履修上の 留意事項	自己都合により欠席や遅刻をした場合は必ず内容把握すること。PC 各自用意。				
教員実務経験	■有 □無				