

2026 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	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	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				

2026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		□ビジネス実務 □デザイン	
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	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。 また、AI を活用したマーケティング手法についても実践してもらいます。				
2. 科目の 到達目標	① マーケティングの戦略を構築できる ② AI を活用してマーケティング戦略を構築できる ③ 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 マーケティング戦略の構築（演習） マーケティング戦略の構築（演習） マーケティング戦略の構築（演習） マーケティングツールの構築 マーケティングツールの構築 マーケティングツールの構築 マーケティングツールの構築 マーケティングツールの構築 成果発表 期末課題提出（授業は第 14 週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・授業中の態度				50%
	期末課題の評価				50%
	合計				100%
5. テキスト	必要に応じて資料配布				
6. 参考文献	必要に応じて資料配布				
7. 履修上の 留意事項	本講座は演習を中心にした講座であり、期末課題は講座の中で構築した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				

2026 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		□ビジネス実務 □デザイン	
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 向けモバイルアプリケーション開発の基礎を理解し、Flutter を用いて、実際にスマートフォン上で動作するアプリケーションを設計・実装する力を養う。開発環境の構築から、UI 実装、ローカルデータ管理、クラウドサービスとの接続、簡易アプリケーションの制作までを一連の流れとして扱い、モバイルアプリケーション開発の全体像を体系的に理解することを目的とする。				
2. 科目の 到達目標	この授業の到達目標は以下の通りとする。① モバイルアプリケーション開発の基本構造を理解し、iOS/Android 向けアプリ開発の全体像を説明できる。② Dart の基本文法および Flutter の Widget 指向を理解し、基本的な UI を実装できる。③画面遷移、状態管理、データ入出力、非同期処理など、アプリケーション実装に必要な基礎技術を用いて、簡単なアプリケーションを構築できる。④ Firebase 等の外部サービスとの連携を含む基礎的なアプリ開発を通して、設計・実装・改善の流れを実践できる。				
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	開発環境構築とモバイルアプリ開発の全体像 Dart 言語基礎 Flutter の基本構造と導入 Widget の基礎 Widget 実装演習 画面遷移と状態管理の基礎 データ管理とローカル保存 非同期処理と外部データ利用の基礎 Firebase 基礎編 Firebase 応用編またはバックエンド連携演習 アプリケーション設計演習 アプリケーション開発演習 1 アプリケーション開発演習 2 アプリケーション開発演習 3・総合演習 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 演習課題 期末試験の評価			50% 25% 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				

2026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		□ビジネス実務 □デザイン																															
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、前期科目で学修した Flutter、画面遷移、状態管理、データ管理、外部連携等の基礎を踏まえ、本科目ではそれらを統合して、企画から実装・改善・発表までを個人で実践する。																																		
2. 科目の 到達目標	① 前期で修得した Flutter の基礎技術を活用し、個人でモバイルアプリケーションを完成させることができる。② ユーザー課題を踏まえてサービスを企画し、必要機能、UI、使用技術を整理することができる。③一連の開発プロセスを主体的に遂行できる。																																		
3. 科目の内容 (各週毎)	<table><tr><td>第1週</td><td>アイデア立案とジャーニーマップ</td></tr><tr><td>第2週</td><td>機能要件の整理</td></tr><tr><td>第3週</td><td>UI 設計</td></tr><tr><td>第4週</td><td>技術選定と開発方針</td></tr><tr><td>第5週</td><td>中間発表 1・実装計画</td></tr><tr><td>第6週</td><td>基本画面の実装</td></tr><tr><td>第7週</td><td>入力処理と状態管理</td></tr><tr><td>第8週</td><td>データ連携（Firebase / バックエンド活用）と実機確認</td></tr><tr><td>第9週</td><td>中間発表 2・改善計画</td></tr><tr><td>第10週</td><td>状態管理・画面遷移を含む基本画面の実装</td></tr><tr><td>第11週</td><td>操作性と例外処理の改善</td></tr><tr><td>第12週</td><td>総合テスト</td></tr><tr><td>第13週</td><td>最終調整と発表資料作成</td></tr><tr><td>第14週</td><td>最終発表</td></tr><tr><td>第15週</td><td>期末課題提出</td></tr></table>					第1週	アイデア立案とジャーニーマップ	第2週	機能要件の整理	第3週	UI 設計	第4週	技術選定と開発方針	第5週	中間発表 1・実装計画	第6週	基本画面の実装	第7週	入力処理と状態管理	第8週	データ連携（Firebase / バックエンド活用）と実機確認	第9週	中間発表 2・改善計画	第10週	状態管理・画面遷移を含む基本画面の実装	第11週	操作性と例外処理の改善	第12週	総合テスト	第13週	最終調整と発表資料作成	第14週	最終発表	第15週	期末課題提出
第1週	アイデア立案とジャーニーマップ																																		
第2週	機能要件の整理																																		
第3週	UI 設計																																		
第4週	技術選定と開発方針																																		
第5週	中間発表 1・実装計画																																		
第6週	基本画面の実装																																		
第7週	入力処理と状態管理																																		
第8週	データ連携（Firebase / バックエンド活用）と実機確認																																		
第9週	中間発表 2・改善計画																																		
第10週	状態管理・画面遷移を含む基本画面の実装																																		
第11週	操作性と例外処理の改善																																		
第12週	総合テスト																																		
第13週	最終調整と発表資料作成																																		
第14週	最終発表																																		
第15週	期末課題提出																																		
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席 演習課題 期末試験の評価				50% 25% 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																																		

2026 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 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 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 授業態度 課題プログラムの評価				10% 20% 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				

2026 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	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 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	ソフトウェア設計の概要と重要性 ウォーターフォールモデルによる設計技法① ウォーターフォールモデルによる設計技法② アプリ開発演習①-1（要件定義・外部設計） アプリ開発演習①-2（内部設計・フローチャート） アプリ開発演習①-3（テスト仕様書・実装） アプリ開発演習①-4（実装・テスト） アプリ開発演習①-5（実装・テスト） アプリ開発演習①-6（実装・テスト） アプリ開発演習①-7（実装・テスト） アプリ開発演習①-8（テスト・エビデンス） アプリ開発演習②-1 アプリ開発演習②-2 アプリ開発演習②-3 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 授業態度 課題プログラムの評価				10% 20% 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				

2026 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		□ビ実 □デザイン	
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 授業態度 課題プログラムの評価				10% 20% 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	本科目では、定期試験の代わりに課題提出 (プログラム) によって評価を行う。課題は教科書外の内容を含み、授業内で作成するため、遅刻や欠席には十分注意すること。なお、「GUI アプリケーション開発 B」は「GUI アプリケーション開発 A」の内容を踏まえた継続科目である。課題プログラムの評価は、A・B 両科目を通して総合的かつ分散的に実施する。				
教員実務経験	■有 □無				

2026 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		□ビ実 □デザイン	
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 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	ファイル操作（ファイルの読み書き） 演習③-1（ファイル操作） 演習③-2（ファイル操作） 演習③-3（ファイル操作） 演習③-4（ファイル操作） API の活用/演習④-1（API） 演習④-2（API） 画面遷移とデータ参照 演習⑤-1（画面遷移とデータ参照） 演習⑤-2（画面遷移とデータ参照） 演習⑤-3（画面遷移とデータ参照） 演習⑤-4（画面遷移とデータ参照） 演習⑤-5（画面遷移とデータ参照） 1 年の振り返り発表 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)	授業後報告内容の評価 授業態度 課題プログラムの評価				10% 20% 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	本科目では、定期試験の代わりに課題提出（プログラム）によって評価を行う。課題は教科書外の内容を含み、授業内で作成するため、遅刻や欠席には十分注意すること。 なお、「GUI アプリケーション開発 B」は「GUI アプリケーション開発 A」の内容を踏まえた継続科目である。課題プログラムの評価は、A・B 両科目を通して総合的かつ分散的に実施する。				
教員実務経験	■有 □無				

2026 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		□ビジネス実務 □デザイン	
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	本授業では、Linux サーバ構築演習を通して、Web サーバ公開、NAT 設定、アクセスログ確認などを行い、ネットワークサービスの動作を実践的に理解する。 さらに IP アクセスと名前解決の違いを比較しながら、実運用に近いネットワーク構成を体験的に学習する。				
2. 科目の 到達目標	Linux 上で基本的なサーバ構築および公開設定を行い、NAT やポート転送の仕組みを理解するとともに、LAN 内外からのアクセスの違いをアクセスログによって確認できるようになる。 また、IP アドレスによるアクセスと DNS による名前解決の違いを理解し、ネットワークサービスの動作を実践的に説明できるようになる。				
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	基礎復習・IP アドレス／サブネットマスク／DGW 確認 Linux 基本操作確認・sudo 操作確認・パッケージ管理の確認 Web サーバ構築①・Apache インストール・サービス起動確認 Web サーバ構築②・テストページ作成・ブラウザでアクセス確認 ログの確認・アクセスログ確認・アクセス元 IP の観察 NAT の理論・プライベート IP とグローバル IP・NAPT の仕組み BB ルータ設定①・ポートフォワード設定 BB ルータ設定②・外部アクセス実験・通信経路確認 ログ比較演習・LAN 内、外からのアクセスの違い・IP アドレスの違い SSH 基礎・リモート接続・パスワード認証の注意点 DNS・IP&ドメインでアクセス・nslookup で確認・ログ確認 SSL/TLS 基礎・HTTP と HTTPS の違い・証明書の役割 公開とセキュリティ・ポート開放リスク・簡易対策（FireWall 等） 総合演習・Web 構築～外部公開まで再現・振り返り			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	・出席および授業態度 ・実習進捗および課題達成度				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				

2026 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	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	本授業では、Next.js を用いた AI アプリケーション開発の基礎を学ぶ。AI 機能を含む簡易アプリケーションを作成し、企画から実装・発表までの基本的な開発プロセスを体験する。また、授業を通じて、エラーが出た時や知らない技術に出会った時に、自ら調べながら解決へ進めるための基礎力を養う。				
2. 科目の 到達目標	この授業の到達目標は以下の通りとする。①Web アプリケーション開発の全体像を理解し、デプロイまでの基本的な流れを説明できる。②簡単な AI アプリケーションを企画・実装し、設計意図と実装内容を整理して発表できる。③不明点があっても、資料、公式ドキュメント、検索などを活用しながら、自ら調べて学習を進める基礎力を身につける。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	開発の全体像			
	第2週	開発環境の導入と Next.js (TypeScript) の基礎			
	第3週	Next.js の基本文法とコンポーネント			
	第4週	画面作成の基礎とスタイリング			
	第5週	画面遷移とルーティング、状態管理とユーザー入力の処理			
	第6週	フロントエンドとバックエンド (Supabase/PostgreSQL) の基礎			
	第7週	Next.js でのサーバー処理と API の基礎			
	第8週	ChatGPT/Gemini の導入基礎とプロンプトの基礎			
	第9週	API を活用したアプリ開発への組み込み			
	第10週	ローカルサーバー・リモートサーバー・公開の基礎			
	第11週	アプリ開発実践 1			
	第12週	アプリ開発実践 2			
	第13週	アプリ開発実践 3			
	第14週	最終発表と振り返り			
	第15週	期末課題提出			
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				

2026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		□ビジネス実務 □デザイン	
授業科目名	AI アプリケーション開発Ⅱ			教員名	渥美 智也
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	本授業では、AI を活用したアプリケーションやサービスの企画から設計、開発、発表までを実践的に学ぶ。受講者は、課題発見、サービスアイデアの立案、ユーザージャーニーマップの作成、必要機能の整理、UI 設計、技術選定、役割分担、実装、検証、発表資料作成までの一連の流れを体験し、AI アプリケーション開発の基礎と実践力を身につける。				
2. 科目の 到達目標	この授業の到達目標は以下の通りとする。 1. ユーザー視点で課題を整理し、アプリの企画立案ができる。 2. 必要な機能を定義し、画面設計やUI 設計に落とし込める。 3. 一人で簡易的なアプリの実装を進められる。 4. 成果物を資料にまとめ、発表を通して他者に伝えられる。				
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	開発プロセスの全体像 アイデア出し ユーザージャーニーマップの作成 必要な機能の決定（基本設計・要件定義） UI 設計 使用する技術の決定 中間発表 実装 1： 実装 2 中間発表および実装 3 実装 4 実装 5 発表資料作り 最終発表 期末課題提出			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウエイト等)	出席 課題提出 発表				50% 25% 25%
	合計				100%
5. テキスト	特になし				
6. 参考文献	授業中に随時紹介します				
7. 履修上の 留意事項	本の購入は必要ありません。必要な技術に関しては、授業資料で用意します。				
教員実務経験	■有 □無				

2026 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	アルゴリズム実装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	擬似言語で書かれた様々なアルゴリズムの実装を通し、 具体的な処理の流れを理解し、実装や改善をする事ができる。				
2. 科目の 到達目標	① 擬似言語で書かれたコードを読み解く事ができる ② 読み解いたコードを Python で実装する事ができる ③ 様々なエラーを解読し、修正と改善ができる				
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	擬似言語の理解_1_アルトレ 1 章 擬似言語の理解_2_アルトレ 1 章 コードの公開方法_1 コードの公開方法_2 科目 B 対策_アルトレ 3 章_1 アルゴリズム実装_1 科目 B 対策_アルトレ 3 章_2 アルゴリズム実装_2 科目 B 対策_アルトレ 3 章_3 アルゴリズム実装_3 科目 B 対策_アルトレ 3 章_4 アルゴリズム実装_4 予備週 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 提出課題			50% 50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「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	日経ソフトウェア				
7. 履修上の 留意事項	課題の提出期限を守る事				
教員実務経験	■有 □無 資格: ネットワークスペシャリスト、安全確保支援士試験(合格)、基本/応用情報 技術者試験、セキュリティマネジメント試験、IT パスポート試験、 JavaSE8Gold,Silver,Bronze、Pyhon3 基礎/応用、LinuC1、ディープラー ニング G				

2026 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		□ビ実 □デザイン	
授業科目名	アルゴリズム実装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	擬似言語で書かれた様々なアルゴリズムの実装を通し、 具体的な処理の流れを理解し、実装や改善をする事ができる。				
2. 科目の 到達目標	① 擬似言語で書かれたコードを読み解く事ができる ② 読み解いたコードを Python で実装する事ができる ③ 様々なエラーを解説し、修正と改善ができる				
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	科目 B 対策_アルトレ 3 章_1 アルゴリズム実装 1 科目 B 対策_アルトレ 3 章_2 アルゴリズム実装 2 科目 B 対策_アルトレ 4 章_1 アルゴリズム実装 3 科目 B 対策_アルトレ 4 章_2 アルゴリズム実装 4 科目 B 対策_アルトレ 4 章_3 アルゴリズム実装 5 科目 B 対策_アルトレ 4 章_4 アルゴリズム実装 6 予備週 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 提出課題			50% 50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「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	日経ソフトウェア				
7. 履修上の 留意事項	課題の提出期限を守る事				
教員実務経験	■有 □無 資格: ネットワークスペシャリスト、安全確保支援士試験(合格)、基本/応用情報 技術者試験、セキュリティマネジメント試験、IT パスポート試験、 JavaSE8Gold,Silver,Bronze、Pyhon3 基礎/応用、LinuC1、ディープラー ニング G				

2026 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		□ビジネス実務 □デザイン	
授業科目名	サーバサイド構築Ⅰ			教員名	中原 淳
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	インターネットを活用したビジネスやプロジェクトを実行するに不可欠なサーバサイドの技術について学びます。WEB 開発やアプリ開発の背後にある顧客データや DB と接続したり、サーバーを管理したりする方法を実習します。				
2. 科目の 到達目標	① PHP 等のサーバサイドプログラミングを習得する ② サーバサイドプログラムから DB を操作する ③ インターネットで標準的なサーバ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 デザイン思考や設計技法について デザイン思考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	渡邊敏之・柏樹良・中野希大、2025、デザイン思考入門: イノベーションのためのトレーニングブック 丸善出版				
6. 参考文献	講義ノート、オンライン教材				
7. 履修上の 留意事項	身近なデザイン課題について、よく観察して受講してください。				
教員実務経験	☒ 有 ☐ 無				

2026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		□ビジネス実務 □デザイン	
授業科目名	サーバサイド構築Ⅱ			教員名	中原 淳
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	インターネットを活用したビジネスやプロジェクトを実行するに不可欠なサーバサイドの技術について学びます。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思考を学びます。				
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 デザイン思考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 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	グループでの意見交換・設計技法について グループでの意見交換・設計技法について DB と SQL について DB と SQL について PHP を用いた DB 操作 PHP を用いた DB 操作 小課題制作 小課題制作 フィールドワークと「濃い記述」について フィールドワーク演習 メンタルモデルの発見とペルソナ定義 課題制作 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	渡邊敏之・柏樹良・中野希大、2025、デザイン思考入門: イノベーションのためのトレーニングブック 丸善出版				
6. 参考文献	講義ノート、オンライン教材				
7. 履修上の 留意事項	身近なデザイン課題について、よく観察して受講してください。				
教員実務経験	☑有 □無				

2026 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		□ビジネス実務 □デザイン	
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 モデリング操作スキルを習得する。				
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 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 Maya 等の紹介 基本操作1 (インターフェース・オブジェクト操作他) 基本操作2 (NURBS モデリング) 基本操作3 (Polygon モデリング) 基本操作4 (直感的操作による 基本モデリング作成) 基本操作5 (背景モデリング作成1) 基本操作6 (背景モデリング作成2) 中間課題 (基本3D モデリング操作確認) 基本操作7 (UV 展開 素材加工 テクスチャ作成等) 基本操作8 (ライト操作&シェーダ&レンダリング) 基本操作9 (3D モデリング作成1) 基本操作10 (3D モデリング作成2) 基本操作11 (3D モデリング作成3) 最終課題 (指定内容3D モデリングで表現) 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 中間課題・最終課題				40% 60%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	自己都合の遅刻・欠席した場合は、指定の補講や補足資料等で学習する 不明な点は、各講義中や講義後の質疑によるフィードバックによって、当日完結しておくこと				
教員実務経験	■有 □無				

2026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		□ビジネス実務 □デザイン	
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 モデル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ている。それらはゲーム/アニメ等のみならず、近年注目されるxR（Cross Reality）の表現やデジタルツインといった幅広い表現手法を学習する。仮想世界で得た視点を発見し、それらを現実世界のビジネスでの発見・創出を行えるスキルを習得する				
2. 科目の 到達目標	① 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 異業種ソフトやアプリ等の互換を通して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 (3Dの表現展開手法 3Dホログラフィ等他)			
	第9週	基本操作7 (3DキャラクターAR化)			
	第10週	基本操作8 (AIデザイン・3Dモデリング1)			
	第11週	基本操作9 (AIデザイン・3Dモデリング2)			
	第12週	最終課題1 (最終課題 コンセプト AIデザイン表現等)			
	第13週	最終課題2 (最終課題 プレゼン資料作成)			
	第14週	最終課題3 (xR表現関連 最終課題プレゼンテーション 講評)			
	第15週	期末試験・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 中間課題・最終課題				40% 60%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	自己都合の遅刻・欠席した場合は、指定の補講や補足資料等で学習する 不明な点は、各講義中や講義後の質疑によるフィードバックによって、当日完結しておくこと				
教員実務経験	■有 □無				

2026 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		□ビ実 □デザイン	
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	修了試験過去問演習_1 修了試験過去問演習_2 ミニテスト 1 修了試験過去問演習_3 修了試験過去問演習_4 ミニテスト 2 修了試験過去問演習_5 修了試験過去問演習_6 ミニテスト 3 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 提出課題 期末試験(修了試験合格者免除)			30% 30% 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) 「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	基本情報技術者試験ドットコム				
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: ネットワークスペシャリスト、安全確保支援士試験(合格)、基本/応用情報 技術者試験、セキュリティマネジメント試験、IT パスポート試験、 JavaSE8Gold,Silver,Bronze、Pyhon3 基礎/応用、LinuC1、ディープラー ニング G				

2026 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		□ビ実 □デザイン	
授業科目名	国家試験対策 A-Ⅱ			教員名	尾崎 慎一
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	基本情報技術者試験(科目 B 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				
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	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 3 章_3 科目 B 対策_アルトレ 3 章_4 予備週 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 4 章_3 科目 B 対策_アルトレ 4 章_4 予備週 科目 B 対策_過去問サンプル_1 科目 B 対策_過去問サンプル_2 科目 B 対策_過去問サンプル_3 科目 B 対策_過去問サンプル_4 科目 B 対策_過去問サンプル_5			
4. 成績評価基準 (内容・評価の 観点・ウェイト 等)	授業態度 提出課題 期末試験(基本情報技術者試験合格者免除)			30% 30% 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) 「アルゴリズム x 擬似言語トレーニングブック」(技術評論社)				
6. 参考文献	基本情報技術者試験ドットコム				
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 基本情報技術者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: ネットワークスペシャリスト、安全確保支援士試験(合格)、基本/応用情報 技術者試験、セキュリティマネジメント試験、IT パスポート試験、 JavaSE8Gold,Silver,Bronze、Pyhon3 基礎/応用、LinuC1、ディープラー ニング G				

2026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B			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。 前期中に実際の就職活動を開始し、秋に内定を得ることを目標とするための対策を行う。				
2. 科目の 到達目標	① 自己のキャリア・将来を考える。 ② 企業研究を通して具体的な就職先を考える。 ③ ビジネス能力検定、敬語、ビジネスマナーを学びながら社会へ出るイメージを明確にする。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 就活状況の確認と課題 第2週 就職先をどう選ぶか①（自分にあった企業を見つけるポイント） 第3週 就職先をどう選ぶか②（再度考えながら5社候補をあげる） 第4週 社会に出る前の不安について考える（対処法を考える） 第5週 社会人1年目の現実について（1日のスケジュール設計） 第6週 学生と社会人の違いについて（どんな社会人になりたいのか） 第7週 職場での人間関係（人との関わり方） 第8週 報連相の徹底（学生時代も活用しよう） 第9週 仕事の進め方（タスク管理や優先順位を考えてみる） 第10週 失敗に対応する（ミスをした場合の対応について） 第11週 メンタル管理（自分のストレス対処法） 第12週 3年後、5年後どうなっていたいか（キャリア設計） 第13週 個別対策（面接練習、自己PR、志望動機の作成等） 第14週 個別対策（面接練習、自己PR、志望動機の作成等） 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)	課題提出 授業姿勢 出席率			25% 25% 50%	
	合計			100%	
5. テキスト	ビジネス能力検定3級」公式テキスト・問題週				
6. 参考文献	「ぎふ企業ガイドブック」「岐阜県就職情報誌 MY PLAN」「社会人1年目ビジネスマナーの教科書」				
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				