■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2023年度	IT専攻科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C23FC001	キャリアデザイン	講義

■ 科目区分　必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1年	通年	90分	15	1

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
クラス担任	専任	

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

学校生活上必要な書類作成や学校行事（学園祭やイベント大会等）におけるクラス内の話合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに，科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら職業指導を中心に行い，スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。
学生，担任，キャリアセンターとの連携・コミュニケーションを図る。

■ 成績評価基準

科目の特性上，成績評価は実施せず，全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。

＜基準＞　100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

GPA算出除外科目

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1～5	オリエンテーションをはじめ，学校生活上必要な書類作成やクラス運営上の取り決めを行う。
6～15	（就職活動について） 1．就職の目的 2．就職活動スケジュール 3．自己分析 4．業種・職種研究 5．企業研究 6．履歴書の書き方 7．エントリーシートの書き方 8．企業ガイダンスに向けて 9．身だしなみ 10．面接指導 11．お礼状の書き方 ※ICT業界セミナー（10月～12月），企業説明会が実施される。 （その他） 学園祭の企画・運営についての取り決めやその他のイベント大会等必要が生じた際の話合いを行う。
備考	

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2023年度	IT専攻科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C23FC002	一般教養	講義，演習

■ 科目区分　必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1年	通年	90分	60	2

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
相薗　忠久	専任	ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

主に就職試験対策を行う。SPI，SPI2を中心に問題演習に取り組み，企業内で求められる業務処理能力，正確な判断能力を身ににつける。
また，最近多くなったWebでの試験やテストセンターを利用した試験についても模擬試験などを利用し対応できるよう訓練を行う。

■ 成績評価基準

定期考査（50%），確認試験（30%）及び宿題（20%）

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
	「史上最強SPI&テストセンター超実践問題集 」	オフィス海

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授　業　内　容
1	オリエンテーション
2～15	非言語能力 推論（命題，正誤，順序，内訳，整数，平均，対戦，%） など
15～30	言語能力 二語の関係，語句の意味・用法，並べ替え，空欄補充など
31～46	英語 同意語，反意語，英英辞典，空欄補充，長文読解など
47～57	構造的把握力検査
58～60	性格検査
備考	

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2023年度	IT専攻科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C23FS001	PBL	実習

■ 科目区分　必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	300	10

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
遠矢　龍平	専任	ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。

■　その他教員	桑原　純平，田方　純一，相薗　忠久

■ 授業概要及び到達目標

教員，非常勤講師の提案する案件にグループで取り組む。プログラミングの知識や技術を習得するとともに主体性，協調性，コミュニケーション能力の向上を目指す。また，ITスペシャリスト科の授業に対し，教員の補助として技術サポートを行う。

■ 成績評価基準

プロセス評価（30%），成果物（70%）

＜基準＞　100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容
1～300	教員，非常勤講師の提案する案件ごとに以下の各工程を実施する。 1　課題選択 2　課題解決のための仕様確認，ヒアリング 3　使用する言語等の決定 4　スケジュール構築 5　システム構築作業（レビュー含む） 6　テスト ※案件ごとにレポート，コンテンツの提出を求める。
備考	校内外で実施されるICT勉強会やセミナーに積極的に参加し，技術習得に努めること。

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2023年度	IT専攻科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C23FS002	作品制作	実習

■ 科目区分　必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	240	8

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
遠矢　龍平	専任	ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。

■　その他教員　桑原　純平，田方　純一，相薗　忠久

■ 授業概要及び到達目標

学生がテーマを決めシステム開発を行う。開発を通して，手法や技術を身につけることが目的である。また，企業等と連携した実習科目として，企業からのアドバイスや指導を受けることで現場の仕事の進め方などを学ぶ。

■ 成績評価基準

プロセス評価（30%），成果物（70%）

＜基準＞　100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容
1～5	テーマ選定
6～15	企画およびレビュー
16～35	概要設計およびレビュー
36～55	プログラム設計およびレビュー
56～220	プログラミングおよび進捗レビュー
221～235	テスト
236～240	発表準備作業
備考	

■ 対象入学年度	■学科名	■コース名
2023年度	IT専攻科	

■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態
C23FS003	産学連携	実習，演習

■ 科目区分　必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年	通年	90分	195	10

■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴
遠矢　龍平	専任	ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。

■　その他教員　桑原　純平，田方　純一，相薗　忠久

■ 授業概要及び到達目標

企業から提案される案件にグループで取り組む。プログラミングの知識や技術を習得するとともに主体性，協調性，コミュニケーション能力の向上を目指す。

■ 成績評価基準

プロセス評価（30%），成果物（70%）

＜基準＞　100～90点 ： 秀
89～80点 ： 優
79～70点 ： 良
69～60点 ： 可
59点以下 ： 不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■　授業計画

回	授　業　内　容
1～195	企業等からの案件ごとに以下の各工程を実施する。 1　案件理解のためのヒアリングおよび要件定義書の作成 2　外部設計　外部設計書の作成 3　内部設計　内部設計書の作成 4　システム構築作業（レビュー含む） 5　テスト
備考	校内外で実施されるICT勉強会やセミナーに積極的に参加し，技術習得に努めること。