

科目名 (英)	iOSプログラミング II iOS Programming II	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜4限
【実務経験】 ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】 前期の「iOSプログラミングI」に続けて、iOSプログラミングにおける特に画面まわりの詳細な技法について学習する。さまざまなUIが利用できることでより完成度の高いiOSプログラムを作成することが出来る。							
【到達目標】 Swift言語の基礎領域の理解。開発環境Xcodeの利用。各種UIの応用。具体的なツールの作成。							
【使用教科書・教材・参考書】 詳細！SwiftUI iPhoneアプリ開発 入門ノート[2022] iOS 16+Xcode 14対応				【授業外における学習】 他のプログラミング言語との違いを考える。また、グループ開発など実践的な開発シーンを考えてみる			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 与えられた条件で「条件分岐」がコーディングできる 【授業内容】 条件分岐、論理演算			9	【到達目標】 <UI>ビューの切替えコーディング 【授業内容】 ビューの設定、切替え		
2	【到達目標】 <UI>ステッパーのコーディング 【授業内容】 ステッパー			10	【到達目標】 各種オブジェクトの利用 【授業内容】 バインディングをはじめとした各種オブジェクト		
3	【到達目標】 <UI>スライダーのコーディングとカスタマイズ 【授業内容】 スライダー			11	【到達目標】 Swiftのオブジェクト指向を理解する 【授業内容】 Swiftのオブジェクト指向		
4	【到達目標】 <UI>ピッカーのコーディング 【授業内容】 ピッカー			12	【到達目標】 目的の地図を表記する 【授業内容】 地図表記		
5	【到達目標】 簡易テキストエディタの作成 【授業内容】 テキストの入力設定、テキストの出力表示			13	【到達目標】 非同期処理のコーディング 【授業内容】 非同期処理とは、非同期処理の実施方法		
6	【到達目標】 ダイアログとアラート表示 【授業内容】 ハーフモーダルビュー、ダイアログ、アラート			14	【到達目標】 サウンド・コントロールができる 【授業内容】 サウンド機能		
7	【到達目標】 <UI>スクロール、グリッドレイアウトが可能な画面作成 【授業内容】 スクロール、グリッドレイアウト			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 与えられた課題の時間内での実施		
8	【到達目標】 【授業内容】			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	JavaScript II	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜3限
【実務経験】 ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】 前期の学習に引き続き、JavaScriptの応用領域を学習。JavaScriptに用意されている豊富なライブラリの利用方法を通じて、より実践的で、応用範囲の広いプログラミングを習得。また、JavaScriptをさらに発展させる技法としてDOM、JSON、Ajaxなどの技法を学習。前期と合わせて、JavaScriptの全領域をカバーします。							
【到達目標】 各種ライブラリ利用方法とカスタマイズ技法の習得。発展的にJavaScriptを使う技術(Ajax、DOM、JSONなど)の習得。							
【使用教科書・教材・参考書】 いちばんやさしいJavaScriptの教本				【授業外における学習】 学習する他言語との比較			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 jQuery(1): 利用方法の理解 【授業内容】 jQueryの使用方法、jQueryの機能			9	【到達目標】 JavaScriptにおけるオブジェクト指向を理解する 【授業内容】 JavaScriptにおけるオブジェクト指向、オブジェクト指向の活用方法		
2	【到達目標】 jQuery(2): 応用 【授業内容】 jQueryをカスタマイズした高度な利用方法			10	【到達目標】 DOM(1): DOMに関する理解 【授業内容】 DOMとは、DOMの有効性、DOMの利用		
3	【到達目標】 React(1): 利用方法 【授業内容】 Reactの使用方法、Reactの機能			11	【到達目標】 DOM(2): DOMのプログラミングができる 【授業内容】 DOMを利用したプログラミング		
4	【到達目標】 React(2): 応用 【授業内容】 Reactをカスタマイズした高度な利用方法			12	【到達目標】 JSON(1): JSONの基本 【授業内容】 JSONの設定、JSONの基本		
5	【到達目標】 Three.js(1): 基礎技術の理解 【授業内容】 Three.jsの利用範囲、			13	【到達目標】 JSON(2): JSONのコーディング 【授業内容】 JSONを利用した実例、JSONコーディング		
6	【到達目標】 Three.js(2): 利用方法 【授業内容】 Three.jsを使った3Dレンダリング			14	【到達目標】 非同期プログラミング 【授業内容】 非同期の意義、実例、コーディング		
7	【到達目標】 Ajax(1): Ajaxの理解 【授業内容】 Ajaxとは、特長、利用方法			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 後期学習内容についての統合課題		
8	【到達目標】 Ajax(2): 応用 【授業内容】 AjaxのWEBIにおける応用技法			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	Webコーディング基礎演習Ⅱ Web Coding Foundation Practice Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 月曜3限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 複数ページからなるWebサイトのコーディングについて学びます。 共有ファイルや変数などを使用して管理しやすいサイト構築について学びます。 Wordpressのテーマへの導入方法も学びます。							
【到達目標】 レスポンスWebサイトのコーディングができるようになる。 運用を考えた管理しやすいコーディングができるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Webサイト構築の設定ができるようになる。 【授業内容】 複数ページ構築の準備 サイト設定と共通パーツの確認 画像の書き出し			9	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 下層ページの作成5 HTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定		
2	【到達目標】 共有部分の設定ができるようになる。 【授業内容】 ヘッダーとフッターの作成 ヘッダーとフッターのHTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			10	【到達目標】 CMSの概要とWordpressの構造を理解する。 【授業内容】 Wordpressの概要 プラグインの設定		
3	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 TOPページの作成1 メインコンテンツのHTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			11	【到達目標】 Wordpressのテーマ化ができるようになる。 【授業内容】 Wordpressテーマの概要 制作したWebサイトをテーマとして登録		
4	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 TOPページの作成2 メインコンテンツのHTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			12	【到達目標】 様々なブラウザで検証を行い、確認と修正ができる。 【授業内容】 最終確認 完成したWebページの最終確認 必要に応じてコードの最適化や改善を行う		
5	【到達目標】 下層ページの構造を理解する。 【授業内容】 下層ページの作成1 HTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			13	【到達目標】 複数ページのサイト構築ができるようになる。 【授業内容】 定期試験1: HTMLマークアップ+CSSスタイリング デザインカンパからのマークアップ		
6	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 下層ページの作成2 HTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			14	【到達目標】 複数ページのサイト構築ができるようになる。 【授業内容】 定期試験2: HTMLマークアップ+CSSスタイリング デザインカンパからのマークアップ		
7	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 下層ページの作成3 HTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			15	【到達目標】 複数ページのサイト構築ができるようになる。 【授業内容】 定期試験3: HTMLマークアップ+CSSスタイリング デザインカンパからのマークアップ		
8	【到達目標】 デザインカンパに沿ったコーディングができるようになる。 【授業内容】 下層ページの作成4 HTML構造の設計とコーディング CSSでのスタイル設定			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 コーディングツールは、Dreamweaver、またはVScodeを使用する予定です。 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン概論Ⅱ Introduction to Web Design II	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	60	開講区分	後期 曜日・時間
							月曜1・2限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 過去から現在に至るWebのあり方とこれから未来のWebとデザインの関わり方							
【到達目標】 Webにおけるデザインの関わり方を理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Webの歴史と進化を理解する。 【授業内容】 Webの歴史 インターネットとWebの成り立ち 主要な技術革新やブラウザ戦争 Web標準の進化			9	【到達目標】 環境に与える影響に関して理解する。 【授業内容】 サステナビリティとエンカルデザイン 環境への影響を最小限に抑えるデザイン デジタルウェルビーイング エンカルなデザインアプローチ		
2	【到達目標】 Webデザインの変遷について理解する。 【授業内容】 Webデザインの変遷 過去のWebデザインのトレンドや技術 フラッシュからHTML5への移行 レスポンシブデザインの普及			10	【到達目標】 WEB3.0について理解する。 【授業内容】 WEB3.0の概念 デザインへの影響 ブロックチェーン技術を活用したデザインアプローチ		
3	【到達目標】 様々なデバイスの多様性を理解する。 【授業内容】 デバイスの多様性 スマートフォンやタブレット ウェアラブルデバイス 多様なデバイスへの対応とデザインの最適化			11	【到達目標】 AIによるデザイン支援について理解する。 【授業内容】 AIによるデザイン支援 自動レイアウト生成 コンテンツ最適化 ユーザーニーズの予測		
4	【到達目標】 フロントエンドにおける技術の進化を理解する。 【授業内容】 フロントエンド技術の進化 HTML、CSS、JavaScriptの進化 フレームワークとライブラリの概要			12	【到達目標】 IoTデバイスのデザインについて理解する。 【授業内容】 IoTデバイスのデザイン デバイスの形状や機能 ユーザーインタラクション		
5	【到達目標】 Webパフォーマンスの重要性を理解する。 【授業内容】 パフォーマンス最適化 Webパフォーマンスの重要性 最適化技術(画像最適化、コード最小化、キャッシングなど)			13	【到達目標】 Webサービスとデザインの関係性について理解する。 【授業内容】 Webサービスとデザインの関係性 様々なWebサービスとデザインの傾向		
6	【到達目標】 デザインシステムの概念を理解する。 【授業内容】 デザインシステムとコンポーネント思考 デザインシステムの概念と効果的なコンポーネント設計			14	【到達目標】 今後Webのサービスが生活の中でどのような関わりをもっていくのか考えられるようになる。 【授業内容】 定期試験:レポート		
7	【到達目標】 Webの未来の技術を理解する。 【授業内容】 Webの未来の技術 将来的にWebデザインに影響を与えるであろう技術の調査			15	【到達目標】 【授業内容】 定期試験:レポートの発表		
8	【到達目標】 プライバシーとセキュリティに関して理解する。 【授業内容】 プライバシーとセキュリティ データプライバシー セキュアなデザインの重要性			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン技能検定Ⅱ Web Design Proficiency Examination II	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜4限
【実務経験】 出版社などを中心とした企業のウェブサイト制作会社を20年運営。ウェブサイトの制作プロデューサーを中心に、いくつかのサイトは実際にHTML構築から行っている。ウェブ技能士2級取得							
【授業の学習内容】 □企業などが要求する一般的なウェブサイト構築を通して必要なタグなどを理解、活用できるようにしていく □HTMLタグ、CSSなどの利用活用をとおり、ウェブデザイン技能検定に出題される項目について理解できるようにする □実技で要求されるphotoShopやillustratorなどのアプリケーション、また試験時に使用可能なDreamweaverなどのソフトの特性について理解する □実技で毎回要求されるアニメGIFなど作成を行う							
【到達目標】 授業内で実際にHTMLに触れるほかにウェブデザイン技能検定3級の過去問を実際に行っていく。 問題を数多く解くことにより国家資格の合格を目指す。さらに、情報モラルや情報倫理などの関連知識についても学ぶ。							
【使用教科書・教材・参考書】 HTML5&CSS3デザイン 現場の新標準ガイド【第2版】 ウェブデザイン技能検定の過去問などは配布していく				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 DIVなどの構造化タグを学ぶ 【授業内容】 HTML・CSSコーディング 構造化タグ			9	【到達目標】 試験に出るJavaScriptを確認していく 【授業内容】 JavaScript1		
2	【到達目標】 Displayなどを中心にCSSレイアウトを確認していく 【授業内容】 HTML・CSSコーディング ボックスレイアウト1			10	【到達目標】 試験に出るJavaScriptで間違いやすい変数など確認 【授業内容】 JavaScript2		
3	【到達目標】 Displayの設定情報他、Floatをつかったレイアウトなど 【授業内容】 HTML・CSSコーディング ボックスレイアウト2			11	【到達目標】 前期の内容の確認とphotoShop、illustratorの機能について確認 【授業内容】 実技のPhotoshopとillustrator		
4	【到達目標】 Display設定で使われるレイアウト設定を確認 【授業内容】 HTML・CSSコーディング フレキシブル、グリッド			12	【到達目標】 試験ではどのような問題が出されるか実際に体験をしていく。ウェブデザイン技能検定は似た問題の傾向がたかいため、試験慣れも狙い 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定3級実技 過去問に挑戦 2		
5	【到達目標】 Display設定で使われるレイアウト設定を実際にコーディングしながらレイアウトを作ることできるように確認 【授業内容】 HTML・CSSコーディング フレキシブル、グリッド2			13	【到達目標】 試験ではどのような問題が出されるか実際に体験をしていく。ウェブデザイン技能検定は似た問題の傾向がたかいため、試験慣れも狙い 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定3級筆記 過去問に挑戦 2		
6	【到達目標】 いままでのHTML学習を受けて要求されるレイアウトのHTMLが構築できるよう学習を行う 【授業内容】 HTML・CSSコーディング レイアウト実践1			14	【到達目標】 実際に行ったウェブデザイン技能検定の回答について解説 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定振り返り		
7	【到達目標】 前回の内容に加えて、レイアウト作成に必要なタグを再度確認し、要件が満たされるコーディングを行っていく 【授業内容】 HTML・CSSコーディング レイアウト実践2			15	【到達目標】 今までの学習を振り返る試験問題を行う 【授業内容】 ウェブデザイン技能検定 模擬試験		
8	【到達目標】 YouTubeのコードや試験に出るマルチメディアタグを確認 【授業内容】 プラグインや追加機能			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	Webライティング Writing for the Web	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜3限
【実務経験】 出版社のウェブを担当してきたことで、実際に編集過程をみてきました。また、自分自身でもサイト内の記事の連載、ブログの構築、メールマガジンの運用を行っています							
【授業の学習内容】 文章を書くことは単純なことではありません。実際に文章を書くだけでなく、赤入れ・校正をおこなっていく。また、ウェブならではのキーワード取得による文章構築も学んでいきます							
【到達目標】 文章作成が自信をもってできるようになります。また、作成された文章を赤入れできる校正の基本を知りより正確な文章構築を目指していきましょう							
【使用教科書・教材・参考書】 アカデミック・ライティングの基礎 そのほか、授業内で資料を提供します				【授業外における学習】			
回	授業概要			回	授業概要		
1	【到達目標】 文章を書くための表現、どのような点に気を付けるか 【授業内容】 表現に慣れよう			9	【到達目標】 文章構成を考えて、文面を用意していきましょう 【授業内容】 レポートの文面2		
2	【到達目標】 描くべきテーマをもとに書くことを行ってみよう 【授業内容】 資料を基に作成する			10	【到達目標】 文章構成を作るうえで使えるツール、マインドマップを理解しましょう 【授業内容】 マインドマップ		
3	【到達目標】 あなたの好きな本を紹介してみましょう。 【授業内容】 本を紹介する1			11	【到達目標】 商品情報やイベントなど資料を基に文章を書くことは多いです。実際に資料から文章を用意していきましょう 【授業内容】 資料の活用		
4	【到達目標】 紹介された本を実際に読んで感想を寄せましょう 【授業内容】 本を紹介する2			12	【到達目標】 ウェブツールを使ってキーワードを検出 【授業内容】 キーワードプランニング		
5	【到達目標】 新聞などを参考に自分の意見を意見投稿欄に出せるよう文章を用意してみよう 【授業内容】 意見文を書く			13	【到達目標】 ウェブ用のキーワードを含まれた文章を構築しましょう 【授業内容】 キーワードの含まれた文章		
6	【到達目標】 赤ペン、赤鉛筆を用意して校正をやってみましょう 【授業内容】 赤入れ			14	【到達目標】 ニュース事例をもとに自分の意見を作成していこう 【授業内容】 レポートの文面		
7	【到達目標】 実際に構成して文章直しを行っていきます 【授業内容】 校正記号			15	【到達目標】 最後に今までの技術を総合してキーワードを踏まえた文章を時間内に作成します 【授業内容】 自分の意見を時間内に書き上げる		
8	【到達目標】 レポートの書き方を知り、これからの学生生活でも活用できる文章を用意していきましょう 【授業内容】 レポートを書く			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	Web制作概論Ⅱ Introduction to Web Development II	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜2限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 WebサービスにおけるUIデザインと情報伝達の仕組みについて							
【到達目標】 情報伝達のためのUIとデザインについて理解する							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 情報伝達とUIの関係性を理解する。 【授業内容】 情報伝達のためのUIとは何か？ 情報伝達に重点を置いたUIデザインとは何か？			9	【到達目標】 ユーザビリティについて理解する。 【授業内容】 情報伝達のためのUIデザインにおけるユーザビリティとは？		
2	【到達目標】 UIデザインの違いを理解する。 【授業内容】 情報伝達に重点を置いたUIデザインとは何か？			10	【到達目標】 アクセシビリティと情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 アクセシビリティと情報伝達の間とは？		
3	【到達目標】 ユーザビリティの向上について理解する。 【授業内容】 ユーザビリティ向上を目的としたUIデザインとは？			11	【到達目標】 UXと情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 ユーザーエクスペリエンス(UX)と情報伝達の間とは？		
4	【到達目標】 効果的なUIデザインについて理解する。 【授業内容】 情報伝達を効果的に行うためのUIデザインに必要な要素とは？			12	【到達目標】 情報伝達の間的重要性について理解する。 【授業内容】 UIデザインにおける情報伝達の間的重要性とは？		
5	【到達目標】 カラースキームと情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 カラースキームと情報伝達の間とは？			13	【到達目標】 情報伝達の早期考慮を行うことでの利点を理解する。 【授業内容】 UIデザインにおける情報伝達の早期考慮の間必要性とは？		
6	【到達目標】 レイアウトと情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 レイアウトと情報伝達の間とは？			14	【到達目標】 【授業内容】 定期試験:レポート		
7	【到達目標】 テキストと情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 テキストと情報伝達の間とは？			15	【到達目標】 【授業内容】 定期試験:レポートの発表		
8	【到達目標】 グラフィック要素と情報伝達の間を関係する。 【授業内容】 グラフィックスとアイコンと情報伝達の間とは？			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	インターネット概論Ⅱ Introduction to the Internet Ⅱ	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜1限
【実務経験】 ウェブ制作会社を運営。出版社などがクライアントのため著作権の範囲など慎重に扱っている。また議員秘書経験もあるので法律制定過程や厚生労働委員会、消費者問題に関する特別委員会委員や参議院法制局ともやり取りの経験あり。							
【授業の学習内容】 ハードウェアに対する基本的な考え方や仕組みを通して理解し、基本情報技術者の知識が理解できる程度の基本知識を身に付ける。							
【到達目標】 基本情報技術者試験の問題などを見てもひるむことなく対応できるよう学習を行う							
【使用教科書・教材・参考書】 キタミ式イラストIT塾 基本情報技術者 令和05年				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授業概要			回	授業概要		
1	【到達目標】 プロジェクトマネジメントやスケジュールなど 【授業内容】 システム周りの各種マネジメント			9	【到達目標】 お金についてもしっかり知っておく 【授業内容】 財務会計		
2	【到達目標】 要件定義など 【授業内容】 システム開発1			10	【到達目標】 媒体などの手法について知る 【授業内容】 マルチメディア		
3	【到達目標】 開発手法とインターフェース 【授業内容】 システム開発2			11	【到達目標】 企業戦略と計画手法について知る 【授業内容】 企業戦略		
4	【到達目標】 システム監査手法などをしり、スケジュールの設定を行う 【授業内容】 プロジェクトマネジメントとシステム監査			12	【到達目標】 経営手法と企業活動について知る 【授業内容】 企業活動		
5	【到達目標】 企業活動の形 【授業内容】 企業活動と関連法規			13	【到達目標】 実際に問題を解いてみる 【授業内容】 基本情報技術者試験過去問演習		
6	【到達目標】 経営戦略と関連法規のおさらい 【授業内容】 企業活動と関連法規2			14	【到達目標】 やってみた問題をもとに解説などを行う 【授業内容】 基本情報技術者試験過去問解説		
7	【到達目標】 PDCA手法 【授業内容】 業務改善と分析1			15	【到達目標】 今まで学習してきた内容をもとに試験を行う 【授業内容】 試験		
8	【到達目標】 品質管理の手法 【授業内容】 業務改善と分析2			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	インターネット関連法規Ⅱ Laws and Regulation Pertaining to the Internet II	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 火曜2限
【実務経験】 ウェブ制作会社を運営。出版社などがクライアントのため著作権の範囲など慎重に扱っている。また議員秘書経験もあるので法律制定過程や厚生労働委員会、消費者問題に関する特別委員会委員や参議院法制局ともやり取りの経験あり							
【授業の学習内容】 ビジネス実務で求められる基礎的な法令の理解を図る。							
【到達目標】 業務を行うにあたり汎用性の高い法的理解獲得を図る。そのため法律を学ぶと取得できるビジネス事務法務検定を活用する。知識の詰め込みではなく、法的な思考力を身に着けること							
【使用教科書・教材・参考書】 条文の読み方〔第2版〕 ビジネス実務法務検定試験3級公式テキスト				【授業外における学習】 政府の方針によって法律は変わる。ニュースなど確認しておくこと			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 手形や小切手とは何か 【授業内容】 手形・小切手の基本構造を理解する1			9	【到達目標】 株式会社のしくみ・会社と株主・株主総会 について知る 【授業内容】 株式会社について考える1		
2	【到達目標】 小切手による取引事例、またトラブルについて 【授業内容】 手形・小切手の基本構造を理解する2			10	【到達目標】 株式会社のしくみ・会社と株主・株主総会 について考える 【授業内容】 株式会社について考える2		
3	【到達目標】 抵当権・留置権他 をしる 【授業内容】 債権の担保について考える			11	【到達目標】 株式会社の関係してケーススタディ 【授業内容】 株式会社について考える3		
4	【到達目標】 非典型担保・保証 を知る 【授業内容】 債権の担保について考える2			12	【到達目標】 ・労働契約法・労働基準法 について知る 【授業内容】 労働関係法令について1		
5	【到達目標】 所有権の移動・即時取得について知る 【授業内容】 財産取得にかかわる法律			13	【到達目標】 労働組合法・ハラスメント について知る 【授業内容】 労働関係法令について2		
6	【到達目標】 特許権と著作権 【授業内容】 知的財産権について考える			14	【到達目標】 親族法・相続法 について知る 【授業内容】 家族法について		
7	【到達目標】 消費者契約法・割賦販売法・特定商取引法 について知る 【授業内容】 消費者保護関連の規制			15	【到達目標】 いままでの習ったことをもとにテストでチェック 【授業内容】 試験確認		
8	【到達目標】 会社の種類・株式会社の基本構造 について知る 【授業内容】 会社について考える			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	デザイン基礎技法Ⅱ Applied Design Techniques Ⅱ	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜1限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。							
【授業の学習内容】 Webデザインに欠かせないWebフォントの導入や配色に関する基礎知識を学ぶ プロトタイピングツールを使用したWebデザインの制作方法を学ぶ							
【到達目標】 プロトタイピングツールでWebデザインを作成できるようになる。 プロトタイプを使用したデザインの提案が出来るようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Udemy他、動画教材を使用する場合があります。 参考書:なるほどデザイン				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 プロトタイピングツールの概要について理解する。 【授業内容】 プロトタイピングツールの概要 インターフェイスと基本操作 プラグインの確認			9	【到達目標】 検証に基づき、デザインの修正ができるようになる。 【授業内容】 デザイン、プロトタイプの調整と再検証		
2	【到達目標】 レスポンシブに対応したワイヤーフレームが作成できるようになる。 【授業内容】 ワイヤーフレームの作成 レスポンシブ対応 UIキットの使用について			10	【到達目標】 テーマに沿った素材の検索と収集ができるようになる。 【授業内容】 テーマの確認と素材収集		
3	【到達目標】 テキストやカラーの扱いを理解する。 【授業内容】 デザインパーツの作成1 テキスト、カラーの登録 共有パーツの作成と登録			11	【到達目標】 テーマに沿ったページの構成とデザインができるようになる。 【授業内容】 デザイン制作1		
4	【到達目標】 各種パーツの作成方法を理解する。 【授業内容】 デザインパーツの作成2 カードやボタンの作成 他アプリとのデータ連携など			12	【到達目標】 テーマに沿ったページの構成とデザインができるようになる。 【授業内容】 デザイン制作2		
5	【到達目標】 動きのあるパーツの作成方法を理解する。 【授業内容】 アニメーション作成1 スライドやスワイプコンテンツの作成			13	【到達目標】 テーマに沿ったページの構成とデザインができるようになる。 【授業内容】 デザイン制作3		
6	【到達目標】 動きのあるパーツの作成方法を理解する。 【授業内容】 アニメーション作成2 動的コンテンツの表現など			14	【到達目標】 プロトタイプを作成し公開できるようになる。 【授業内容】 定期試験:プロトタイプの作成		
7	【到達目標】 プロトタイプを作成できるようになる。 【授業内容】 プロトタイプの作成1 リンク生成、ファイルの共有			15	【到達目標】 プロトタイプを使用して自分の考えを表現できるようになる。 【授業内容】 定期試験:プロトタイプでのデザイン発表		
8	【到達目標】 プロトタイプを検証し、改善点を言えるようになる。 【授業内容】 プロトタイプ検証			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 プロトタイピングツールは、Figmaの使用を予定しています。 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	ビジネスマナー Business Etiquette	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	松岡千恵
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜1限
【実務経験】 経営コンサルタント・企業研修等							
【授業の学習内容】 経営コンサルティング業務の会社を設立し、長年専門学校にて社会学、サービス接遇、経営学等の教鞭をとっている教員が社会で求められる協働できる人材、コミュニケーションの取れる人材を育成すべく、そんな人材になるために必要なことは何かを考えながら受講してほしい。就職活動に向けて社会人基礎力をつけるとともにグループでの演習で卒業後の具体的なキャリアをともに考える仲間もあり、できるだけ登校が望ましい。							
【到達目標】 社会人としてのビジネスマナーを学ぶ クライアントのニーズを理解する							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 仲間を知って良いところを見つけよう 【授業内容】 自己紹介・他己紹介			9	【到達目標】 相手のニーズを理解しよう 【授業内容】 3つの「きく」について学ぼう		
2	【到達目標】 社会人としての心構えを知ろう 【授業内容】 挨拶の種類とコミュニケーション領域・顧客について			10	【到達目標】 クレーム対応について 【授業内容】 承認欲求とクレームを起さないための工夫を学ぼう		
3	【到達目標】 ビジネスマインドを磨こう1 【授業内容】 報・連・相と場面にあった挨拶			11	【到達目標】 社会で協働するとは何かを学ぶ 【授業内容】 役割とチームワークを学ぼう		
4	【到達目標】 敬語を使おう 【授業内容】 尊敬語・謙譲語・丁寧語について学ぶ。正しい言葉使いについて			12	【到達目標】 ストレスを溜めない工夫をしよう 【授業内容】 ストレスマネジメントについて		
5	【到達目標】 メールの達人になろう 【授業内容】 業務文章・社内連絡・社内文書を書こう			13	【到達目標】 ビジネスマインド2 【授業内容】 作業と仕事の違いについて		
6	【到達目標】 来客対応を知ろう 【授業内容】 来客時対応について			14	【到達目標】 ふりかえ 【授業内容】 まとめ演習		
7	【到達目標】 訪問対応を学ぼう 【授業内容】 訪問時対応について(名刺・座席・挨拶)			15	【到達目標】 【授業内容】 定期試験		
8	【到達目標】 慶弔マナーを知ろう 【授業内容】 不祝儀・祝儀袋の種類と書き方			【評価について】 筆記試験による定期試験60点、毎回の小テスト40点の配分を総合し評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	プログラミング演習 II Programming Practice II	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 木曜2限
【実務経験】							
ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。							
【授業の学習内容】							
「プログラミング」で学んだアルゴリズムに続けて、古典的に知られているより実践的な問題解決方法を学ぶ。具体的な問題について、解答を得られる本格的なプログラムを完成させる。後半では、ゲームに見る戦略技法の具体的な解決方法も学ぶ							
【到達目標】							
ここの古典的問題の解決方法の理解。高速化などの条件下でのプログラミングを工夫できる。思考ゲームの戦略方法においてモジュールを作成できる。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
				既学習のプログラミング言語での記述について考えて見る			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 再帰を理解し、実装ができる 【授業内容】 再帰、小町算			9	【到達目標】 ドミノタイリングを解く 【授業内容】 二部マッチング問題、増加路		
2	【到達目標】 虫食い算を解く 【授業内容】 被乗数と乗数、部分積、再帰関数、			10	【到達目標】 ハノイの塔を解く 【授業内容】 2進数による解法、グレイコード解法、PushとPop		
3	【到達目標】 数独を解く 【授業内容】 有向グラフと無向グラフ、深さ優先探索 (DFS)			11	【到達目標】 オセロ攻略(1) 【授業内容】 思考ゲーム。ゲームの木、局面による手法、探索手法、		
4	【到達目標】 覆面算を解く 【授業内容】 デュードニーの覆面算、文字による覆面算の解法			12	【到達目標】 オセロ攻略(2) 【授業内容】 探索効率 $\alpha - \beta$ 、評価関数、リスト処理関係の関数、思考ルーチンの制御		
5	【到達目標】 基石拾い問題を解く 【授業内容】 油分け算、グラフ上の幅優先探索			13	【到達目標】 将棋戦略(1) 【授業内容】 将棋に使われるアルゴリズム、評価関数の機械学習、強化学習		
6	【到達目標】 15パズル 【授業内容】 反復深化深さ優先探索、枝切り、反復深化A*			14	【到達目標】 将棋戦略(2) 【授業内容】 シープラーニングフレームワーク、方策ネットワーク、最適化手法、価値ネットワーク、転移学習、モンテカルロの木探索		
7	【到達目標】 4×4オセロの解法 【授業内容】 二人零和有限確定完全情報ゲーム、局面移遷グラフ、グラフ探索でゲーム解析、ネガマックス検索			15	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 問題を与えられた条件下で最適に解く		
8	【到達目標】 動的計画法 【授業内容】 編集距離			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	プロジェクト実習 II Project Practice II	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 木曜3・4限
【実務経験】							
<p>ICIによるコンピュータ制作経験から、PC黎明期より、各種単体プログラム開発からモジュール開発に至るまでさまざまな開発に携わる。インターネット登場以降はインターネット上で機能する各種プログラミング開発に携わる。最初期のマシン語やアセンブリ言語の使用経験からCPUコアの理解が深い。各種検定試験作成や、ゲーム開発企業の外部入社試験官も務める。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>与えられた課題(プロジェクト)の解法手段について、小さな個人課題からスタートして、順次より複雑な内容を求める課題に進み、最終的にはグループでの共同作業を通じての課題解決手法を学ぶ。また、高速化などの条件を加味することでより実践的な解決法を体得する。教員は実務経験から、問題解決に至る手法、方法、解法、道筋などをこの学習者またはグループに応じて助言をしていく。また、この問題点は授業の中で全体で共有し、問題解決方法を学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>問題解決能力の育成。困難な課題の解決手法。「グループワーク」を通じて、共同作業、役割分担、スケジューリングなどを実習を通じて体得する。</p>							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
				既学習のプログラミング言語について必要に応じて復習をする			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	<p>【到達目標】 到達目標までの個人課題とグループ課題の理解</p> <p>【授業内容】 オリエンテーション、個人課題の到達目標、グループ課題の意義</p>			9	<p>【到達目標】 課題4(3)</p> <p>【授業内容】 iOSの先取り学習、エラー処理、解の確からしさ</p>		
2	<p>【到達目標】 課題1</p> <p>【授業内容】 与えられた課題を解く(小プログラム)</p>			10	<p>【到達目標】 プレゼンテーション2</p> <p>【授業内容】 課題4のプレゼンテーション(目的、実装、解決手法、問題点)</p>		
3	<p>【到達目標】 課題2</p> <p>【授業内容】 与えられた課題を解く(条件下のプログラム)</p>			11	<p>【到達目標】 グループワーク(1)</p> <p>【授業内容】 与えられた課題の事前準備と解法を考える</p>		
4	<p>【到達目標】 課題3(1)</p> <p>【授業内容】 与えられた入力に対して求める答えを出力する「モジュール制作」</p>			12	<p>【到達目標】 グループワーク(2)</p> <p>【授業内容】 与えられた課題を解決するための分業(モジュール化)</p>		
5	<p>【到達目標】 課題3(2)</p> <p>【授業内容】 課題3(1)の継続実習</p>			13	<p>【到達目標】 グループワーク(3)</p> <p>【授業内容】 モジュールの統合と解法の検証</p>		
6	<p>【到達目標】 プレゼンテーション1</p> <p>【授業内容】 課題3に対するプレゼンテーション(解法について)</p>			14	<p>【到達目標】 プレゼンテーション3</p> <p>【授業内容】 グループワークのプレゼンテーション(チーム、アイデア、分業)</p>		
7	<p>【到達目標】 課題4(1) iOS課題</p> <p>【授業内容】 iOSを利用したアイデア設計</p>			15	<p>【到達目標】 期末試験</p> <p>【授業内容】 各自の課題解法についてプレゼンテーション</p>		
8	<p>【到達目標】 課題4(2)</p> <p>【授業内容】 iOSの実装とその問題点</p>			<p>【評価について】</p> <p>定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価</p>			
【特記事項】							

科目名 (英)	情報処理基礎Ⅱ Information Processing Foundations Ⅱ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	春木世覇	
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜2限	
【実務経験】 WEBディレクター、WEBプロデューサーとして約14年受託開発に関わっています。 戦略設計、プロジェクト設計が得意分野です。 大手からベンチャー会社まで、規模問わず数多くの開発案件のPM、ディレクターを経験しています。 また、自社でWebサービスを立ち上げ、マネタイズ化し、パイアウトした経験が2件あります。 VCやエンジェルからの投資も多数経験しており、VCに通る経営戦略の立て方などにも一定の経験と知識があります。 現在、1社の代表取締役と、3社の取締役を兼任しており、いずれもWeb関連の会社です。それらの経営戦略に携わっています。								
【授業の学習内容】 「ITパスポート」試験のストラテジ系とマネジメント系をワークショップや小テストを用いながら学習します。 ストラテジ系では、企業活動や法務、経営戦略、システム戦略など経営者の仕事に関する授業を行う。マネジメント系では、開発技術やプロジェクトマネジメント、サービスマネジメントに関する管理職の仕事に関する授業を行う。								
【到達目標】 「ITパスポート」試験の合格に向けた基本的な経営戦略知識の理解。システム開発や運用などのマネジメント知識の理解を目指します。								
【使用教科書・教材・参考書】 みんなが欲しかった！ ITパスポートの教科書&問題集				【授業外における学習】 授業の内容や単語の予習復習をしっかり行う。				
回	授業概要			回	授業概要			
1	【到達目標】 ITパスポートを取得するメリットや活かし方について知る。 企業や組織の考え方について理解できる。 【授業内容】 ITパスポートのメリットや活かし方、企業の経営と責任、組織資源と組織形態など ★ ワークショップ：ブレインストーミング				9	【到達目標】 UI/UXの基本概念や設計やテスト方法などをワークショップを通じて理解できる。 【授業内容】 UI/UXの基本概念、UI/UX設計、ユーザビリティテスト、レスポンシブデザインなど ★ ワークショップ：UI/UXワークショップ		
2	【到達目標】 企業や組織の考え方について理解できる。 知的財産、セキュリティ関連、労働、取引関連などの法律について理解できる。 【授業内容】 社会におけるITの利活用の動向、業務分析とデータ活用、会計、財務、知的財産権、セキュリティ関連法規、労働・取引関連法規 など ■ 小テスト：企業活動・法務について				10	【到達目標】 システム開発における各プロセスの位置付けや全体の流れが理解できる。 【授業内容】 システム要件定義（機能要件、非機能要件）、システム設計、プログラミング など ■ 小テスト：システム開発（要件定義、設計、プログラミング）		
3	【到達目標】 経営戦略マネジメントにおけるSWOT分析やPPMなど経営戦略を達成するための経営情報分析手法について理解できる。 【授業内容】 経営情報分析手法（SWOT分析、PPM、3C分析、VRIO分析）など ★ ワークショップ：フレームワークワークショップ				11	【到達目標】 システム開発におけるテストや受入れ、保守内容の理解やプロトタイプモデルなどの代表的なシステム開発モデルについて理解できる。 【授業内容】 動作テスト、受け入れ、保守、開発モデル（ウォーターフォール、プロトタイプ、スパイラル）、アジャイル開発 など ■ 小テスト：システム開発（テスト・受入れ・保守、システム開発の進め方）		
4	【到達目標】 経営戦略マネジメントにおける商品やサービスを提供する際の市場調査やマーケティング手法について理解できる。 【授業内容】 市場調査方法、マーケティング手法（4P・4C）、購買活動の分析、販売促進など ★ ワークショップ：フレームワークワークショップ				12	【到達目標】 プロジェクトマネジメントにおける3つの制約や手法やノウハウをまとめたPMBOK、WBSについて理解できる。 【授業内容】 プロジェクトマネジメントの3つの制約、PMBOK、WBSの書き方 など ★ ワークショップ：WBS作成ワークショップ		
5	【到達目標】 経営戦略マネジメントにおけるビジネス戦略や目標、経営管理システムについて理解できる。 【授業内容】 業績を評価する指標（KGI・KPI、CSF、BSC、バリューエンジニアリング）、経営管理システム（CRM、ERP、SCM）など ■ 小テスト：経営戦略マネジメントについて				13	【到達目標】 プロジェクトマネジメントにおけるITILやSLAなどのサービスマネジメント、システム監査の内容や監査人の要件について理解できる。 【授業内容】 プロジェクトタイムマネジメント、サービスマネジメント、システム監査、内部統制 など ■ 小テスト：プロジェクトマネジメント		
6	【到達目標】 企業を発展させていくための技術開発戦略の理解ができる。 ビジネスや日常で活用されている技術的なシステムやサービスを知る。 【授業内容】 技術開発戦略の立案、ビジネスシステムの活用、エンジニアリングシステムの活用、e-ビジネスの特徴、IoTなどのサービス など ■ 小テスト：技術戦略マネジメント				14	【到達目標】 これまでの授業を振り返り授業全体内容の理解を深める 【授業内容】 重要となる要点や単語などを中心に振り返る ■ テスト：試験でよく出る重要用語について		
7	【到達目標】 業務改善につながるシステム戦略の立案方法は活用方法が理解できる。 【授業内容】 情報システム戦略の立案、業務プロセスへの理解、業務プロセス改善方法、ソリューションビジネス など ★ ワークショップ：企画書作成ワークショップ				15	【到達目標】 期末試験を行い授業全体内容の理解を深める 【授業内容】 ■ 筆記テスト：企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム開発、システム開発技術、プロジェクトマネジメント、システム監査		
8	【到達目標】 中間試験を行いストラテジ系の知識理解を深める 【授業内容】 ■ 筆記テスト：企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム開発				【評価について】 定期試験（筆記試験、実技試験、レポートのいずれか）により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】								