

科 目		プレゼンテーション演習＋実地学習Ⅰ				
担当教員	石川 美雪	学年	2	履修期間	前期	1
学科	情報システム科					
	種別	演習	単位時間	34	単位時間	
1. 概要						
目的		①論理的思考力②人前で話せる度胸③コミュニケーション能力⇒相手のことを考えて説明を組み立てる。 ②伝える表現力をつけ、表現方法であるナンバリング・声の抑揚・間の取り方の工夫ができる。				
2. 講義計画						
第1～2週		プレゼンテーション演習①				
第 3～4週		プレゼンテーション演習①				
第 5～6週		プレゼンテーション演習①				
第 7～8週		プレゼンテーション演習発表会①				
第 9～10週		実地学習 ごみひろい				
第11～12週		プレゼンテーション演習②				
第13～14週		プレゼンテーション演習②				
第15～16週		プレゼンテーション演習②				
第17～18週		プレゼンテーション演習発表会②				
第19～20週		プレゼンテーション演習③				
第21～22週		プレゼンテーション演習③				
第23～24週		プレゼンテーション演習③				
第25～26週		プレゼンテーション演習発表会③				
第27～28週		プレゼンテーション演習④				
第29～30週		プレゼンテーション演習④				
第31～32週		プレゼンテーション演習④				
第33～34週		プレゼンテーション演習発表会④				
第35～36週		実地学習 DVD鑑賞				
3. 関連科目および注意点						
4. 成績評価の方法						
		プレゼンテーション発表時のプレゼンテーション評価と実地学習の振り返りレポートにより評価する				
5. 教科書および参考書など						
教科書		:				
参考書		:				
6. 注意事項						

科 目		プレゼンテーション演習＋実地学習Ⅱ				
担当教員	石川 美雪	学年	2	履修期間	後期	1
学科	情報システム科					
	種別	演習	単位時間	34	単位時間	
1. 概要						
目的		①論理的思考力②人前で話せる度胸③コミュニケーション能力⇒相手のことを考えて説明を組み立てる。 ②伝える表現力をつけ、表現方法であるナンバリング・声の抑揚・間の取り方の工夫ができる。				
2. 講義計画						
第1～2週	実地学習 秋の散策					
第 3～4週	プレゼンテーション演習⑤					
第 5～6週	プレゼンテーション演習⑤					
第 7～8週	プレゼンテーション演習⑤					
第 9～10週	プレゼンテーション演習発表会⑤					
第11～12週	実地学習 ごみ拾い					
第13～14週	プレゼンテーション演習⑥					
第15～16週	プレゼンテーション演習⑥					
第17～18週	プレゼンテーション演習⑥					
第19～20週	プレゼンテーション演習発表会⑥					
第21～22週	プレゼンテーション演習⑦					
第23～24週	プレゼンテーション演習⑦					
第25～26週	プレゼンテーション演習⑦					
第27～28週	プレゼンテーション演習発表会⑦					
第29～30週	プレゼンテーション演習⑧					
第31～32週	プレゼンテーション演習⑧					
第33～34週	プレゼンテーション演習⑧					
第35～36週	プレゼンテーション演習発表会⑧					
3. 関連科目および注意点						
4. 成績評価の方法						
プレゼンテーション発表時のプレゼンテーション評価と実地学習の振り返りレポートにより評価する						
5. 教科書および参考書など						
教科書		:				
参考書		:				
6. 注意事項						

科 目	認知機能トレーニングⅢ前期(ET+ST)						
担当教員	石川 ・ 佐藤		学年	2	履修期間	前期	1
学科	情報システム科						
	種別	演習	単位時間	34	単位時間		
1. 概要							
目的		・ 認知機能の5つの分野(覚える・数える・写す・見つける・想像する)をトレーニングし、①視覚性の短期記憶②聴覚性の短期記憶と文章理解の課題を行い、認知機能を高める。 ・ 段階式感情トレーニング・危険トレーニング・対人マナートレーニング・段階式問題解決トレーニングし、感情コントロール、危険予知、対人スキル、自ら解決する力をつける。					
2. 講義計画							
第 1週	覚える＋数える	段階式感情トレーニング					
第 2週	写す＋見つける＋想像する	段階式感情トレーニング					
第 3週	覚える＋数える	段階式感情トレーニング					
第 4週	写す＋見つける＋想像する	段階式感情トレーニング					
第 5週	覚える＋数える	段階式感情トレーニング					
第 6週	写す＋見つける＋想像する	段階式感情トレーニング					
第 7週	覚える＋数える	段階式感情トレーニング					
第 8週	写す＋見つける＋想像する	段階式感情トレーニング					
第 9週	覚える＋数える	危険予知トレーニング					
第10週	写す＋見つける＋想像する	危険予知トレーニング					
第11週	覚える＋数える	危険予知トレーニング					
第12週	写す＋見つける＋想像する	危険予知トレーニング					
第13週	覚える＋数える	危険予知トレーニング					
第14週	写す＋見つける＋想像する	危険予知トレーニング					
第15週	覚える＋数える	対人マナートレーニング					
第16週	写す＋見つける＋想像する	対人マナートレーニング					
3. 関連科目及び注意点							
・ 関連科目は、「社会面ST」「学習面ET」「身体面OT」の3方面からの理解と支援となる。①認知機能の弱さ ②感情統制の弱さ ③融通の利かなさ ④不適切な自己評価 ⑤対人スキルの乏しさの ⑥身体的不器用さのどれに該当するのかを踏まえた上で支援やトレーニングを行う。							
4. 成績評価の方法							
・ 平常点・振り返りレポートによる評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書 :							
参考書 :							
6. 注意事項							

科 目	認知機能トレーニングⅣ後期(ET+ST)						
担当教員	石川 ・ 佐藤		学年	2	履修期間	後期	1
学科	社会生活学科						
	種別	演習	単位時間	34	単位時間		
1. 概要							
目的		・ 認知機能の5つの分野(覚える・数える・写す・見つける・想像する)を トレーニングし、①視覚性の短期記憶②聴覚性の短期記憶と文章理解の課題を行い、認知機能を高める。 ・ 段階式感情トレーニング・危険トレーニング・対人マナートレーニング・段階式問題解決トレーニングし、感情コントロール、危険予知、対人スキル、自ら解決する力をつける。					
2. 講義計画							
第 1週	覚える+数える			対人マナートレーニング			
第 2週	写す+見つける+想像する			対人マナートレーニング			
第 3週	覚える+数える			対人マナートレーニング			
第 4週	写す+見つける+想像する			対人マナートレーニング			
第 5週	覚える+数える			対人マナートレーニング			
第 6週	写す+見つける+想像する			対人マナートレーニング			
第 7週	覚える+数える			問題解決トレーニング			
第 8週	写す+見つける+想像する			問題解決トレーニング			
第 9週	覚える+数える			問題解決トレーニング			
第10週	写す+見つける+想像する			問題解決トレーニング			
第11週	覚える+数える			問題解決トレーニング			
第12週	写す+見つける+想像する			問題解決トレーニング			
第13週	覚える+数える			問題解決トレーニング			
第14週	写す+見つける+想像する			問題解決トレーニング			
第15週	覚える+数える			問題解決トレーニング			
第16週	写す+見つける+想像する			問題解決トレーニング			
3. 関連科目及び注意点							
・ 関連科目は、「社会面ST」「学習面ET」「身体面OT」の3方面からの理解と支援となる。 ①認知機能の弱さ ②感情統制の弱さ ③融通の利かなさ ④不適切な自己評価 ⑤対人スキルの乏しさの ⑥身体的不器用さのどれに該当するのかを踏まえた上で支援やトレーニングを行う。							
4. 成績評価の方法							
・ 平常点・振り返りレポートによる評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書 :							
参考書 :							
6. 注意事項							
・ 将来を見据えた生活観を考える時間とする。							

科 目	SST・コミュニケーションⅢ前期						
担当教員	石川 ・ 佐藤		学年	2	履修期間	前期	2
学科	情報システム科						
	種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要							
目的		・ 自分が社会の中でどのように生きていくか ・ 自分が社会とどのようにつながるかを考える ・ 人間関係の構築とうまく生きるコツを身につける					
2. 講義計画							
第1～2週	グループワーク①「結婚の条件」						
第 3～4週	グループワーク①「結婚の条件」						
第 5～6週	相手の気持ち知りたいとき						
第 7～8週	相手の気持ち知りたいとき						
第 9～10週	グループワーク②「子育ての方針」						
第11～12週	グループワーク②「子育ての方針」						
第13～14週	どう質問したらいいかわからないとき						
第15～16週	どう質問したらいいかわからないとき						
第17～18週	グループワーク③「就職の条件」						
第19～20週	グループワーク③「就職の条件」						
第21～22週	話しかけるきっかけをつかみたいとき						
第23～24週	話しかけるきっかけをつかみたいとき						
第25～26週	グループワーク④「人生の価値観」						
第27～28週	グループワーク④「人生の価値観」						
第29～30週	整理して伝えたいとき						
第31～32週	整理して伝えたいとき						
第33～34週	自己表現シナリオロールプレー①						
第35～36週	自己表現シナリオロールプレー①						
3. 関連科目及び注意点							
・ コミュニケーション教育とソーシャルスキルやキャリア教育を中心にグループワークを実践し、ロールプレイや変化に富んだ実習を多く入れる。							
4. 成績評価の方法							
・ 平常点・定期試験(筆記試験・実技試験)による評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書		:					
参考書		:					
6. 注意事項							

科 目	SST・コミュニケーションⅣ後期（2年）						
担当教員	石川 ・ 佐藤		学年	1	履修期間	前期	2
学科	社会生活学科						
	種別	演習	単位時間	68	単位時間		
1. 概要							
目的		・ 自分が社会の中でどのように生きていくか ・ 自分が社会とどのようにつながるかを考える ・ 人間関係の構築とうまく生きるコツを身につける					
2. 講義計画							
第1～2週		電話の基本トレーニング					
第 3～4週		電話の基本トレーニング					
第 5～6週		自己表現シナリオロールプレー②					
第 7～8週		自己表現シナリオロールプレー②					
第 9～10週		どうしたいのかわからなくなったとき					
第11～12週		どうしたいのかわからなくなったとき					
第13～14週		自己表現シナリオロールプレー③					
第15～16週		自己表現シナリオロールプレー③					
第17～18週		お願いするとき					
第19～20週		お願いするとき					
第21～22週		自己表現シナリオロールプレー④					
第23～24週		自己表現シナリオロールプレー④					
第25～26週		言いにくいことを言うとき					
第27～28週		言いにくいことを言うとき					
第29～30週		自己表現シナリオロールプレー⑤					
第31～32週		自己表現シナリオロールプレー⑤					
第33～34週		座談会					
第35～36週		座談会					
3. 関連科目及び注意点							
・ コミュニケーション教育とソーシャルスキルやキャリア教育を中心にグループワークを実践し、ロールプレイや変化に富んだ実習を多く入れる。							
4. 成績評価の方法							
・ 平常点・定期試験(筆記試験・実技試験)による評価							
5. 教科書及び参考書など							
教科書		:					
参考書		:みるみる会話力がつくノート					
6. 注意事項							
・ 授業導入としてエンカウンターをスキルの指導の般化・定着化課題として行う							

科 目	Python I 演習（前期）							
担当教員	加藤 雅博		学年	1	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科							
	種別	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
	目的	Python言語の基本的な知識（変数、データ型、演算子、条件分岐、繰り返し構造）について学習する。Pythonを用いて図形の描画や簡単なデータ分析などを行うプログラムが記述できることを目指す。						
2. 講義計画								
	第 1 週	プログラミングの基本的な考え方						
	第 2 週	Python言語の実行環境						
	第 3 週	点と線を描画がしてみよう、変数を使ってみよう						
	第 4 週	関数で複数のキャラクターを並べてみよう、繰り返し処理でキャラクターを描いてみよう						
	第 5 週	アニメーションの基礎を学ぼう、分岐処理を作ろう、アニメーションを工夫してみよう						
	第 6 週	クラスを作ってみよう、ゲームの初期化処理を作ろう、画像を表示してみよう						
	第 7 週	背景やスコアを描画しよう、タイトルを表示しよう						
	第 8 週	宇宙船を移動させよう、オブジェクトを配置しよう						
	第 9 週	機能ごとにクラスを分けてゲームを作ろう、画面遷移の方法を学ぼう						
	第 10 週	ミュージックの再生方法を学ぼう、自機の移動処理を見てみよう						
	第 11 週	敵の出現～移動の処理を見てみよう、決まった方向に弾を移動させる方法を学ぼう						
	第 12 週	ゲームの楽しさが増す衝突判定の作り方を学ぼう、エフェクトの作り方を学ぼう						
	第 13 週							
	第 14 週							
	第 15 週							
	第 16 週							
	第 17 週							
	第 18 週	ゲームを手軽に遊べるようにしよう、まとめ						
3. 関連科目及び注意点								
	C言語、Java関連科目							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：ゲームで学ぶPython						
6. 注意事項								
	パソコンを使っている演習である。							

科 目	PythonⅡ 演習（後期）							
担当教員	加藤 雅博		学年	1	履修期間	後期	単位	1
学科	情報システム科							
	種別	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
	目的	前期に引き続き、Pythonを学ぶ。後半はオリジナルゲームのプログラミングを作成する。						
2. 講義計画								
	第 1 週	アクションゲームを作ろう 1						
	第 2 週	アクションゲームを作ろう 2						
	第 3 週	アクションゲームを作ろう 3						
	第 4 週	アクションゲームを作ろう 4						
	第 5 週	アクションゲームを作ろう 5						
	第 6 週	ゲームを手軽に遊べるようにしよう、まとめ						
	第 7 週	ゲームの企画を立てよう 1						
	第 8 週	ゲームの企画を立てよう 2						
	第 9 週	仕様書を作成しよう 1						
	第 10 週	仕様書を作成しよう 2						
	第 11 週	プログラミング&素材作成 1						
	第 12 週	プログラミング&素材作成 2						
	第 13 週	プログラミング&素材作成 3						
	第 14 週	プログラミング&素材作成 4						
	第 15 週	プログラミング&素材作成 5						
	第 16 週	デバック 1						
	第 17 週	デバック 2						
	第 18 週	完成						
3. 関連科目及び注意点								
	C言語、Java関連科目							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：ゲームで学ぶPython						
6. 注意事項								
	パソコンを使つての演習である。							

科 目	PHP基礎演習（後期）							
担当教員	加藤 雅博		学年	1	履修期間	後期	単位	1
学科	情報システム科							
	種別	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
	目的	前期に引き続き、Pythonを学ぶ。後半はオリジナルゲームのプログラミングを作成する。						
2. 講義計画								
	第 1 週	環境設定						
	第 2 週	最初のPHPプログラミング						
	第 3 週	制御構造とコントロール 1						
	第 4 週	制御構造とコントロール 2						
	第 5 週	制御構造とコントロール 3						
	第 6 週	関数を使いこなす 1						
	第 7 週	関数を使いこなす 2						
	第 8 週	関数を使いこなす 3						
	第 9 週	データベースの基本と操作 1						
	第 1 0 週	データベースの基本と操作 2						
	第 1 1 週	データベースの基本と操作 3						
	第 1 2 週	データベースの基本と操作 4						
	第 1 3 週	実用的なScript 1						
	第 1 4 週	実用的なScript 2						
	第 1 5 週	実用的なScript 3						
	第 1 6 週	Webアプリケーションとして公開する						
	第 1 7 週	課題制作 1						
	第 1 8 週	課題制作 2						
3. 関連科目及び注意点								
	C言語、Java関連科目、HTML&CSS							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：確かな力が身につくPHP 基礎からしっかり第2版						
6. 注意事項								
	パソコンを使っでの演習である。							

科 目	データベース概論（前期）						
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科						
種類	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要 目的 現在において主流であるリレーショナルデータベースを学ぶ。また、それを操作するSQLをマスターすることで、自由自在にデータを扱い、効率的なシステムを構築することが出来るようになることを目的とする。							
2. 講義計画 第 1 週 SQL学習環境を作る 第 2 週 データベースとは何か。データベースの構成 第 3 週 SQLの概要 標準SQL 第 4 週 テーブルの作成 第 5 週 SEKECT文の基本 第 6 週 算術演算子、比較演算子 第 7 週 論理演算子 第 8 週 テーブルを集約して検索する 第 9 週 テーブルをグループ化する。集約した結果に条件を指定する 第 10 週 検索結果を並べ替える 第 11 週 データーの登録、削除、更新、トランザクション 第 12 週 ビュー、サブクエリ、相関クエリ 第 13 週 色々な関数 第 14 週 述語、CASE式 第 15 週 集合演算 第 16 週 ウィンドウ関数 第 17 週 アプリケーションからデータベースへ接続する 第 18 週 前期試験							
3. 関連科目及び注意点 パソコン基礎実習							
4. 成績評価の方法 課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など 教科書 : ゼロから始めるデータベース SQL 問題集 :							
6. 注意事項 パソコンを使つての実習である。							

科 目	VBA実習 I（後期）						
担当教員	加藤雅博	学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科						
種類	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要 目的 ExcelVBAを学習する。マクロを組むことにより、誰でも簡単に使うことのできる表を作成できるだけの技術を学ぶ。							
2. 講義計画 第 1 週 マクロとVBAの関係を理解する VBAのメリット 第 2 週 VBAのプログラムの全体像 VBE 第 3 週 標準モジュール Subプロシージャ マクロ有効ブックの保存 第 4 週 オブジェクト プロパティ メソッド 第 5 週 条件に応じた処理 1 IF文 比較演算子 第 6 週 条件に応じた処理 2 IF～ELSE文 第 7 週 条件に応じた処理 3 IF～ELSE文 第 8 週 同じ処理を繰り返す 1 変数 第 9 週 同じ処理を繰り返す 2 For Next文 第 10 週 同じ処理を繰り返す 3 For Next文 文字列結合演算子 第 11 週 同じ処理を繰り返す 4 For Next文 メソッド 第 12 週 VBA関数 NOW関数 第 13 週 プログラムの改善 1 第 14 週 プログラムの改善 2 第 15 週 計算ドリルを作る 1 第 16 週 計算ドリルを作る 2 第 17 週 後期定期試験 1 第 18 週 後期定期試験 2							
3. 関連科目及び注意点 パソコン基礎実習							
4. 成績評価の方法 課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など 教科書 : 入門者のExcel VBA 初めての人にベストな学び方 (ブルーバックス) 問題集 :							
6. 注意事項 パソコンを使つての実習である。							

科 目	JavaScript演習（後期）							
担当教員	加藤 雅博		学年	1	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科							
	種別	演習	単位時間	68				
1. 概要								
	目的	JavaScriptはWeb開発で活躍するプログラミング言語である。Webシステムを開発するためには必須であり、この技術を取得することでIT技術者として活躍できるようになることを目的とする。						
2. 講義計画								
	第 1 週	Webの仕組みとJavaScriptの役割 ネットワークとプロトコル HTTP						
	第 2 週	サーバーサイドプログラミングとクライアントサイトプログラミング 1						
	第 3 週	サーバーサイドプログラミングとクライアントサイトプログラミング 2						
	第 4 週	JavaScriptプログラム 開発環境、文字コード Hello World!の表示						
	第 5 週	基本的なJavaScriptの書き方						
	第 6 週	ブラウザ所属のデベロッパーツール、エラーの確認						
	第 7 週	scriptタグの位置、コードを外部ファイルへ保存する						
	第 8 週	変数とデータ型 リテラル 変数とデータ型						
	第 9 週	演算子 算術演算 足し算・四則演算・余り・累乗						
	第 10 週	文字列結合と演算子の優先順位 文字列の結合 演算子の優位						
	第 11 週	さまざまな演算子 複合代入演算子 インクリメントとデクリメント 演算子まとめ						
	第 12 週	条件分岐 ifとelse						
	第 13 週	boolean型変数と比較演算子						
	第 14 週	if条件分岐の完成形						
	第 15 週	条件分岐の応用						
	第 16 週	swich文						
	第 17 週	試験準備						
	第 18 週	試験準備						
3. 関連科目及び注意点								
	HTML&CSS、Java言語基礎、Java言語応用							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：確かな力が身につくJavaScript「超」入門（第2版、SBクリエイティブ）						
	問題集	：						
6. 注意事項								
	パソコンを使っでの実習である。							

科 目	HTML&CSS（前期）							
担当教員	加藤 雅博		学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科							
	種類	演習	単位時間	68	単位時間			
1. 概要								
	目的	HTMLおよびWebページのデザインを中心に学ぶ。ユーザーが使いやすい、見やすい、Webページを作る技術を取得し、自社のWebページを作成できるようにする。						
2. 講義計画								
	第 1 週	Webサイト制作の事前準備 1		Webサイトの仕組み				
	第 2 週	Webサイト制作の事前準備 2		制作環境の準備				
	第 3 週	HTMLの基本 1		HTMLとは				
	第 4 週	HTMLの基本 2		見出し段落・改行				
	第 5 週	HTMLの基本 4		リンクの画像の表示・ディレクトリ				
	第 6 週	HTMLの基本 5		コメント文の役割と書き方、HTMLの基本構造				
	第 7 週	HTMLの基本 6		文字コード				
	第 8 週	CSSの基本 1		CSSの書き方				
	第 9 週	CSSの基本 2		CSSの参照方法と書式				
	第 10 週	CSSの基本 3		セレクタの種類				
	第 11 週	CSSの基本 4		さまざまなCSSスタイル				
	第 12 週	CSSの基本 5		CSS3の活用				
	第 13 週	webサイトの作成 1		作成するWebサイトとレイアウト				
	第 14 週	webサイトの作成 2		Webサイト制作の前準備				
	第 15 週	webサイトの作成 3		ヘッダー部分の作成、コンテンツ部分の作成				
	第 16 週	webサイトの作成 4		フッターの作成				
	第 17 週	前期定期試験 1						
	第 18 週	前期定期試験 2						
3. 関連科目及び注意点								
	Webプログラム開発基礎Ⅰ・Ⅱ							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：本当によくわかるHTML&CSSの教科書（本当によくわかる教科書）						
	問題集	：						
6. 注意事項								
	パソコンを使つての実習である。							

科 目	Java応用（前期）							
担当教員	加藤雅博		学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科		コース					
	種類	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
	目的	Javaの基礎的な文法をマスターしたので、基本文法やオブジェクト指向をい駆使して作成されているJavaAPIについて学びます。						
2. 講義計画								
	第 1 週	Javaが備えるAPI群・全てのクラスの祖先・静的メンバ						
	第 2 週	文字列処理・基本的な文字列操作・文字列の連結・正規表現の活用						
	第 3 週	文字列の書式整形・日付と時刻を扱う・TimeAPI						
	第 4 週	コレクションとは・ArryListの使い方						
	第 5 週	Set関連クラス						
	第 6 週	Mapの使い方						
	第 7 週	コレクションの応用						
	第 8 週	中間まとめ						
	第 9 週	エラーの種類と対応策・例外処理の流れ						
	第 1 0 週	例外クラスとその種類・例外の発生と例外インスタンス						
	第 1 1 週	さまざまなcatch文						
	第 1 2 週	例外の伝播・発生させる						
	第 1 3 週	ファイルを読み書きする・インターネットにアクセスする						
	第 1 4 週	データベースを操作する						
	第 1 5 週	ウィンドウズアプリケーションを作る						
	第 1 6 週	スマートフォンアプリを作成する						
	第 1 7 週	Webサーバで動くJavaプログラム						
	第 1 8 週	前期定期試験						
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：プリントを配布する						
	問題集	：						
6. 注意事項								
	教科書	：スッキリわかる日商簿記3級 第10版						
	問題集	：						
6. 注意事項								

科 目	簿記Ⅰ（前期）							
担当教員	加藤雅博		学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科		コース					
	種類	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
目的	会計システムを構築するには、簿記の知識が必要となる。また、昨今の事務職では、コンピュータやネットワークの知識を求められることが多い。 本講座では日商簿記３級程度の基礎的な知識を得ることを目的とする。							
2. 講義計画								
第 1 週	簿記の基本 商品を買って（売った）時の仕訳（分記法）							
第 2 週	商品を仕入れた（売り上げた）時の仕訳（三分法）							
第 3 週	掛けで仕入れた時の仕訳 掛けで売り上げたときの仕訳							
第 4 週	クレジット払いで商品を売り上げたときの仕訳 商品の返品があったときの仕訳							
第 5 週	仕入諸掛り（当社負担） 売上諸掛り（当社負担）の仕訳							
第 6 週	他人振出小切手を受け取った時の仕訳 現金過不足							
第 7 週	普通預金 当座預金 小切手 当座借越							
第 8 週	小口現金							
第 9 週	手形と電子記録債権							
第 10 週	貸付金・借入金、手形貸付金・手形借入金							
第 11 週	その他の債権債務 1 前払金 未収金							
第 12 週	その他の債権債務 2 前受金 仮払金・仮受金							
第 13 週	その他の債権債務 3 立替金 所得税預り金 受取商品券							
第 14 週	その他の費用 消耗品費 租税公課							
第 15 週	貸倒と貸倒引当金							
第 16 週	有形固定資産と減価償却							
第 17 週	前期定期試験 1							
第 18 週	前期定期試験 2							
3. 関連科目及び注意点								
電卓またはそろばんが必要です。								
4. 成績評価の方法								
課題提出点および定期試験（筆記試験）により評価								
5. 教科書及び参考書など								
教科書	： スッキリわかる日商簿記３級 第 10 版							
問題集	：							
6. 注意事項								

科 目	簿記Ⅱ（後期）							
担当教員	加藤雅博		学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科	情報システム科		コース					
	種類	演習	単位時間	34	単位時間			
1. 概要								
	目的	前期の簿記1で仕訳を学習し、後期の簿記2では帳簿への記帳の仕方を学ぶ。日商簿記3級程度の記帳ができるように学習する。						
2. 講義計画								
	第 1 週	株式の発行、剰余金の配当と処分						
	第 2 週	法人税等と消費税						
	第 3 週	費用・収益の前払い・前受と未払い・未収、訂正仕訳						
	第 4 週	仕訳帳と総勘定元帳						
	第 5 週	現金出納帳と当座預金出納帳						
	第 6 週	小口現金出納帳						
	第 7 週	仕入帳と買掛金元帳への記入						
	第 8 週	商品有高帳への記入						
	第 9 週	受取手形記入帳と支払手形記入帳						
	第 10 週	帳簿のまとめ						
	第 11 週	試算表						
	第 12 週	伝票と仕訳日計表、証しよう						
	第 13 週	精算表と財務諸表 1						
	第 14 週	精算表と財務諸表 2						
	第 15 週	精算表と財務諸表 3						
	第 16 週	帳簿の締め切り						
	第 17 週	後期定期試験 1						
	第 18 週	後期定期試験 2						
3. 関連科目及び注意点								
	電卓またはそろばんが必要です。							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験）により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	： スッキリわかる日商簿記3級 第10版						
	問題集	：						
6. 注意事項								

科 目	デジタルサウンド基礎実習Ⅲ（前期）					
担当教員	宮崎亮		学年	2	履修期間	前期 単位 1
学科	情報システム科		実務経験のある教員等による授業			
	種類	演習	単位時間	30		
1. 概要						
	目的	コンピュータを使って作曲を行う。 簡単な音楽を作り、システムの素材として活用できる技術を学ぶ。				
2. 講義計画						
	第 1 週	G線 書き譜				
	第 2 週	G線 書き譜 メロディ入力（バッハについて）				
	第 3 週	パワーポップ				
	第 4 週	デジタルアルペ				
	第 5 週	テンションコード				
	第 6 週	Powerpop				
	第 7 週	Yesterdayサビ オーケストラ				
	第 8 週	Yesterdayサビ オーケストラ 自分で和音設定				
	第 9 週	アルペジオで作曲 指定のコード進行で行う				
	第 10 週	アルペジオ				
	第 11 週	デジタルアルペ				
	第 12 週	デジタルアルペ				
	第 13 週	デジタルアルペ テンションコード				
	第 14 週	テクノ4つ打				
	第 15 週	試験準備 1				
	第 16 週	試験準備 2				
	第 17 週	前期試験 1				
	第 18 週	前期試験 2				
3. 関連科目及び注意点						
	デジタルサウンド基礎実習Ⅰ					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価					
5. 教科書及び参考書など						
	教科書	：プリントにて対応				
	参考書	：				
6. 注意事項						
	パソコンを使っての実習である。					

科 目	デジタルサウンド基礎実習Ⅳ（後期）					
担当教員	宮崎亮		学年	2	履修期間	後期 単位 1
学科	情報システム科		実務経験のある教員等による授業			
	種類	演習	単位時間	30		
1. 概要						
	目的	コンピュータを使って作曲を行う。 簡単な音楽を作り、システムの素材として活用できる技術を学ぶ。				
2. 講義計画						
	第 1 週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr.Bs.コード,メロディー,+d				1
	第 2 週	フリー曲。A・B・C・（AB）で、Dr.Bs.コード,メロディー,+d				2
	第 3 週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。				1
	第 4 週	Bright POP 16要素入れ、バックサウンドまで。				2
	第 5 週	テクノ 4 打 Dr & Bs				
	第 6 週	テクノ 4 打 サビのみオリジナル採点				
	第 7 週	テクノ 4 打 サビのみオリジナル採点				
	第 8 週	メロディ入れ				
	第 9 週	メロディ入れ				
	第 10 週	R&Rへ 8Beat Bs line入力				
	第 11 週	XmasSong				
	第 12 週	XmasSong				
	第 13 週	XmasSong				
	第 14 週	XmasSong				
	第 15 週	試験準備 1				
	第 16 週	試験準備 2				
	第 17 週	後期試験 1				
	第 18 週	後期試験 2				
3. 関連科目及び注意点						
	デジタルサウンド基礎実習Ⅰ					
4. 成績評価の方法						
	日常点および定期試験（実技試験）および課題点により評価					
5. 教科書及び参考書など						
	教科書	：プリントにて対応				
	参考書	：				
6. 注意事項						
	パソコンを使つての実習である。					

科 目		Androidプログラミング I（前期）						
担当教員	沢田一樹		学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科		実務経験のある教員等による授業					
	種別	演習	単位時間	60				
1. 概要								
	目的		スマートフォンの仕組みの理解とAndroidアプリ制作方法の習得					
2. 講義計画								
	第 1 週	スマートフォンの特徴とAndroidアプリ開発手法の説明						
	第 2 週	Androidアプリ開発環境をPCに構築する						
	第 3 週	アプリを作成してAndroidスマートフォンへインストールする						
	第 4 週	ActivityとViewについて						
	第 5 週	TextView課題						
	第 6 週	ImageView課題						
	第 7 週	Button課題						
	第 8 週	アラートダイアログ課題						
	第 9 週	タイマー課題1						
	第 1 0 週	タイマー課題2						
	第 1 1 週	Intent課題						
	第 1 2 週	ListView、GridView課題						
	第 1 3 週	アニメーション課題						
	第 1 4 週	画面レイアウト課題						
	第 1 5 週	○×ゲームアプリ制作1						
	第 1 6 週	○×ゲームアプリ制作2						
	第 1 7 週	○×ゲームアプリ制作3						
	第 1 8 週	○×ゲームアプリ制作4						
3. 関連科目および注意点								
	情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
4. 成績評価の方法								
	課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書および参考書など								
	教科書	：なし						
	参考書	：なし						
6. 注意事項								
	パソコンを使つての実習である。							

科 目		AndroidプログラミングⅡ（後期）					
担当教員	沢田一樹	学年	2	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科	実務経験のある教員等による授業					
	種別	演習	単位時間	60			
1. 概要							
目的		Androidアプリ制作を題材とした、チームワーク連携の経験・習得					
2. 講義計画							
第 1 週	制作物のアイディア出しと作業分担決め						
第 2 週	制作物のアイディア出しと作業分担決め						
第 3 週	制作物のアイディア出しと作業分担決め						
第 4 週	試作制作（チーム開発）						
第 5 週	試作制作（チーム開発）						
第 6 週	試作制作（チーム開発）						
第 7 週	試作制作（チーム開発）						
第 8 週	試作制作（チーム開発）						
第 9 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 10 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 11 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 12 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 13 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 14 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 15 週	本番アプリ制作（チーム開発）						
第 16 週	発表資料作成・発表練習						
第 17 週	発表資料作成・発表練習						
第 18 週	発表資料作成・発表練習						
3. 関連科目および注意点							
情報処理講座・アルゴリズムを並行して授業していること。							
4. 成績評価の方法							
課題提出点および定期試験（筆記試験及び実技）により評価							
5. 教科書および参考書など							
教科書		：なし					
参考書		：なし					
6. 注意事項							
パソコンを使つての実習である。							

科 目		カラーコーディネートⅠ（前期）							
担当教員		山本佳美		学年	2	履修期間	前期	単位	1
学科		情報システム科							
		種別	演習	単位時間	30				
1. 概要									
目的		色彩理論を学び、色の活用方法を身につける。 色の使われ方に興味を持ち、視野を広げる。 色覚特性やロービジョンについて学んだ知識を通じて、個人間の感覚の違いを認め理解する。色彩検定UC級合格相当の知識を習得する。							
2. 講義計画									
第 1 週	オリエンテーション（aft 3 級の復習・ガイダンス）								
第 2 週	色のユニバーサルデザイン・色覚特性を見つけよう								
第 3 週	色のはたらき・視覚情報に関わるユニバーサルデザイン								
第 4 週	色とは何か？光とは何か？色の見え方								
第 5 週	色を見る仕組み								
第 6 週	色覚説								
第 7 週	色覚説 2・色覚の多様性								
第 8 週	色の三属性・色相とトーン								
第 9 週	色名								
第 10 週	色覚タイプの分類								
第 11 週	色覚異常の混同しやすい色								
第 12 週	色の誤認								
第 13 週	色覚の遺伝子・色覚検査法								
第 14 週	不都合を感じる事例・高齢者の色の見え方								
第 15 週	色の機能的役割								
第 16 週	ユニバーサルデザインの色彩設計								
第 17 週	前期定期試験								
第 18 週	前期定期試験 解説								
3. 関連科目および注意点									
4. 成績評価の方法									
		課題提出および定期試験、授業に臨む姿勢により評価する							
5. 教科書および参考書など									
教科書		：色彩検定公式テキストUC級編、新配色カード199a							
参考書		：							
6. 注意事項									

科 目		カラーコーディネートⅡ（後期）					
担当教員	山本佳美	学年	2	履修期間	後期	単位	1
学科	情報システム科						
	種別	演習	単位時間	30			
1. 概要							
	目的	色彩理論に基づいた色の活用方法を身につける。 配色を工夫しイメージのコントロールができるようになる。 学んだ知識を生活の中で活かし心豊かな日々を送ることを目指す。 色を利用して自分らしい表現ができるようになる。					
2. 講義計画							
第 1 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 2 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 3 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 4 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 5 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 6 週	色彩検定対策	過去問題	9 イメージコラージュ（色・素材・柄・モチーフ）				
第 7 週	イメージ配色/1 年次の復習						
第 8 週	9 イメージコラージュ（愛）						
第 9 週	9 イメージコラージュ（素）						
第 10 週	9 イメージコラージュ（優）						
第 11 週	9 イメージコラージュ（楽）						
第 12 週	9 イメージコラージュ（趣）						
第 13 週	9 イメージコラージュ（理）						
第 14 週	9 イメージコラージュ（華）						
第 15 週	9 イメージコラージュ（格）						
第 16 週	9 イメージコラージュ（理）						
第 17 週	後期定期試験（イメージコラージュ作品）						
第 18 週							
3. 関連科目および注意点							
4. 成績評価の方法							
課題提出および定期試験、授業に臨む姿勢により評価する							
5. 教科書および参考書など							
教科書		：色彩検定公式テキストUC級編、新配色カード199a					
参考書		：					
6. 注意事項							

科 目		2 D C G概論 I（前期）						
担当教員	畑江 俊明		学年	2	履修期間	前期	単位	2
学科	情報システム科		実務経験のある教員等による授業					
	種別	演習	単位時間	60				
1. 概要								
	目的	AdobeのIllustratorとPhotoshopの基本的な使い方をマスターし、実用的なグラフィックデザインの作成スキルを身につける。						
2. 講義計画								
	第 1 週	オリエンテーション 色彩について RGB CMYK 色のイメージ illustrator課題						
	第 2 週	Illustrator：図形を組み合わせて様々な形を作ろう<図形描画ツール・ペンツール・色>						
	第 3 週	Illustrator：図形を組み合わせて様々な形を作ろう<シェイプ形成ツール・文字ツール・グラデーション>						
	第 4 週	Illustrator：グリーティングカードを作ろう<シェイプ形成ツールのおさらい。素材作り>						
	第 5 週	Illustrator：文字を加工してみよう<ロゴ作成>						
	第 6 週	Illustrator：名刺を作ってみよう<効果>						
	第 7 週	Illustrator：<回転・線の太さ・パターン模様制作>						
	第 8 週	Illustrator：チラシを作ってみよう						
	第 9 週	Illustrator：チラシを作ってみよう						
	第 10 週	基本的なPhotoshopの使い方<画像加工・補正・レイヤーなど>						
	第 11 週	Photoshop：画像を合成してみよう<画像の切り出し・合成>						
	第 12 週	Photoshop：自分で写真を撮って加工してみよう						
	第 13 週	Photoshop：フォトコラージュ						
	第 14 週	Photoshop：フォトコラージュ						
	第 15 週	Photoshop：フォトコラージュ						
	第 16 週	Photoship・Illustrator：広告を作ってみよう						
	第 17 週	Photoship・Illustrator：広告を作ってみよう						
	第 18 週	前期の作品講評とグラフィックデザインのお仕事について						
3. 関連科目及び注意点								
4. 成績評価の方法								
	日常点および課題により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：						
	参考書	：						
6. 注意事項								
	パソコンを使つての実習である。							

科 目		2 D C G 概論Ⅱ（後期）						
担当教員	畑江 俊明		学年	2	履修期間	後期	単位	2
学科	情報システム科		実務経験のある教員等による授業					
	種別	演習	単位時間	60				
1. 概要								
	目的	Adobe社製illustratorの操作方法を取得する。Photoshopとの組み合わせで、画像を加工したり作成する技術を学ぶ。						
2. 講義計画								
	第 1 週	illustrator・Photoshop：前期の復習						
	第 2 週	Photoshop：写真補正						
	第 3 週	Photoshop：画像加工						
	第 4 週	Illustrator：ペンタブレットを使って文字やイラストを書いてみよう						
	第 5 週	Illustrator：ラベルデザイン＜下書き・アイディア出し＞						
	第 6 週	Illustrator：ラベルデザイン＜完成＞						
	第 7 週	Illustrator：マスコットキャラクターを作ってみよう＜下書き・アイディア出し＞						
	第 8 週	Illustrator：マスコットキャラクターを作ってみよう＜完成＞						
	第 9 週	Illustrator：印刷の準備方法・印刷の種類について						
	第 10 週	illustrator・Photoshop：新作お菓子をPRしよう＜アイディア出し・リサーチ＞						
	第 11 週	illustrator・Photoshop：新作お菓子をPRしよう＜素材作り＞						
	第 12 週	illustrator・Photoshop：新作お菓子をPRしよう＜完成・試験用素材の作成、提出時の注意＞						
	第 13 週	illustrator・Photoshop：新作お菓子をPRしよう＜ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター＞						
	第 14 週	illustrator・Photoshop：新作お菓子をPRしよう＜ロゴ・商品イラスト・パッケージ・ポスター＞						
	第 15 週	試験準備						
	第 16 週	試験準備						
	第 17 週	実技試験						
	第 18 週	評価用課題作成（提出）						
3. 関連科目及び注意点								
4. 成績評価の方法								
	日常点および定期試験（実技試験）および課題により評価							
5. 教科書及び参考書など								
	教科書	：						
	参考書	：						
6. 注意事項								
	パソコンを使つての実習である。							