

授業科目	C言語	担当講師	坂本 渉	■単位数	6単位	■前後期	前後期	
				■時間数	144h	■実施期間	1年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア・プログラマー						
授業の概要	目的	1年次のC言語プログラミングは、アルゴリズムの考え方・プログラムの仕組み、コンパイルと基本から取り組み、前期はC言語の基本操作(インストールやコンパイル方法)習得を目的としている。特にC言語は様々なプログラミング言語のベースとなるので、全員意欲的に取り組んでもらう。後期は配列・関数・ポインタと前期に比べ難易度の高い部分の習得を目指します。演習や実技を主として取り組み、理解した学生が周りを助けるなどコミュニケーションスキルアップも同時に目指す。						
	到達目標	1) C言語プログラミングに要求され基本的な考え方・コーディングを理解すること。 2) 他学生と協力しあい、理解度及び協調性を高めること。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
アルゴリズムとフローチャート		・プログラムの考え方 ・アルゴリズムとは ・フローチャートのメリットデメリット	前期	4	15	0	0	19
C言語基礎Ⅰ		・ビット、バイトとは ・コードの基本、画面への入出力、文字と数値(変数)	前期	5	26	0	1	32
プログラミング作法Ⅰ		・C言語開発環境の使い方・コンパイラインストール、コンパイル方法	前期	4	23	0	1	28
C言語基礎Ⅱ		・式と演算子、関数、型の種類 ・演算子の種類、演算子の優先順位	後期	4	1	42	1	48
プログラミング作法Ⅱ		・場合にに応じた処理(if文) ・繰り返し分(for文) ・配列(宣言、利用、記述の仕方)	後期	0	0	18	1	19
データ構造演習		・ポインタの基本的概念 ・構造体とは ・ファイルへの入力	後期	0	0	25	1	26
科目合計				17	65	85	5	172
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(テスト及び課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●やさしいC 第5版				

授業科目	C言語	担当講師	坂本 渉	■単位数	6単位	■前後期	前後期	
				■時間数	144h	■実施期間	2年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア・プログラマー						
授業の概要	目的	2年次のC言語プログラミングは、1年次の応用。さらにハードウェア科目と連携し、マイコン基盤に対しコーディングを行い、組み込み系の奥深さを理解してもらう。 ※C言語は歴史の深いプログラミング言語だが、今でもC言語で記述されたシステムが多数存在する。特に組み込み系で強みを発揮している。 また卒業制作を通して、チーム作業のメリット、デメリットを理解し、開発現場（PG, SEとして）での即戦力を目指す。						
	到達目標	1) C言語プログラミングの応用及びアルゴリズムを通して、C言語の知識を深める。 2) 組み込み系の楽しみや難しさに触れてもらい、C言語以外に対して先見の明を養う。 3) 他学生と協力しあい、理解度及び協調性を高めること。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
C言語応用		・関数とモジュール化の基本、関数へのデータ引き渡し ・配列とポインタ、各データ型の占有するメモリ領域とポインタ演算	前期	16	16	0	4	36
アルゴリズム演習		・今まで演習及び実習した問題を基に、アルゴリズム(フローチャート)を考えて各々の考え方を示す。	前期	2	20	0	2	24
ネットワークプログラミング		・マイコン基盤に対しコーディングを行い、組み込み系の基本を理解する。	前期	2	20	0	2	24
開発実習		各チームに分かれ約半年間を通して作成する開発実習。 学生自分たちで仕様を考え、どの言語を使用し、フレームワークを使用して開発書を書きスケジュールを立て進捗状況を報告しリーダーを中心に作品を仕上げていく。	後期	0	0	88	0	88
科目合計				20	56	88	8	172
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(テスト及び課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●やさしいC 第5版				

授 業 科 目	Visual Basic		担 当 講 師	福山 洋志	■単位数	3単位	■前後期	前後期
					■時間数	72h	■実施期間	1年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア					
授 業 の 概 要	目的	現在でも開発言語として使用されている「Visual Basic」の基本概念およびコーディング方法を理解してもらう。VBではボタンやフォームなどパーツを配置していくことでGUIやイベント処理などが設計可能となっており、多くの開発現場で役に立っている。 また、ExcelやWordといったマイクロソフト製品では、VBの簡易版とも言えるVBAが導入されており、併せて基本概念を理解してもらう。 次年度はDB連携やオブジェクト指向プログラムに取り組んでもらう為の知識を養ってもらう。						
	到達目標	1) Visual Basicの基本概念 2) Visual Studioの基本操作 Visual Basicの基本文法(変数、条件分岐、繰り返しなど)から、フォーム配置後イベント処理プログラミングまでを学びます。実習ではVisual Studioを使用し、Windowsフォームアプリケーション作成します。 またミニゲーム作成を通して設計思想等コーディング作業以外の理解力を併せて深めてもらう。						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
プログラミング基礎		・ Visual Basicの基本用語 ・ Visual Studio基本操作及び作業の流れ	前期	3	10	0	1	14
VB基礎 I		・ 変数・定数・代入・演算	前期	2	7	7	1	17
VB基礎 II		・ 条件・繰り返し処理	前期	2	8	8	1	19
VB実習 I		・ 標準コントロールの使い方(ラジオボタン、チェックボックス、リストボックス、コンボボックス、タイマー、スクロールバー等) ・ CSV形式のデータ読込	後期	0	0	16	1	17
VB実習 II		・ スロットゲーム、ルーレットゲーム、電卓、オセロ、ポーカーミニゲームを通して、設計から開発の流れを体験してもらう。	後期	0	8	10	1	19
科目合計				7	33	41	5	86
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(システム構築課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●ムゲンダイ出版 VisualBasicマスター ●ムゲンダイ出版 VisualBasicマスター演習問題集				

授 業 科 目	Visual Basic		担 当 講 師	福山 洋志	■単位数	9単位	■前後期	前後期
					■時間数	216h	■実施期間	2年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア					
授 業 の 概 要	目的	VBを使用して、.NET Framework 対応アプリケーションを開発する際に必須の基本文法（変数、定数、配列、制御構文）に加え、VBによるデータベースシステム開発に必要な手順・文法（データベースとSQLの基礎、SQLServer管理と運用、ADO.NETの概要など）を講義と実習を通して学習します。						
	到達 目標	・VBは多彩なクラスを持つ、.NET Frameworkをサポートした高度な開発言語です。VisualStudioの統合開発環境を利用することで様々なコントロールを装備したWindowsフォームを用意に作成できます。 ・ADO.NETを利用し、SQLserverやaccessなどのデータベースをアプリケーションで操作できます。 上記2点を主に学んでいきます。データベースの開発手順、VisualStudioの統合開発環境の使い方、SQLserverデータベースとのやり取りなど基本的な開発手法の習得を目指します。						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
VB応用 I		・配列・プロシージャとFunction	前期	4	54	0	2	60
VB応用 II		・クラスとオブジェクト	前期	2	0	34	2	38
SQL Serverデータ ベースの基礎		・SQL Serverデータベースの準備 ・SQL Serverステートメントの記述と実行	前期	8	0	45	2	55
開発実習		各チームに分かれ約半年を通して作成するものを自分たちで考え、どの言語を使いどのようなフレームワークを使用し仕様書を書きスケジュールを立て進捗状況を報告しリーダーを中心に作品を仕上げていく。	後期	0	0	91	0	91
開発実習発表（プレゼン）		上記の演習の結果を外部の人の前で実演発表をする。プレゼンテーションの基本的な解りやすい説明を決められた時間内に発表する事を視野に置き発表する力を付ける。	後期	0	0	0	14	14
科目合計				14	54	170	20	258
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(システム構築課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●Visual Basicデータベース開発入門				

授 業 科 目	JAVA		担 当 講 師	田 中 豪	■ 単位数	3単位	■ 前後期	前後期
					■ 時間数	72h	■ 実施期間	1年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア					
授 業 の 概 要	目的	多くの開発現場で使用されている言語でこれからも需要があり、オブジェクト指向の言語を使えるように訓練しています。現場で使うための基礎を繰り返し練習して、他のオブジェクト指向の言語にも対応できるように訓練する。						
	到達 目標	基本的なプログラミングをテキストエディターで入力しコマンドラインでコンパイルする。そしてそれを実行しデバッグを出来るようになるまで。						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
Java基礎		新しいコードを入力して画面に表示する。 メインメソッドの流れを理解する。 コードを読みやすくする。 コメントを記述する。	前期	4	20	0	2	26
Java演習（クラスとオブジェクト）		クラスの意味を知る。使い方を練習する。 オブジェクトを使う時のインポートを書く。	前期	4	20	0	2	26
Java実習（継承とメンバへのアクセス）		コンストラクタのオーバーロードの仕組みと効果、コンストラクタの省略。インスタンス変数の仕組みを知る。	後期	0	0	32	2	34
科目合計				8	40	32	6	86
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習80%と実技(テスト問題)20%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●やさしい JAVA				

授 業 科 目	JAVA		担 当 講 師	田 中 豪	■ 単位数	3単位	■ 前後期	前後期
					■ 時間数	72h	■ 実施期間	2年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア					
授 業 の 概 要	目的	オブジェクトクラスの継承、クラスの階層を作る。 インターフェイスを使いこなせるようにする。 インターフェイスを実装する。 クラスの階層を設計する。						
	到達 目標	現場で使用する、Model、View、Contorolの意味が理解できるための基本的な使用をする事が出来るようになるのが目標。						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
Java応用（クラスの 利用）		ファイルの分割をしてクラスに登録する。 パッケージの分割とクラスの利用。	前期	4	20	0	2	26
Java応用演習（メ ソッドのオーバー ロード）		クラスのインポートによるメソッドの オーバーロードとオーバーライド。	前期	0	24	0	2	26
Java応用実習（イン ターフェイスと多重 継承）		インポートするときの多重継承の効果	後期	0	0	32	2	34
科目合計				4	44	32	6	86
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習80%と実技(テスト問題)20%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●やさしい JAVA				

授 業 科 目	SQL	担 当 講 師	田 中 豪	■単位数	2単位	■前後期	前後期	
				■時間数	48h	■実施期間	1年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア						
授 業 の 概 要	目的	SQLはデータベースを操作するための言語であり、アプリケーションを作成したり操作したりする機能はありません。システム開発する時には、ほかのプログラムやプログラミング言語と組み合わせます、その際取り掛かりに苦しまず、容易に取り組んでもらうのを目的としている。						
	到達 目標	1. データベースの基本知識、リレーショナルデータベースの基本用語 2. 2種類のデータベース製品の操作方法及び相違点確認 3. テーブル設計、テーブル定義作成、基本的な検索 上記3点を主とし、SQLの基本操作及び概念を理解してもらう。						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
SQL基礎		・イントロダクション(データベースの基本、リレーショナルデータベースの基本用語)	前期	6	6	0	0	12
テスト環境DB構築		・PostgreSQL、MySQLのインストール ・テスト用DB構築 ・データの登録、更新、削除	前期	2	7	7	2	18
テーブル設計		1. エンティティの抽出 2. エンティティの定義 3. 正規化 4. ER図の作成	前後期	2	5	5	2	14
テーブル定義作成		・基本的な検索 ・内部結合、外部結合、サブクエリ、ユニオン	前後期	2	4	4	2	12
課題実技		仕様及びデータに基づいて、テーブル設計からテストデータ挿入まで行う。	前後期	0	0	0	2	2
科目合計				12	22	16	8	58
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習80%と実技(テスト問題)20%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●書き込み式SQLのドリル				

授業科目	WEBプログラミング		担当講師	田中 豪	■単位数	8単位	■前後期	前後期
					■時間数	192h	■実施期間	1年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア					
授業の概要	目的	WEBプログラミングは、HTML&CSSの基本から取り組み、次年度PHPやJavascript、フレームワークWEBアプリ作成への橋渡しを目的としている。高校までの授業と異なり、プログラム言語の基本は様々な言語の応用と密接に結びついている点が大きな特徴である。 WEBプログラミング1年次に要求される知識は、HTML&CSS(Webページを作るためにベースとなる技術です。Webサービスは基本的にRubyやPHPといったプログラムでHTMLを動的に作るものですので、まずはHTMLとCSSを理解しておく必要があります。)やWEBの仕組み(クライアントとサーバー、WebサーバーとURLの関係性)を重点的に学習していきます。						
	到達目標	1) WEBプログラミング系に要求されるHTML&CSSの基本的な部分を理解すること。 2) HTML&CSSおよびCMS Wordpress)を応用的に扱い、レスポンシブデザインHP(スマホ・PC両対応)を作成すること。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
HTML		・HTMLの基本的な書式、親子子孫兄弟HTMLの階層関係 ・見出し、段落、リストの記述方法・リンクと画像の挿入方法	前期	10	44	0	0	54
CSS		・CSSの基本的な書式、主なセレクトと書き方、CSS関連のフォルダ配置について、HTMLとCSSを関連付ける ・CSSでページスタイル調整・フロート、テーブル、フレックスボックスの扱い方・フォーム作成について	前期	10	44	0	0	54
課題演習 (WEBサイト作成)		学習したHTML&CSSを使用し、1つのWebサイトを作成する。テキストエディタの操作からHPの公開まで演習行う。	前期	0	8	5	5	18
課題実技		・レスポンシブデザインとは ・ビューポートの設定 ・メディアクエリとブレイクポイント スマートフォン対応のコーディング方法	前期	0	0	0	7	7
WEBサーバー構築		・クライアントとサーバー ・WEBサーバーとドメインの関係性	後期	8	0	20	0	28
CMS (WordPress)		・インストールやアップデートについて ・管理画面の構成について ・テーマの設定 ・掲載するコンテンツ作成 ・サイト全体のナビゲーション ・プラグイン使用方法	後期	20	0	42	8	70
科目合計				48	96	67	20	231
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(サイト作成)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●スラスラわかるHTML&CSSのきほん ●一番やさしいWordpressの教本				

授業科目	WEBプログラミング	担当講師	田中 豪	■単位数	4単位	■前後期	前後期	
				■時間数	96h	■実施期間	2年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア						
授業の概要	目的	・jQueryとJavaScriptを使用し、動的サイトの概念、コーディングを理解する ・PHP基本、フレームワークWebアプリ現在も開発現場で需要の高いPHPを学んでもらう。 ※現在も開発現場にて需要の高い言語であるPHPを理解してもらう。						
	到達目標	Webアプリケーションの基礎知識を学び、世の中に流通しているサイトの仕組みを理解し、卒業後即戦力として働ける技術を身に付けてもらう。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
jQuery		・jQueryとは ・プログラム読込法 ・基本コーディング	前期	4	22	0	0	26
JavaScript		・JavaScriptとは ・プログラム読込法 ・基本コーディング	前期	4	18	0	4	26
WEBアプリケーションの基礎知識		・WEBサーバについて ・HTTPプロトコルについて ・Webアプリ処理の仕組み、通信の仕組み	前期	5	0	0	0	5
PHP基礎		・phpインストール、Webサーバ構築 ・変数、定数、文字列、文字列の連結、配列、連想配列、ループ&条件分岐、関数、クラス、クラスの継承 ※基本的なコーディング方法をメインに学習	後期	4	23	0	2	29
フレームワークを使ったWEBアプリ開発		・MVCモデルの考え方 ・フレームワークとは ・Cakephpの導入、コーディング	後期	4	0	21	4	29
科目合計				21	63	21	10	115
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(サイト作成)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●PHPプログラミングの教科書 ●ウィネット JavaScript				

授 業 科 目	WEBデザイン	担 当 講 師	里村 実	■単位数	2単位	■前後期	前後期	
				■時間数	48h	■実施期間	1年次	
実務経験の有無・職種		有・WEBデザイナー・WEBサイト制作・職業訓練等のパソコン講師						
授 業 の 概 要	目的	Photoshopを使用したWEBデザイン 現在、WEBデザインを行う上で最もスタンダードになったPhotoshopの基本操作・コンテンツ制作を学習します。 PhotoshopでWEBデザインを行い、予めレイアウトやデザインを作っておくことで、画像デザインを元にWebページのコーディングが、頭の中のイメージだけでなく”実際に形になっているもの”を参考にできるので混乱せずスムーズに進みます。						
	到達目標	1) Photoshopを使用した、コンテンツ制作、WEBサイト制作						
学習課題		学習内容	スケ ジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
Photoshop演習 I		1. 基本操作 ・ファイル操作・作業エリア・画面表示と色の選択・環境設定 2. 選択範囲の作成 ・選択ツール・選択方法 3. 画像の移動と変形 ・画像の解像度とサイズ変更・画像の変形 4. カラーモードと色調補正 ・RGBモデル・CMYKモデル・レベル補正・コントラスト・カラーバランス・ポスタリゼーション 5. ペイント・レイヤー操作・パスとシェイプ ・ブラシツール・レイヤー機能・パスの作成と編集	前期	0	28	0	0	28
WEBコンテンツデザイン実習 I		1. ロゴデザイン ・カスタムシェイプとカスタムスタイル	後期	0	0	26	2	28
コンテンツ作成実技 I		1. WEBサイトのデザイン ・WEB用画像の保存・スライストツールによるWEBグラフィックの制作	後期	0	0	0	2	2
科目合計				0	28	26	4	58
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(デザイン課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●Photoshopクイックマスター				

授業科目	WEBデザイン	担当講師	里村 実	■単位数	2単位	■前後期	前後期	
				■時間数	48h	■実施期間	2年次	
実務経験の有無・職種		有・WEBデザイナー・WEBサイト制作・職業訓練等のパソコン講師						
授業の概要	目的	実際のWEBデザイン業務を想定し、それぞれ異なる企業・業種にあったデザイン・コンテンツ制作を行う。 はじめに、WEBサイトの必要性・目的・目標・ゴールを考慮し、ターゲット像を絞り込む。 ターゲット像から、配色・デザイン・コンテンツ、SEOキーワードを選定していく。 授業では、WEBデザイン・企画の取り掛かり方から考え方を学習し、最終的にPhotoshopでデザインを作成する。						
	到達目標	1) あらゆる業種に合わせた、オリジナルWEBサイトのデザインを作成						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	時間数
Photoshop演習 II		・制作するWEBサイトのコンセプト・タイトル・コンテンツ・WEBサイト全体の方向性を決める ・想定される顧客のターゲット像、年齢、性別、地域 ・ターゲット像をもとに、WEBサイトの配色・テキストサイズ ・SEOキーワードの選定	前期	0	27	0	2	29
WEBコンテンツデザイン実習 II		・サイトマップ・ワイヤーフレーム作成 ・Cacooを使用し、サイトマップを作成し、ラフデザインとなるワイヤーフレームを作成する。	後期	0	0	22	2	24
コンテンツ作成実技Ⅲ		・ワイヤーフレームを元に、Photoshopにてデザインの制作	後期	0	0	0	5	5
科目合計				0	27	22	9	58
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(デザイン課題)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●Photoshopクイックマスター				

授業科目	WEBデザイン実践		担当講師	浜野 耕一 池畑 翔太 泉 完治	■単位数	6単位	■前後期	前後期
					■時間数	138h	■実施期間	1年次
実務経験の有無・職種			有・WEBディレクター（浜野）・エンジニア（池畑）・エンジニア（泉）					
授業の概要	目的	Adobe Photoshopを使用したWEBデザイン制作、世界で一番使用されているCMSであるWORDPRESSを使用したサイト構築を行うことで、実際の現場と同等の環境で構築を行い、将来サイト制作のプロとして自立できる技術を身に着けます。 また、お客さまとコミュニケーションを取りながら、要望などを聞き取り、制作現場との橋渡しを行うディレクター業務の授業を行い、技術職のみならずフロント業務のノウハウを身につけることで、卒業後希望できる職種の幅を広げます。 WEB実践1年次に要求される知識は、WEBサイト制作の基本となる技術です。HTML+CSS（WORDPRESSはHTML+CSSを出力してサイトを表示するため）の基礎、Photoshopの基本操作を学習するとともに、プロとして制作を行うための心構えなどを身に着けていきます。						
	到達目標	1） 提供されたデザインをもとに、適切なCSS設計を行うこと。 2） Photoshopを使用して、サイト構築用の画像を切り出すこと。 3） Photoshopを使用して、サイトに必要なトップビジュアル等のバナー素材を作成すること。 4） WORDPRESSを使用して、1サイトを構築すること。 5） 提供された情報をもとに、企画を作成すること。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
WEB概論・設計思想 /WP概要・技術		別添「WEBデザイン実践カリキュラム_2024」を参照		7	4	0	0	11
デザインの知識			4	0	0	0	4	
トップページ制作・ 技術概要			4	0	0	0	4	
トップページ制作応 用・技術概要			4	0	0	0	4	
設計思想・WEB概 要・サイト設定			0	4	0	0	4	
下層ページデザイン 概要			4	0	0	0	4	
WEBサイト制作 基 本			0	15	15	2	32	
WEBサイト制作 応 用			0	11	0	0	11	
WEBサイト実践 I			0	0	4	0	4	
WEBサイト実践 II			0	0	4	0	4	
ディレクターの仕事 概要			4	0	0	0	4	
ディレクション企画 I			4	0	0	0	4	
ディレクション企画 II			4	0	0	0	4	
ディレクション企画 III			4	0	0	0	4	
ディレクション進行 I			0	4	0	0	4	
ディレクション進行 II			0	4	0	0	4	
WEBサイト制作実習			0	0	0	32	32	
WEBサイト実践実習			0	0	0	32	32	
科目合計				39	42	23	66	170

成績の評価基準	参考書・教科書
成績は、実習70%と実技(サイト作成)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。	

授業科目	WEBデザイン実践		担当講師	浜野 耕一 池畑 翔太 泉 完治		■単位数	6単位	■前後期	前後期
						■時間数	138h	■実施期間	2年次
実務経験の有無・職種			有・WEBディレクター（浜野）・エンジニア（池畑）・エンジニア（泉）						
授業の概要	目的	WEB実践は、WEBサイト制作業務のノウハウを習得することを目的としている。 Adobe Photoshopを使用したWEBデザイン制作、世界で一番使用されているCMSであるWORDPRESSを使用したサイト構築を行うことで、実際の現場と同等の環境で構築を行い、将来サイト制作のプロとして自立できる技術を身に着けます。 また、お客さまとコミュニケーションを取りながら、要望などを聞き取り、制作現場との橋渡しを行うディレクター業務の授業を行い、技術職のみならずフロント業務のノウハウを身につけることで、卒業後希望できる職種の幅を広げます。 WEB実践2年次に要求される知識はWEB制作のプロとして要求される技術です。CSS3を使用したより高度なCSS設計、Adobe Photoshopを使用した本格的なWEBデザイン、WORDPRESSプラグインの特性を学習し、WEB制作の現場においてプロとして要求される技術を学習します。また、サイトのアクセス解析を行い、根拠のあるWEB制作や、お客さまへの提案ができる知識を身に着けます。							
	到達目標	1） WORDPRESSのプラグインの特性を理解し、要求された機能の実装を行うこと。 2） 提供された素材をもとに、Photoshopを使用してサイトのデザインを行うこと。 3） 提供された情報をもとに、企画・ワイヤーフレームを作成し、提案を行うこと。							
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法					
				講義	演習	実習	実技	単位時間数	
設計思想・WEB概要・サイト設定		別添「WEBデザイン実践カリキュラム_2024」を参照		7	4	0	0	11	
下層ページデザイン概要			4	0	0	0	4		
トップページ制作・技術概要			4	0	0	0	4		
下層ページデザイン実習			0	4	0	0	4		
下層ページ制作			0	4	0	0	4		
下層ページデザイン実習まとめ			0	0	4	0	4		
WEBサイト制作 基本			0	15	15	2	32		
WEBサイト制作 応用			0	11	0	0	11		
WEBサイト実践Ⅰ			0	0	4	0	4		
WEBサイト実践Ⅱ			0	0	4	0	4		
ディレクターの仕事概要			4	0	0	0	4		
ディレクション企画Ⅰ			4	0	0	0	4		
ディレクション企画Ⅱ			4	0	0	0	4		
ディレクション企画Ⅲ			4	0	0	0	4		
ディレクション進行Ⅰ			0	4	0	0	4		
ディレクション進行Ⅱ			0	4	0	0	4		
WEBサイト制作実習			0	0	0	32	32		
WEBサイト実践実習			0	0	0	32	32		
科目合計				31	46	27	66	170	

成績の評価基準	参考書・教科書
成績は、実習70%と実技(サイト作成)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。	

授業科目	ビジネスアプリ		担当講師	福山 あけみ	■単位数	2単位	■前後期	前後期	
					■時間数	48h	■実施期間	1年次	
実務経験の有無・職種			有・パソコンインストラクター						
授業の概要	目的	この授業は社会人として活動する上で、必用不可欠となっているMicrosoft製品「Word」「Excel」の基本～応用を身に付けることを目標とした科目です。 Word :Wordの基本～応用（ビジネス文書作成（表入り文書・ビジュアルな図形等入り文書）と編集機能・印刷設定等） Excel:Excelの基本～応用（データ入力・編集、表計算・グラフ・データベース機能の基本～応用）							
	到達目標	Word : 事務職等で必須の文書作成が迅速に作成できる。 Excel : 事務職やIT業界での書類作成等を迅速に作成することができる。 MOS Excel Expert（上級）試験を合格を目指すことができる技術習得。							
学習課題		学習内容		スケジュール	授業方法				
					講義	演習	実習	実技	単位時間数
ワープロ（Word）		・Wordの基本操作 ・文書作成（送付状・案内文・練習問題） ・文書作成（応用）招待状・長文レポート ・ビジュアル化した文書の作成（チラシ）		前期	0	5	0	2	7
表計算（Excel）基礎・応用		・Excelの基本操作 ・ワークシート基本～活用 ・関数・グラフ・データベース機能 ・集計・ピボットテーブル・高度な関数		後期	0	27	0	2	29
MOS Excel Expert試験対策		・ワークシートやブックの作成と管理 ・セルやセル範囲のデータ管理 ・テーブル作成および操作 ・数式や関数を使用した演算の実行 ・グラフやオブジェクトの作成 ※模擬試験プログラムを使用し、各自のスキルを確認する。		後期	0	20	0	2	22
科目合計					0	52	0	6	58
成績の評価基準					参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(模擬試験や資格取得)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。 出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。					●Microsoft Word 仕事力を高める学びのテキスト ●Microsoft Excel 仕事力を高める学びのテキスト ●Microsoft office Specialist 模擬問題				

授業科目	ビジネスアプリ	担当講師	福山 あけみ	■単位数	2単位	■前後期	前後期	
				■時間数	48h	■実施期間	2年次	
実務経験の有無・職種		有・パソコンインストラクター						
授業の概要	目的	この授業は社会人として活動する上で、必用不可欠となっているMicrosoft製品「PowerPoint」「Access」の基本～応用を身に付けることを目標とした科目です。 PowerPoint:PowerPointを使い、プレゼン資料を作成し、プレゼンできる。 Access :リレーショナルデータベースソフトの使い方を理解し、データベースや簡単なシステムを作ることができる。						
	到達目標	PowerPoint:プレゼン資料などを1人で作成でき、プレゼンすることができる。 Access :Accessを通じて、データベースの概念や基本操作を身に付けること。 MOS Access Expert (上級) 試験を合格を目指すことができる技術習得。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
MOS Excel Expert 試験対策		MOS_Excelの模擬問題	前期	2	4	4	0	10
プレゼンテーション (PowerPoint)		◆「わかりやすさ」のために ・プレゼン資料を作る目的を明確にする ・最初に全体の構成を考える ◆「見やすさ」のために ・資料作成の原則を守る(1スライドで主張するメッセージは1つに絞るなど) ・レイアウトの基本を守る ●プレゼン資料を作成する上で必要な考え方、概念を理解し、資料を作成してもらう。※アニメーションなど操作も含む	前期	2	3	0	0	5
データベース (Access)		・Accessの基本操作 ・テーブル、クエリ、フォーム、レポート ・リレーションシップ、マクロ機能等 ・簡単なシステム構築	前期	2	21	0	2	25
MOS Access 試験対策		模擬試験プログラムを使用し、各自のスキルを確認する。苦手な所を重点とし、課題に取り組む。	後期	0	16	0	2	18
科目合計				6	44	4	4	58
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技(模擬試験や資格取得)30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。				●Microsoft Access クイックマスター ●MOS Access2019 Expert 模擬問題				

授 業 科 目	ハードウェア	担 当 講 師	大山 俊輔	■単位数	2単位	■前後期	前後期
				■時間数	48h	■実施期間	1年次
実務経験の有無・職種		有・電気工事士・ネットワークエンジニア					
授 業 の 概 要	目的	①電子回路の基礎の習得：電子部品の種類・ダイオードの動作原理・トランジスタの動作原理・整流回路 ②電波の種類と変調方式の習得：電波の種類・特徴や変調方式の種類・特徴 ③マイコン基礎知識の習得：マイコンの種類・特徴及び通信によるデータ転送 ④マイコン実習基板の作成：工具を使用した基板作成・パーツの装着や半田付けなどの実習 ⑤マイコンプログラムの作成：C言語を使用したマイコンプログラムの作成及び実習基板を使用しての実行					
	到達 目標	1) 一般的な電気の知識や簡単な電子回路を理解できる。 2) 電波を使用した通信技術の基礎を理解できる。 3) マイコンの種類・特徴を理解できる。 4) 電子パーツの種類・特徴やその扱い方を理解できる。 5) C言語によるマイコンプログラム作成及び転送・実行が行える。					
学習課題	学習内容	スケ ジュ ール	授業方法				
			講義	演習	実習	実技	単位時間数
ハードウェア基礎Ⅰ	電子回路の基礎の習得：電子部品の種類・ダイオードの動作原理・トランジスタの動作原理・整流回路	前期	7	0	0	0	7
ハードウェア基礎Ⅱ	電波の種類と変調方式の習得：電波の種類・特徴や変調方式の種類・特徴	前期	7	0	0	0	7
ハードウェア実技	マイコン基礎知識の習得：マイコンの種類・特徴及び通信によるデータ転送 マイコン実習基板の作成：工具を使用した基板作成・パーツの装着や半田付けなどの実習	前期	0	0	0	7	7
マイコンボード実習	マイコンプログラムの作成：C言語を使用したマイコンプログラムの作成及び実習基板を使用しての実行	前後期	0	0	37	0	37
科目合計			14	0	37	7	58
成績の評価基準			参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。			●はじめての電子回路 ●C言語によるH8マイコンプログラム入門				

授業科目	ネットワーク	担当講師	田中 豪	■単位数	1単位	■前後期	後期	
				■時間数	24h	■実施期間	2年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア						
授業の概要	目的	仮想環境にてCentOSをインストールし、Linuxの基礎、サーバ構築を学習して知識を身に付けることを目標とする。併せてPCを分解し、もう一度組立出来るか実演を行う。						
	到達目標	1) 一般的なネットワークの知識や簡単なLinuxコマンドを理解できる。 2) サーバ構築の基礎知識を理解できる。 ※CentOSをインストール後、php, Apache, MySQLをインストールし、WordPressDBを構築してもらう。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
ネットワーク概論		・通信ネットワークの概要	後期	5	0	0	0	5
PC組み立て		・PC分解および組立 ・CentOSインストール	後期	2	0	3	0	5
ネットワーク構築		・ネットワークの種類 ・ネットワークの設定 ・セキュリティについて	後期	2	0	3	0	5
サーバー構築		・php, Apache, MySQLインストール ・OS設定ファイル ・サーバセキュリティについて	後期	4	0	8	0	12
課題実技		・仮想環境にてDB作成からWordpress起動までを実技課題とし、各自セットアップを行う。	後期	0	0	0	2	2
科目合計				13	0	14	2	29
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、実習70%と実技30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。								

授業科目	コンピュータ概論	担当講師	福山 洋志	■単位数	1単位	■前後期	前期	
				■時間数	24h	■実施期間	1年次	
実務経験の有無・職種		有・システムエンジニア						
授業の概要	目的	パソコンおよび周辺機器とインターネットなどの情報通信を不安なく使用でき、さらに学生生活はもちろんのこと、社会生活で活用できる技術の習得を目的とする。 またPCセットアップも学習し、各自初期設定できる知識習得を目的とする。						
	到達目標	1) 一般的なコンピュータの知識や概論を理解できる。 2) 情報機器やITネットワークを活用して、情報・データを管理、活用する能力を養い理解できる。 3) PCセットアップを学び、個人でセットアップ出来る。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
コンピュータ概論Ⅰ		・コンピュータの歴史とそれを支える基盤技術	前期	5	0	0	0	5
コンピュータ概論Ⅱ		・数と文字の表現法 ・情報やメディアに関する技術	前期	6	0	0	0	6
情報リテラシーⅠ		・ハードウェアに関わる技術 ・ソフトウェアに関わる技術	前期	5	0	0	0	5
情報リテラシーⅡ		・ネットワークの脅威とセキュリティ ・メディアリテラシー ・個人情報と情報社会の法 ・知的財産権、著作権	前期	6	0	0	0	6
コンピュータセットアップ実習		・OSインストール ・各科目で必要なソフトウェア管理 ・セキュリティ対策	前期	0	0	7	0	7
科目合計				22	0	7	0	29
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、講義70%と実習30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生の対してはは追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。								

授業科目	コミュニケーション		担当講師	福山 洋志	■単位数	2単位	■前後期	前後期
					■時間数	38h	■実施期間	1、2年次
実務経験の有無・職種			有・システムエンジニア（福山）					
授業の概要	目的	コミュニケーションの基本を理解させる。そのための人に自分の言いたいことを簡潔に話すテクニックを身に着ける。PREP（Point、Reason、Example）を使い端的に話す練習をし、意見をまとめる力を付ける。						
	到達目標	人前で堂々と大きな声で、解りやすく時間内で話せるようにする。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
1分間スピーチ		1分間で原稿用紙1枚に書かれた文章を読む。	前後期	2	5	0	0	7
ワークショップ		PDCA（ブランドウチェックアクション）イベントや奉仕活動、社会見学等を企画し、計画に沿って、実行、計画通りに実行されたかどうか評価し、修正し、次の行動に起こす。	前後期	3	9	0	0	12
ブレインストーミング		グループに分かれて、題目を解決する手段の意見を数多く出させてそれをまとめる方法を探る。	前後期	2	5	0	0	7
ディベート		3人ずつ二つのグループに分かれて、ある題目について、最初は賛成意見、次に反対意見と交代で述べて相手の意見を論破する。	前後期	2	5	0	0	7
ブレップ法		PREP（Point、Reason、Example）を使い端的に話す練習をし、意見をまとめる力を付ける。	前後期	3	9	0	0	12
科目合計				12	33	0	0	45
成績の評価基準				参考書・教科書				
大きな声で話せているか、内容は適格か、時間は適当か、相手に伝わったかを判断する。 成績は、演習100%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。								

授業科目	社会学		担当講師	前田 幸俊	■単位数	2単位	■前後期	前後期
					■時間数	38h	■実施期間	2年次
実務経験の有無・職種			有・社会保険労務士					
授業の概要	目的	労働法とは、「労働市場、個別的労働関係及び団体的労使関係に関する法規制の総体をいう」が、この授業では、その中の「個別的労働関係」を中心に取り上げることとする。個別的労働関係は、使用者と労働者との間の労働契約の締結、展開、終了をめぐる関係である。具体的な争いの事例を題材として、その争点は何か、どのように解決すればよいのか、またどうすれば争いを回避できるのかについて議論し、今後の社会生活に資することを目的とする。						
	到達目標	1) 労働契約の締結についての理解を得る。 2) 労働契約の終了について理解する。 3) 基本的な労働法のルールについて理解する。						
学習課題		学習内容	スケジュール	授業方法				
				講義	演習	実習	実技	単位時間数
労基法		・労働基準法の基礎知識について	前期	12	0	0	0	12
労務知識		・労務とは ・基本的な労働法のルールについて	前期	12	0	0	0	12
事案を中心に解決方法、未然防止策等を議論する		下記の具体的な事例を元に争点、解決方法、未然防止策等を議論する。 1. 解雇の事例 2. パワーハラスメントの事例 3. 労働条件の引き下げの事例 4. 退職勧奨の事例 5. 懲戒処分の事例 6. 採用内定取り消しの事例 7. セクシャルハラスメントの事例	後期	10	0	7	0	17
課題Ⅰ				0	0	0	2	2
課題Ⅱ				0	0	0	2	2
科目合計				34	0	7	4	45
成績の評価基準				参考書・教科書				
成績は、講義70%と課題30%で評価する。 【他科目共通】 ①-1試験を病気・忌引きなどその他やむを得ない理由で受験出来なかった学生に対しては追試験を行うことができる。 ①-2追試験の成績は、その試験成績の原則80%で評価する。ただし親族の忌引き・感染症による出席停止の場合は100%で評価する。 ②-1故意に試験を忌避したと認められた者は、当該試験の成績を0点とする。 ②-2試験中、不正行為を行った者は、当該試験期間中の全科目の試験成績を0点とする。 ③年間80%の出席率を超える科目を「履修科目」とし、「評価」を行う。出席率80%未満の科目は「不履修科目」とし、評価は行わない。								