

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>キャリアデザイン I</b>	<b>■講師名</b>	<b>丸山東人</b>
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
Society5.0の中での、人のあり方や人間関係、健康と安寧、職業等について考えてゆく。具体的には、AIの本質、AIにできること、産業、ビジネス、仕事や社会へのインパクト、等を展望する。同時に、産業・ビジネス、教育、法制度等の課題にも言及する。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・一人ひとりがAIに負けない能力を身につけるために何が必要か、を考える。</li> <li>・ Society5.0の中での自己の生き方を模索する。</li> </ul>			
<b>■授業方法</b>			
講義と討議、演習を中心に進める。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
野村直之著、人工知能が変える仕事の未来 新版、日経ビジネス文庫、2020			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b>			
講師は、大学と専門学校で保育士・幼稚園教諭・学校教員の養成に携わってきた経験や、教育学（ICT機器の活用を含む）を専門に研究活動をしてきた経験を活かし授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	Society5.0とは		
3	AIは何ができるのか？		
4	ホワイトカラーの仕事はどう変わるのか？		
5	IoT、5GとAI：デジタル社会のインフラ		
6	サービスの生産性向上は待ったなし		
7	ディープラーニングとは何か？		
8	高まるAIの学習・対話能力		
9	X-techの時代		
10	日本のAI開発はどう進めるべきか？		
11	AIと人間の未来		
12	ディスカッション（AIに対する人の優位性について）		
13	ディスカッション（今後のために習得すべきスキル）		
14	ディスカッション（人や社会の健康、安寧とは？ 社会貢献できる部分は？）		
15	定期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>ビジネススキル I</b>	<b>■講師名</b>	<b>丸山東人</b>
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b> 社会人として必須の素養やマナーを理解し習得することを目的に授業を行う。			
<b>■授業目的、到達目標</b> ビジネス能力の基本・基礎を学ぶことができ、周囲から期待される社会人・職業人を目指す。留学生も、日本人学生とともに日本のビジネス習慣、日本企業における働き方を学ぶ。			
<b>■授業方法</b> 講義と演習			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 文部科学省後援、留学生向けふりがな付き 2023年版 ビジネス能力検定ジョブパス3級 公式テキスト			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 平常点（出席、受講態度）と試験の2点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b> 講師は、大学と専門学校で保育士・幼稚園教諭・学校教員の養成に携わってきた経験や、教育学を専門に研究活動をしてきた経験を活かし授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	ビジネスとコミュニケーションの基本		
3	キャリアと仕事へのアプローチ		
4	仕事の基本となる8つの意識		
5	コミュニケーションとビジネスマナーの基本		
6	指示の受け方と報告、連絡、相談		
7	話し方と聞き方のポイント		
8	来客対応と訪問の基本マナー		
9	会社関係での付き合い		
10	仕事への取り組み方		
11	ビジネス文書の基本、電話対応		
12	統計・データの読み方・まとめ方		
13	情報収集とメディアの活用		
14	社会を取り巻く環境		
15	定期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>英語表現 I</b>	<b>■講師名</b>	<b>森山 繁</b>
1 年 通 年	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b> 英文法の基礎を中心にビジネスの現場での使用が想定される語彙も含めて学習する。			
<b>■授業目的、到達目標</b> 基礎的な英文法のマスターと英語で使用される音声を知る。			
<b>■授業方法</b> 音声教材を使用してコミュニケーション的な演習と同時にテーママイの文法学習を段階的に進める。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> TOEIC受験対策で用いられる教材			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 出席日数、授業態度、作成物で総論的に評価			
<b>■実務経験</b> 講師は、10年間の海外留学、10年以上国内での大使館勤務、通訳者(NHK、民法各社)の実績を踏まえ、通訳や国際交流活動の実務者の観点から講義を行う。 文化交流を目的とした団体「非営利活動法人南アジア文化協会」理事長。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	英文法基礎1		
2	英文法基礎2		
3	英文法基礎3		
4	英文法基礎4		
5	英文法基礎5		
6	英文法基礎6		
7	英文法基礎7		
8	英文法基礎8		
9	英文法基礎9		
10	英文法基礎10		
11	英文法基礎11		
12	英文法基礎12		
13	前期の復習1		
14	前期の復習2		
15	前期試験		
16	英文法基礎13		
17	英文法基礎14		
18	英文法基礎15		
19	英文法基礎16		
20	英文法基礎17		
21	英文法基礎18		
22	英文法基礎19		
23	英文法基礎20		
24	英文法基礎21		
25	英文法基礎22		
26	英文法基礎23		
27	英文法基礎24		
28	後期の復習1		
29	後期の復習2		
30	年間の復習		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理 I</b>	<b>■講師名</b>	<b>尾崎 太祐</b>
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間 30 時間	講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
PCの基本的操作・Wordの操作方法を中心に解説する。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Wordの基礎を習得し、基本的なビジネス文書を成果物として作成できるようになる。</li> <li>・学習や業務で困った時の対処方法を学び、自己解決能力を育む。</li> </ul>			
<b>■授業方法</b>			
<p>下記教科書を使用し、章立てに沿って進行。          また、各回の冒頭に前回の復習や成果物解説ができる時間を設ける。</p>			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
<p>留学生のためのかんたんWord入門（技術評論社）          定価1,628円（本体1,480円＋税10%）          ISBN 978-4-297-10269-2</p>			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
<p>成績評価：成果物提出（リアクションペーパー提出を含む）          講義上の注意：テキストの新規購入が難しい場合は一律で「留学生のためのかんたんWord/Excel/PowerPoint入門」を代用しても差し支えない。          ただし、情報処理Ⅲ・Ⅳとの重複を避け、各アプリケーションについてより実践的に、じっくりと学習できる講義としたい。</p>			
<b>■実務経験</b>			
<p>2015年、ソフトバンク（株）に入社。5年間システムエンジニアとして従事。          2020年より独立、ロボティクスを活用した若年層向け教育事業等を展開している。</p>			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	イントロダクション（自己紹介・授業概要解説・現時点での理解度の把握等）		
2	パソコン操作と日本語入力の基本編（教科書 1章）		
3	フォルダーやファイル操作の基本編（教科書 2章）		
4	Wordの基本/入力操作の基本（教科書 3-1, 3-2章）		
5	文字と段落の書式/箇条書き（教科書 3-3, 3-4章）		
6	表の作成（教科書 3-5章）		
7	グラフィック要素①（教科書 3-6～3-8章、適宜省略）		
8	グラフィック要素②（教科書 3-6～3-8章、適宜省略）		
9	はがきの作成（教科書 3-9章）		
10	スマートアート（教科書 3-10章）		
11	レイアウトの工夫/長文の作成に便利な機能（教科書 3-11, 3-12章）		
12	グリーティングカード（教科書 3-13章）		
13	文書作成の応用例（教科書 3-14, 3-15章）		
14	ビジネスメール作成について（独自解説）		
15	授業の総括・質疑応答・成績評価について		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理Ⅱ</b>	<b>■講師名</b>	尾崎 太祐
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
PCの基本的操作・Excelの操作方法を中心に解説する。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Excelの基礎を習得し、基本的な表計算やデータ分析を成果物として作成できるようになる。</li> <li>・学習や業務で困った時の対処方法を学び、自己解決能力を育む。</li> </ul>			
<b>■授業方法</b>			
<p>下記教科書を使用し、章立てに沿って進行。          また、各回の冒頭に前回の復習や成果物解説ができる時間を設ける。</p>			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
<p>留学生のためのかんたんExcel入門（技術評論社）          定価1,628円（本体1,480円＋税10%）          ISBN 978-4-297-10270-8</p>			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
<p>成績評価：成果物提出（リアクションペーパー提出を含む）          講義上の注意：テキストの新規購入が難しい場合は一律で「留学生のためのかんたんWord/Excel/PowerPoint入門」を代用しても差し支えない。          ただし、情報処理Ⅲ・Ⅳとの重複を避け、各アプリケーションについてより実践的に、じっくりと学習できる講義としたい。</p>			
<b>■実務経験</b>			
<p>2015年、ソフトバンク（株）に入社。システムエンジニアとして従事。          2020年より独立、ロボティクスを活用した若年層向け教育事業等を展開している。</p>			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	イントロダクション（自己紹介・授業概要解説・現時点での理解度の把握等）		
2	パソコン操作と日本語入力の基本編/フォルダーやファイル操作の基本編（教科書 1,2章）		
3	Excelの基本（教科書 3-1章）		
4	操作方法がわからなくなった時の対処方法・調べ方（独自解説）		
5	セル操作の基本（教科書 3-2章）		
6	セルの編集/表の編集（教科書 3-3, 3-4章）		
7	式と計算の基本（教科書3-5章）		
8	相対参照・絶対参照（教科書 3-6章）		
9	表の式と計算（教科書 3-7章）		
10	グラフ機能（教科書 3-8～3-10章・適宜省略）		
11	シート間の参照と画像・図形の挿入（教科書 3-11章）		
12	関数と数式の基本（教科書 3-12章）		
13	条件分岐と論理式（教科書 3-13章）、その他の関数を使うには（独自解説）		
14	データの抽出/データの並べ替え（教科書 3-14, 3-15章）		
15	授業の総括・質疑応答・成績評価について		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理Ⅲ（もの作り）</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 前 期	15 コマ（1コマ90分授業）	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
<p>ブロックプログラミングを使ったアクチュエーター（モーター）制御や、各種センサー（タッチセンサー・カラーセンサー・超音波センサー）を使った入力処理などを学習します。グループ学習により、自分の考えや他者の考えをお互いに理解し合い、いろいろな考え方（アルゴリズム）があることを理解する。</p>			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<p>物理的情報に対するセンサ検出を理解し、センサーからの入力値を元にアクチュエーター（モーター）を制御し、適切な動作へと結び付ける為のブロックプログラミングを学習する。</p>			
<b>■授業方法</b>			
<p>講義と演習を中心に進める。</p>			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
<p>留学生のためのWord/Excel/PowerPoint入門 技術評論社</p>			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
<p>平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。</p>			
<b>■実務経験</b>			
<p>講師は、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。</p>			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	EV3ソフトウェアのインストールとロボットキット		
3	プログラム作成からレゴへの転送・実行手順		
4	ブロックプログラミングの動作パレット		
5	ブロックプログラミングのフローパレット		
6	ブロックプログラミングのセンサーパレット		
7	タッチセンサーの仕組み・実社会での使われ方		
8	タッチセンサーを使ったモーター制御の仕組み		
9	創意工夫をし異なるモーター制御		
10	カラーセンサーの仕組み・実社会での使われ方		
11	カラーセンサーを使ったライントレース		
12	演習1		
13	演習2		
14	演習3		
15	定期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理Ⅳ(もの作り)</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 前 期	15 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b> 教科書や資料を参考にサイバーフィジカルシステム（CPS）やIoTの概念を学ぶことに加え、既存のIoTデバイスをプログラミング言語Python等で制御することで、その仕組みを理解する。			
<b>■授業目的、到達目標</b> サイバーフィジカルシステムというサイバー空間(インターネット、クラウド)とフィジカル空間(現実世界)を融合する概念を知り、その実現に必要な要素技術がIoTとAIであることを理解し説明できる。			
<b>■授業方法</b> 講義と演習を中心に進める。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 留学生のためのWord/Excel/PowerPoint入門 技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b> 講師は、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	サイバーフィジカルシステム（CPS）		
3	デジタルツイン		
4	IoTの実装に必要な様々な技術の役割		
5	IoTの実装や活用におけるサイバーセキュリティの留意点		
6	IoTデバイスの入力と出力を担うセンサーとアクチュエーターの役割		
7	IoTデバイスとしてのスマートスピーカーの構成1		
8	IoTデバイスとしてのスマートスピーカーの構成2		
9	VUIデザインの基本的な原理1		
10	VUIデザインの基本的な原理2		
11	VUIにおけるペルソナとビジュアルVUI1		
12	VUIにおけるペルソナとビジュアルVUI2		
13	演習1		
14	演習2		
15	定期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>経営戦略・マネジメント</b>	<b>■講師名</b>	齊藤 学
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b> 基本的な商業簿記を習得し、小規模企業における企業活動や会計実務を踏まえ、経理関連書類の適切な処理を行う能力を身に付ける。			
<b>■授業目的、到達目標</b> 日本商工会議所主催「日商簿記検定3級」の合格を目指す。			
<b>■授業方法</b> 講義、演習問題			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 勘定科目と仕訳がこれ1冊でしっかりわかる本・技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 授業中の課題及び定期試験の結果で成績評価を行う。 出席が全体の3/2以下の場合には成績評価の対象外となる。			
<b>■実務経験</b> パソコンスクールおよび専門学校においてインストラクター兼教員として20年以上の勤務経験を活かし、ITパスポート合格のための授業を行うと共に10年以上会社を運営し、会計や決算処理などの実務経験を活かす。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	決算	決算とは	
2	決算	決算整理	
3	決算	決算整理後残高試算表	
4	決算	精算表	
5	決算	財務諸表の作成	
6	決算整理Ⅰ	現金過不足の処理（期中取引）	
7	決算整理Ⅰ	現金過不足の処理（決算整理）	
8	決算整理Ⅱ	租税公課	
9	決算整理Ⅱ	貯蔵品	
10	決算整理Ⅱ	当座繰越	
11	決算整理Ⅲ	三分法の記帳	
12	決算整理Ⅲ	売上原価の算定	
13	決算整理Ⅳ	貸倒れの見積もり①	
14	決算整理Ⅳ	貸倒れの見積もり②	
15	前期試験		
16	決算整理Ⅴ	有形固定資産の減価償却（決算整理）	
17	決算整理Ⅴ	減価償却の売却（期中取引）	
18	決算整理Ⅵ	費用及び収益の記録	
19	決算整理Ⅵ	費用と収益	
20	決算整理後残高試算表		
21	精算表の作成		
22	帳簿の締め切り		
23	損益計算書と貸借対照表		
24	株式会社と株式の発行		
25	剰余金御配当と処分		
26	登記純損失の計上		
27	税金の分類		
28	証ひょうと伝票	総勘定元帳への転記	
29	証ひょうと伝票	買掛金元帳への転記	
30	後期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>経営戦略・マネジメント</b>	<b>■講師名</b>	<b>斉藤 学</b>
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b> 基本的な商業簿記を習得し、小規模企業における企業活動や会計実務を踏まえ、経理関連書類の適切な処理を行う能力を身に付ける。			
<b>■授業目的、到達目標</b> 日本商工会議所主催「日商簿記検定3級」の合格を目指す。			
<b>■授業方法</b> 講義、演習問題			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 勘定科目と仕訳がこれ1冊でしっかりわかる本・技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 授業中の課題及び定期試験の結果で成績評価を行う。 出席が全体の3/2以下の場合は成績評価の対象外となる。			
<b>■実務経験</b> パソコンスクールおよび専門学校においてインストラクター兼教員として20年以上の勤務経験を活かし、ITパスポート合格のための授業を行うと伴に10年以上会社を運営し、会計や決算処理などの実務経験を活かす。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	決算	決算とは	
2	決算	決算整理	
3	決算	決算整理後残高試算表	
4	決算	精算表	
5	決算	財務諸表の作成	
6	決算整理 I	現金過不足の処理（期中取引）	
7	決算整理 I	現金過不足の処理（決算整理）	
8	決算整理 II	租税公課	
9	決算整理 II	貯蔵品	
10	決算整理 II	当座繰越	
11	決算整理 III	三分法の記帳	
12	決算整理 III	売上原価の算定	
13	決算整理 IV	貸倒れの見積もり①	
14	決算整理 IV	貸倒れの見積もり②	
15	前期試験		

# 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理技術 I</b>	<b>■講師名</b>	斉藤 学
1 年 前 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b>			
①マネジメント系 システム開発やプロジェクトマネジメントの用語・概念を学ぶ。 ②ストラテジ系 企業活動に関する必要な基礎的な用語・概念などの知識を学ぶ。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
経済産業省認定国家資格「ITパスポート試験」の合格を目指す。			
<b>■授業方法</b>			
講義、演習問題			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
ITパスポートのよくわかる教科書・技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
授業中の課題及び定期試験の結果で成績評価を行う。 出席が全体の3/2以下の場合には成績評価の対象外となる。			
<b>■実務経験</b>			
パソコンスクールおよび専門学校においてインストラクター兼教員として 20年以上の勤務経験を活かし、ITパスポート合格のための授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	システムの開発	企画プロセス～要件プロセス	
2	システムの開発	開発プロセス企画～保守プロセス	
3	システムの開発	ソフトウェアの開発技法	
4	システムの開発	プロジェクト管理とマネジメント	
5	システムの開発	ITサービスの調達	
6	システムの運用管理	サービスマネジメント	
7	システムの運用管理	性能評価の指標	
8	システムの運用管理	設備管理とデータ管理	
9	システムの運用管理	リスク管理とセキュリティ管理	
10	システムの運用管理	システム監査	
11	企業の業務活動	企業活動の基礎知識	
12	企業の業務活動	企業の会計業務	
13	企業の業務活動	財務指標や会計処理	
14	企業の業務活動	プロセス改善手法	
15	前期試験		
16	企業の戦略	経営戦略と経営分析	
17	企業の戦略	さまざまな経営戦略手法	
18	企業の戦略	マーケティングの分析手法	
19	企業の戦略	マーケティング戦略	
20	企業の戦略	ビジネス戦略と技術開発戦略	
21	企業の戦略	情報システム戦略とシステム活用	
22	業務システムとITビジネス	経営管理システム	
23	業務システムとITビジネス	エンジニアリングシステム	
24	業務システムとITビジネス	e-ビジネス	
25	業務システムとITビジネス	ソリューションビジネス	
26	法令やルールの遵守	知的財産を守る法律	
27	法令やルールの遵守	セキュリティを守るための法律	
28	法令やルールの遵守	労働関連の法律	
29	法令やルールの遵守	義業が行うルールの遵守	
30	後期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報処理技術Ⅱ</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 通 年	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b> プログラミング言語の学習を通じてITリテラシーの向上を図る。			
<b>■授業目的、到達目標</b> JABA基本文法を使いwebアプリケーションソフトを作成する			
<b>■授業方法</b> 講義と演習を組み合わせた方法をとる。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 教科書は使用せず、授業毎に印刷教材を配布する。			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b> 講師は10年間、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	オリエンテーション		
2	パソコンの基本操作1	パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する	
3	パソコンの基本操作1	パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する	
4	パソコンの基本操作1	パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する	
5	パソコンの基本操作2	プログラミングと開発環境について理解する	
6	パソコンの基本操作2	プログラミングと開発環境について理解する	
7	プログラミング基礎1	Javascriptとは	
8	プログラミング基礎1	Javascriptとは	
9	プログラミング基礎2	四則演算文字列の表示	
10	プログラミング基礎2	四則演算文字列の表示	
11	プログラミング基礎3	ファイルの作成と実行	
12	プログラミング基礎3	ファイルの作成と実行	
13	プログラミング基礎4	プログラミングの3つの基本	
14	プログラミング基礎4	プログラミングの3つの基本	
15	プログラミング基礎5	変数とデータ型	
16	プログラミング基礎5	変数とデータ型	
17	プログラミング基礎6	条件分岐1	
18	プログラミング基礎6	条件分岐1	
19	プログラミング基礎7	条件分岐2	
20	プログラミング基礎7	条件分岐2	
21	プログラミング基礎8	繰り返し処理1	
22	プログラミング基礎8	繰り返し処理1	
23	プログラミング基礎9	繰り返し処理2	
24	プログラミング基礎9	繰り返し処理2	
25	プログラミング基礎10	関数1	
26	プログラミング基礎10	関数1	
27	プログラミング基礎11	関数2	
28	プログラミング基礎11	関数2	
29	プログラミング基礎12	総合まとめ	
30	プログラミング基礎12	総合まとめ	

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>データ構造とアルゴリズム</b>	<b>■講師名</b>	西貝雅人
1 年 前 期	15 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b> プログラミング言語の学習を通じてITリテラシーの向上を図る。			
<b>■授業目的、到達目標</b> コマンド操作およびPythonの基本文法の習得			
<b>■授業方法</b> 講義と演習を組み合わせた方法をとる。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> Pythonのきほん 森巧尚 マイナビ出版 2021			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 出席と試験、授業への貢献を勘案し、総合的に評価する			
<b>■実務経験</b> 学校法人東京農業大学 東京情報大学 元助教 合同会社GlobalEdutech 代表			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	オリエンテーション		
2	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
3	パソコンの基本操作2 プログラミングと開発環境について理解する		
4	プログラミング基礎1 Pythonとは		
5	プログラミング基礎2 四則演算文字列の表示		
6	プログラミング基礎3 ファイルの作成と実行		
7	プログラミング基礎4 プログラミングの3つの基本		
8	プログラミング基礎5 変数とデータ型		
9	プログラミング基礎6 input文とアプリ制作		
10	プログラミング基礎7 条件分岐1		
11	プログラミング基礎8 条件分岐2		
12	プログラミング基礎9 loop1		
13	プログラミング基礎10 関数1		
14	プログラミング基礎11 関数2		
15	プログラミング基礎12 総合まとめ		

# 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>プログラミング基礎</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 通 年	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b> プログラミング言語の学習を通じてITリテラシーの向上を図る。			
<b>■授業目的、到達目標</b> JABA基本文法を使いwebアプリケーションソフトを作成する			
<b>■授業方法</b> 講義と演習を組み合わせた方法をとる。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 親子でかんたんスクラッチプログラミングの図鑑 技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b> 講師は、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	オリエンテーション		
2	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
3	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
4	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
5	パソコンの基本操作2 プログラミングと開発環境について理解する		
6	パソコンの基本操作2 プログラミングと開発環境について理解する		
7	プログラミング基礎1 Javascriptとは		
8	プログラミング基礎1 Javascriptとは		
9	プログラミング基礎2 四則演算文字列の表示		
10	プログラミング基礎2 四則演算文字列の表示		
11	プログラミング基礎3 ファイルの作成と実行		
12	プログラミング基礎3 ファイルの作成と実行		
13	プログラミング基礎4 プログラミングの3つの基本		
14	プログラミング基礎4 プログラミングの3つの基本		
15	プログラミング基礎5 変数とデータ型		
16	プログラミング基礎5 変数とデータ型		
17	プログラミング基礎6 条件分岐1		
18	プログラミング基礎6 条件分岐1		
19	プログラミング基礎7 条件分岐2		
20	プログラミング基礎7 条件分岐2		
21	プログラミング基礎8 繰り返し処理1		
22	プログラミング基礎8 繰り返し処理1		
23	プログラミング基礎9 繰り返し処理2		
24	プログラミング基礎9 繰り返し処理2		
25	プログラミング基礎10 関数1		
26	プログラミング基礎10 関数1		
27	プログラミング基礎11 関数2		
28	プログラミング基礎11 関数2		
29	プログラミング基礎12 総合まとめ		
30	プログラミング基礎12 総合まとめ		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>WEB開発基礎</b>	<b>■講師名</b>	西貝雅人
1 年 通 年	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b> プログラミング言語の学習を通じてITリテラシーの向上を図る。			
<b>■授業目的、到達目標</b> JABA基本文法を使いwebアプリケーションソフトを作成する			
<b>■授業方法</b> 講義と演習を組み合わせた方法をとる。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b> 高校生から始めるプログラミング 吉村総一郎 KADOKAWA ;改訂版 (2021/7/2)			
<b>■成績評価・講義上の注意</b> 出席と試験、授業への貢献を勘案し、総合的に評価する			
<b>■実務経験</b> 学校法人東京農業大学 東京情報大学 元助教 合同会社GlobalEdutech 代表			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	オリエンテーション		
2	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
3	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
4	パソコンの基本操作1 パソコンの仕組みやファイルの操作について確認する		
5	パソコンの基本操作2 プログラミングと開発環境について理解する		
6	パソコンの基本操作2 プログラミングと開発環境について理解する		
7	プログラミング基礎1 Javascriptとは		
8	プログラミング基礎1 Javascriptとは		
9	プログラミング基礎2 四則演算文字列の表示		
10	プログラミング基礎2 四則演算文字列の表示		
11	プログラミング基礎3 ファイルの作成と実行		
12	プログラミング基礎3 ファイルの作成と実行		
13	プログラミング基礎4 プログラミングの3つの基本		
14	プログラミング基礎4 プログラミングの3つの基本		
15	プログラミング基礎5 変数とデータ型		
16	プログラミング基礎5 変数とデータ型		
17	プログラミング基礎6 条件分岐1		
18	プログラミング基礎6 条件分岐1		
19	プログラミング基礎7 条件分岐2		
20	プログラミング基礎7 条件分岐2		
21	プログラミング基礎8 繰り返し処理1		
22	プログラミング基礎8 繰り返し処理1		
23	プログラミング基礎9 繰り返し処理2		
24	プログラミング基礎9 繰り返し処理2		
25	プログラミング基礎10 関数1		
26	プログラミング基礎10 関数1		
27	プログラミング基礎11 関数2		
28	プログラミング基礎11 関数2		
29	プログラミング基礎12 総合まとめ		
30	プログラミング基礎12 総合まとめ		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>情報セキュリティ基礎</b>	<b>■講師名</b>	<b>渋井 二三男</b>
1 年 前 期	15 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
個人・会社等で情報セキュリティの視点・側面より、周辺から個人、企業・国の安心・安全を守る。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
物質的、精神的国家安全保障等の安全・安心を図るため、情報機器により、安心・安全を確保することを目的とする。			
<b>■授業方法</b>			
講義・演習			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
【はじめての情報メディアコミュニケーションリテラシー】 技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
出席日数、授業態度、作成物で総合的に評価する。			
<b>■実務経験</b>			
東大生産技術研究所（六本木）、NTT総合電気通信研究所（三鷹）、沖電気総合技術部（品川事業所）、文科省メディア教育開発センタ行動研究員（文科省放送大学）、KDDI助成により米国マサチューセッツ州にてnetwork研究派遣の勤務経験を活かす。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	情報セキュリティとは		
2	金融とコンピュータ		
3	ハッカーとは		
4	ハッカー&クラッカー		
5	たくさんの脅威		
6	ウイルス被害		
7	ウイルス感染経路と対策		
8	安全のためのパスワード管理		
9	ウイルス対策		
10	より安全に		
11	常時接続セキュリティ		
12	ブロードバンド欠陥		
13	IDS関し		
14	個人セキュルティ		
15	著作権侵害		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>資格対策講座 I（情報）</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 前 期	15 コマ（1コマ90分授業）	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
<p>全員が情報活用検定2級に合格することを目標に、試験範囲の講義に加え、過去問演習、解説を行う。習熟度確認のための小テスト、家庭学習課題等、授業の進捗に合わせて適宜実施し、評価に組み入れる。また、前回の講義内容を理解し習得済みであることを前提とした講義を行う。理解不足は放置せず、復習してから講義に臨む必要がある。</p>			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<p>習熟度を測り、能力を証明するために情報活用検定2級の合格を目標とする。</p>			
<b>■授業方法</b>			
<p>講義と演習を中心に進める。</p>			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
<p>令和5年度 ITパスポートのよくわかる教科書 技術評論社</p>			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
<p>平常点（出席、授業態度）と提出物の内容、定期試験の3点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。</p>			
<b>■実務経験</b>			
<p>講師は、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。</p>			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	コンピュータの情報表現		
3	コンピュータの種類や動作原理、周辺機器の種類と役割		
4	インターネットの基礎知識、ネットワークの概要		
5	LANの構築、ネットワークセキュリティ1		
6	LANの構築、ネットワークセキュリティ2		
7	ソフトウェアの種類と利用法（プレゼンテーション、データベース、表計算）1		
8	ソフトウェアの種類と利用法（プレゼンテーション、データベース、表計算）2		
9	表計算ソフトの仕組み（絶対/相対参照、関数、グラフ）1		
10	表計算ソフトの仕組み（絶対/相対参照、関数、グラフ）2		
11	情報ネットワーク社会への対応、モラル、セキュリティ1		
12	情報ネットワーク社会への対応、モラル、セキュリティ2		
13	企業活動の目的や経営管理、組織についてや、企業会計や労働、取引関連法規		
14	システム開発の流れ、PM、監査、サービスマネジメント		
15	定期試験		

# 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>プログラミング実習 I</b>	<b>■講師名</b>	齊藤 学
1 年 通 年	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b>			
Pythonの基礎を学習し、コマンドやファイルの実行、変数やデータ型、条件分岐や繰り返し処理、基本ライブラリについて学ぶ。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
プログラミングの基礎を学び、Pythonを使った簡単なプログラムを作成できるようにする。			
<b>■授業方法</b>			
パソコン実習			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
3ステップでしっかり学ぶPython入門・技術評論社			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
授業中の課題及び定期試験の結果で成績評価を行う。 出席が全体の3/2以下の場合は成績評価の対象外となる。			
<b>■実務経験</b>			
パソコンスクールおよび専門学校においてインストラクター兼教員として20年以上の勤務経験を活かし、ITパスポート合格のための授業を行う。 10年以上会社を経営し、会計や決算処理などを行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	Pythonの基礎知識	プログラムの概念を理解する	
2	Pythonの基礎知識	Pythonの概要を理解する	
3	Pythonの基礎知識	オブジェクト指向言語の考え方を理解する	
4	PythonとVisual Studio Code		
5	はじめてのPython	Pythonと対話する	
6	はじめてのPython	スクリプトファイルを実行する	
7	はじめてのPython	文字列を扱う	
8	変数と演算	プログラムのデータを扱う	
9	変数と演算	データに名前を付けて取り扱う	
10	変数と演算	ユーザーからの入力を受け取る	
11	データ構造	複数の値をまとめて管理する	
12	データ構造	リストに紐づいた関数を呼び出す	
13	データ構造	キー・値の組みでデータを管理する	
14	データ構造	重複のない値セットを管理する	
15	前期試験		
16	条件分岐	2つの値を比較する	
17	条件分岐	条件に応じて処理を分岐する	
18	条件分岐	より複雑な分岐を試す	
19	条件分岐	複合的な条件を表す	
20	繰り返し処理	条件を満たしている間だけ処理を繰り返す	
21	繰り返し処理	リストや辞書から順に値を取り出す	
22	繰り返し処理	指定された回数だけ処理を繰り返す	
23	繰り返し処理	強制的にループを中断する	
24	繰り返し処理	ループの現在の周回をスキップする	
25	基本ライブラリ	文字列を操作する	
26	基本ライブラリ	基本的な数学演算を実行する	
27	基本ライブラリ	日付/時刻を操作する	
28	基本ライブラリ	テキストファイルに文字列を書きこむ	
29	基本ライブラリ	テキストファイルから文字列を読み込む	
30	後期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>ネットワーク基礎</b>	<b>■講師名</b>	<b>尾崎 太祐</b>
1 年 後 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
ネットワーク技術や、関連するWeb技術・サービスの基礎を解説する。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
ネットワークの基礎について理解し、自らの生活や業務において活用できるようになる。			
<b>■授業方法</b>			
下記教科書を使用し、章立てに沿って進行。（章により分量が異なるため、各回に分割）また、各回の冒頭に前回の復習ができる時間を設ける。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
本当にやさしく学びたい人の！ 絵解き ネットワーク超入門 定価1,848円（本体1,680円＋税10%） ISBN 978-4-297-10638-6			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
成績評価：講義期間中におけるリアクションペーパー＋期末試験 ※理解度の把握のため、適宜小テストを実施する可能性あり。			
<b>■実務経験</b>			
2015年、ソフトバンク（株）に入社。システムエンジニアとして従事。 2020年より独立、ロボティクスを活用した若年層向け教育事業等を展開している。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	イントロダクション（自己紹介・授業概要解説）		
2	ネットワークって何だろう？①（教科書 第1章）		
3	ネットワークって何だろう？②（教科書 第1章）		
4	データを相手に届けるための技術①（教科書 第2章）		
5	データを相手に届けるための技術②（教科書 第2章）		
6	データを相手に届けるための技術③（教科書 第2章）		
7	データを活用するための技術①（教科書 第3章）		
8	データを活用するための技術②（教科書 第3章）		
9	ネットワークを導入する①（教科書 第4章）		
10	ネットワークを導入する②（教科書 第4章）		
11	ネットワークを導入する③（教科書 第4章）		
12	ネットワークのセキュリティ①（教科書 第5章）		
13	ネットワークのセキュリティ②（教科書 第5章）		
14	ネットワークのセキュリティ③（教科書 第5章）		
15	講義総括・質疑応答		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>システム設計</b>	<b>■講師名</b>	金子将久(カ石武信)
1 年 後 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
<p>近年、ITシステムは社会のありとあらゆる場所に用いられている。例えば、物流、買い物、サービスの予約、行政など非常に多岐にわたっており、これに対するリテラシーは、社会人として必要不可欠ものとなっている。そこで、本奥義においては、セキュリティ、ネットワークから、製品開発、顧客管理、事務、経営に至るまで、さまざまなITシステムの構造に対する知識を深める。</p>			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・さまざまなITシステムに対して理解を深め、システム開発・設計に対する基礎的な知識を深める。</li> <li>・IT技術やビジネスにおける、語彙、言葉遣いの獲得。</li> <li>・プログラミング、データベースなどの基礎演習を通して、ITシステムへの興味深める。</li> </ul>			
<b>■授業方法</b>			
講義、演習			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
市販のテキストは使用せず、各講義にて配布をする。			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
出席日数、授業態度、発表、成果物などによる総合評価			
<b>■実務経験</b>			
製造メーカーでのアプリ開発から、3Dソリューションのコンサルタントなど現在も経営を行う。システム会社に10年以上勤務した経験を活かす。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	授業概要とパソコン使用の説明。		
2	WordやPower pointへの文字入力とドキュメントの作成		
3	ITシステム概論		
4	プログラミング概念演習（Scratch）		
5	プログラミング基礎演習（C言語）		
6	アルゴリズム基礎演習（C言語）		
7	プログラミング基礎演習（python）		
8	web基礎演習（html）		
9	データベース演習（PHP, SQL基礎）		
10	CAD演習		
11	3Dプリンタ演習		
12	総合演習1（発表テーマ選定）		
13	総合演習2（発表制作）		
14	総合演習3（発表制作）		
15	成果発表成果発表（総合演習の作成物を使ったプレゼンテーション）		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>資格対策講座Ⅱ</b>	<b>■講師名</b>	尾崎 太祐
1 年 後 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	60 時間 講義 4 単位
<b>■学修概要</b>			
ITパスポート取得に向け、ITと企業経営に関する総合的知識を解説する。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
ITパスポートの取得を目指す。			
<b>■授業方法</b>			
下記教科書を使用し、章立てに沿って進行。 また、各回の冒頭に前回の復習ができる時間を設ける。			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
令和05年 ITパスポートの新よくわかる教科書 定価1,408円（本体1,280円＋税10%） ISBN 978-4-297-13080-0			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
成績評価：リアクションペーパー・期末試験期間における模擬試験結果 または 期間中に資格取得 講義上の注意：前期の「資格対策講座Ⅰ」の理解度や、本授業における進捗度に応じて、授業内容を変更する可能性がある。			
<b>■実務経験</b>			
2015年、ソフトバンク（株）に入社。システムエンジニアとして従事。 2020年より独立、ロボティクスを活用した若年層向け教育事業等を展開している。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	イントロダクション（自己紹介・授業概要解説・資格対策講座Ⅰの箇所の復習）		
2	模擬試験受験（現時点における理解度の把握）		
3	ネットワーク技術（教科書 Chapter4）		
4	セキュリティ技術（教科書 Chapter5）		
5	システム構築（教科書 Chapter6-1～6-3）		
6	プロジェクト管理/調達（教科書 Chapter6-4～6-5）		
7	システムの運用管理（教科書 Chapter7）		
8	企業の業務活動（教科書 Chapter8）		
9	企業の戦略（教科書 Chapter9）		
10	経営管理システム/エンジニアリングシステム（教科書 Chapter10-1, 10-2）		
11	e-ビジネス/ソリューションビジネス（教科書 Chapter10-3, 10-4）		
12	法令やルールの遵守（教科書 Chapter11）		
13	ここまでの復習・フォローアップ（資格対策講座Ⅰの箇所も含む）		
14	模擬試験受験（現時点における理解度の把握 ※成績評価としては扱わない）		
15	問題解説・講義総括		

## 授業計画 (シラバス)

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>データベース基礎</b>	<b>■講師名</b>	<b>金築真</b>
1 年 後 期	15 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
データベースの基礎を理解し、ツール活用だけでなくプログラミングでの分析に必要な基礎理論を理解する。人工知能の判断基準となる分析処理の理解を目的とし、今後の授業での応用的な技術に対応できるようにする。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
表計算ソフト活用によるデータ分析の基礎を理解し、実習を通して活用できることを目標とする。			
<b>■授業方法</b>			
講義と演習を中心に進める。			
<b>■教科書 (書籍名・出版社)</b>			
留学生のためのWord/Excel/PowerPoint入門 技術評論			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
平常点 (出席、授業態度) と提出物の内容、定期試験の 3 点を総合的に判断する。 なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b>			
講師は、出版会社やIT会社に勤めたのち、フリーランスでグッズの企画や開発、3Dモデリングの操作やメンテナンスなどの実務的な経験を活かし、より実践的な授業を行う。			
<b>■授業計画 (講義の流れ)</b>			
1	ガイダンス		
2	平均値、中央値、最頻値、データばらつきの指標		
3	標準化、偏差値、度数分布表、ヒストグラム、箱ひげ図		
4	共分散、相関係数、散布図、回帰直線、ヒートマップ		
5	母集団と標本、確率モデル		
6	連続変数と離散変数の理解、連続型確率変数		
7	正規分布、指数分布、カイ二乗分布		
8	離散型確率変数の理解		
9	ベルヌーイ分布、2項分布、幾何分布、ポアソン分布		
10	点推定、区間推定		
11	ベルヌーイ分布の母平均の区間推定、ポアソン分布の母平均信頼区間		
12	正規分布に関する検定を理解する		
13	回帰分析における仮説、回帰係数、説明変数、目的変数の理解、ライブラリ活用による回帰分		
14	回帰係数、ダミー変数、one-hot処理		
15	定期試験		

## 授業計画（シラバス）

AI・コミュニケーション学科

<b>■科目</b>	<b>キャリアデザインⅡ</b>	<b>■講師名</b>	丸山東人
1 年 後 期	30 コマ (1コマ90分授業)	総時間	30 時間 講義 2 単位
<b>■学修概要</b>			
就職活動に必要な心構え、マナー、一般常識、履歴書の書き方等について解説する。常識問題等の演習や履歴書の作成も試みる等、実践を交えて進める。			
<b>■授業目的、到達目標</b>			
正しい職業観の醸成と、人生百年時代を見据えた「社会人基礎力」に謳われたスキルの習得を目標とする。また、授業を通して「働く」意味等、社会人として必要な基本的な職業遂行能力と社会の仕組み・ルールも習得する。			
<b>■授業方法</b>			
講義・演習			
<b>■教科書（書籍名・出版社）</b>			
柴岡信一郎編著、社会人になるためのキャリア情報リテラシー～社会人の心得・スキル、就職活動、ライフプラン～、技術評論社、2021			
<b>■成績評価・講義上の注意</b>			
平常点（出席日数、授業態度）及び提出物の内容、試験の3点から総合的に評価する。なお、出席が全体の2/3以下の場合は成績評価の対象外とする。			
<b>■実務経験</b>			
講師は、大学と専門学校で保育士・幼稚園教諭・学校教員の養成に携わってきた経験や、教育学（ICT機器の活用を含む）を専門に研究活動をしてきた経験を活かし授業を行う。			
<b>■授業計画（講義の流れ）</b>			
1	ガイダンス		
2	社会の常識、社会が求める人材とは		
3	情報リテラシー（Word編）		
4	情報リテラシー（Excel編）		
5	就職活動の進め方（インターンシップ～企業エントリー）		
6	就職活動の進め方（選考～入社）		
7	企業選びのフレームワーク		
8	面接から採用への準備（心得、エントリーシート）		
9	面接から採用への準備（面接、グループディスカッション）		
10	データを踏まえた業界研究とビジネス施策		
11	求められる外国人の人材とは（人手と人材、在留資格）		
12	求められる外国人の人材とは（就職活動と情報収集）		
13	魅力ある人とは		
14	労働衛生の概況、精神疾患への対応、相談窓口		
15	定期試験		