

ITビジネス

学年	科目名
1	デザイン制作／動画編集
1	コンピュータ（基本・応用）
1	Javaプログラミング
1	Pythonプログラミング
1	HTML・CSSプログラミング／Web制作
1	楽しいIT（ドローン・AI）
1	ゲーム開発
1	インフラ構築（実践）
1	基本情報技術者／ITパスポート試験対策
1	DX推進／AIチャレンジ
1	ビジネスマナー
1	就職活動講座
1	アントレプレナーシップ
1	面接対策講座
1	SPI試験対策（言語）
1	SPI試験対策（非言語）
1	選択TOEIC
2	デザイン制作／動画編集（応用）Ⅱ
2	Javaプログラミング（応用）Ⅱ
2	Pythonプログラミング（応用）Ⅱ
2	HTML・CSSプログラミング／Web制作（応用）Ⅱ
2	楽しいIT／ドローン（応用）Ⅱ
2	ゲーム開発（応用）Ⅱ
2	インフラ構築（応用）Ⅱ
2	基本情報技術者／ITパスポート試験対策（応用）Ⅱ
2	DX推進／AIチャレンジ（応用）Ⅱ
2	フレッシュアーズ教育

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	デザイン制作／動画編集				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	動画編集技能について学習をすすめる				授業形態	講義&演習
到達目標	指定の条件(初級)に沿った動画が作成できる					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
2回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
3回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
4回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
5回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
6回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
7回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
8回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
9回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
10回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(中級)				
11回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
12回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
13回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
14回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(振り返り)				
15回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(振り返り)				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	コンピュータ				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	パソコンの基本的構成やよく使うソフトウェアを知る メールやクラウドの使い方を習得しIT全般のスキルアップをはかる				授業形態	講義&演習
到達目標	パソコンの構成を理解しメールやクラウドなどのユーティリティを正しく理解し活用できるようにする					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	課題／小テスト70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	仮想デスクトップの使用	マイクロソフトアカウント 仮想デスクトップ(Microsoft Azure)接続 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
2回	仮想デスクトップの使用	仮想デスクトップ(Microsoft Azure)の使い方 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
3回	仮想デスクトップの使用 Microsoft Office 365	OneDriveの活用 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
4回	仮想デスクトップの使用 Microsoft Office 365	SharePointの活用 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
5回	仮想デスクトップの使用 Microsoft Office 365	Teamsの活用 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
6回	AI活用	言語生成AI ChatGPT ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
7回	AI活用	言語生成AI Perplexity ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
8回	AI活用	画像生成AIを活用した画像制作 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
9回	動画生成AI活用	動画生成AIを活用した動画制作 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
10回	動画生成AI活用	動画生成AIを活用した動画制作 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Google Office演習を行う				
11回	Webコンテンツ制作	Webの仕組みや公開までの流れ ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
12回	Webコンテンツ制作	いろいろなWebコンテンツ ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
13回	Webコンテンツ制作	Webコンテンツ制作実践 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
14回	Webコンテンツ制作	Webコンテンツ制作実践 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、Microsoft Office、Googleツール演習を行う				
15回	Webコンテンツ制作 ／期末試験	Webコンテンツ制作実践 ※期末試験				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	Javaプログラミング				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	Javaプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Javaプログラミングにより簡単なアプリケーションを作成する					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	変数と配列	配列				
2回	変数と配列	配列				
3回	変数と配列	配列				
4回	変数と配列	コマンドライン引数				
5回	変数と配列	コマンドライン引数				
6回	Java言語の基本文法	演算子				
7回	Java言語の基本文法	演算子				
8回	Java言語の基本文法	演算子				
9回	Java言語の基本文法	演算子				
10回	Java言語の基本文法	演算子				
11回	Java言語の基本文法	演算子				
12回	Java言語の基本文法	関係演算子				
13回	Java言語の基本文法	関係演算子				
14回	Java言語の基本文法	論理演算子				
15回	Java言語の基本文法	論理演算子				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	Pythonプログラミング				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	Pythonプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Pythonプログラミングにより簡単なアプリケーションを作成する					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	演算子	演算子とは				
2回	演算子	算術演算子				
3回	演算子	累算代入演算子				
4回	演算子	文字列を連結する演算子				
5回	演算子	比較演算子				
6回	演算子	論理演算子				
7回	制御構造	制御構造の種類				
8回	制御構造	条件分岐				
9回	制御構造	繰り返し ～for文～				
10回	制御構造	繰り返し ～while文～				
11回	制御構造	繰り返し処理の制御				
12回	関数	関数とは				
13回	関数	関数の定義				
14回	例外処理	例外処理とは				
15回	例外処理	例外処理の実装				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	HTML／CSSプログラミング				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	HTML／CSSプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Webページを制作する。校内ポータルサイトの運用管理を行う。					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	トップページ	作成するWebサイトの確認				
2回	トップページ	作成するWebページの確認				
3回	トップページ	文字列スタイルの設定				
4回	トップページ	画像の挿入				
5回	トップページ	ボックス				
6回	トップページ	要素の表示位置				
7回	トップページ	リスト				
8回	トップページ	ナビゲーションメニュー				
9回	トップページ	レスポンス				
10回	サブページ	作成するWebページの確認				
11回	サブページ	背景の設定				
12回	サブページ	リスト				
13回	サブページ	画像の装飾				
14回	サブページ	パンくずリスト				
15回	サブページ	レスポンス				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	楽しいIT／ドローン				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	ドローンやセンサーをいろいろな方法で操作する				授業形態	講義&演習
到達目標	ドローンやセンサー技術を活用して各種の業務改善にチャレンジする					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
2回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
3回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
4回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
5回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
6回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
7回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
8回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
9回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
10回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
11回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
12回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
13回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
14回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
15回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	ゲーム開発				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	ゲーム開発について学習をすすめる				授業形態	講義&演習
到達目標	オリジナル性のあるゲーム作品を作成する					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ		授業内容			
1回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(初級)			
2回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(初級)			
3回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(初級)			
4回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(初級)			
5回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
6回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
7回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
8回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
9回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
10回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(中級)			
11回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)			
12回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)			
13回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)			
14回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(振り返り)			
15回	ゲーム開発		Javascript言語で作成されたゲームを編集する(振り返り)			

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	インフラ構築				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	サーバー／クライアントシステム、仮想マシン、ネットワークなどのインフラ構築の基本について実技を進めながら学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	プログラム開発のみならずITインフラエンジニアとしての将来もターゲットになるようにする					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ		授業内容			
1回	OSの基礎知識		OSの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
2回	OSの基礎知識		OSの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
3回	Windows11の概要		Windows11の概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
4回	Windows11の概要		Windows11の概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
5回	Windows11の概要		Windows11の概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
6回	Windows11の概要		Windows11の概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
7回	ファイルとフォルダの概要		ファイルとフォルダの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
8回	ファイルとフォルダの概要		ファイルとフォルダの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
9回	ファイルとフォルダの概要		ファイルとフォルダの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
10回	ファイルとフォルダの概要		ファイルとフォルダの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
11回	設定の基本機能		設定の基本機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
12回	設定の基本機能		設定の基本機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
13回	設定の基本機能		設定の基本機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
14回	設定の基本機能		設定の基本機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
15回	設定の基本機能		コンピュータの購入と修理について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	基本情報技術者／ITパスポート試験対策				クラス	H
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	ITパスポート試験の対策				授業形態	講義&演習
到達目標	資格取得					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	基礎理論	基数変換				
2回	基礎理論	デジタルデータ				
3回	アルゴリズムとプログラミング	スタックとキュー				
4回	アルゴリズムとプログラミング	疑似言語				
5回	コンピュータシステム	コンピュータの構成				
6回	コンピュータシステム	ファイル管理				
7回	データベース	データベースの概要と設計				
8回	データベース	データベース管理システム				
9回	ネットワーク	LANとWAN				
10回	ネットワーク	IPアドレス				
11回	セキュリティ	脅威と脆弱性				
12回	セキュリティ	リスクマネジメント				
13回	セキュリティ	情報セキュリティ				
14回	過去問演習	演習と解説				
15回	過去問演習	演習と解説				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	DX推進/AIチャレンジ				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	DX推進やAI活用方法の基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	AIを活用して業務の効率化を実現する。自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする。					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ		授業内容			
1回	動画生成AI		動画生成AIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
2回	動画生成AI		動画生成AIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
3回	動画生成AI		動画生成AIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
4回	動画生成AI		動画生成AIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
5回	動画生成AI		動画生成AIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
6回	各分野のAI		各分野のAIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
7回	各分野のAI		各分野のAIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
8回	各分野のAI		各分野のAIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
9回	各分野のAI		各分野のAIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
10回	各分野のAI		各分野のAIの比較と活用 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
11回	AIチャレンジ実践		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
12回	AIチャレンジ実践		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
13回	AIチャレンジ実践		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
14回	AIチャレンジ実践		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			
15回	AIチャレンジ実践		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする			

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	エアライン・ITビジネス・鉄道・国際ビジネス・夜間総合観光		
科目名	ビジネスマナー				クラス	QHNDY	
担当講師(フルネーム)	田中 友加利 池田 香織				実務経験	有(ホテル業界勤務歴)	
授業概要(内容)	・社会人になるための心構え、また専門学校での過ごし方を学ぶ。 ・社会の仕組みの理解と社会人としてのビジネスマナーを習得する。				授業形態	講義	
到達目標	ビジネス能力検定ジョブパス3級合格を目指す。(12/7(日)受験)						
使用テキスト	ビジネス能力検定3級テキスト2025年度版						
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。					単位数	2
期末試験	1 授業中に実施						
	テーマ		授業内容				
1回	過去問題		後期授業の進め方について 過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
2回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
3回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
4回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
5回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
6回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
7回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
8回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
9回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
10回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
11回	過去問題		過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。				
12回	自己採点		12/7(日)試験の自己採点をする				
13回	社会人としての心構え		ビジネスマナー他 社会の仕組みの理解と社会人としてのビジネスマナーを習得する。				
14回	社会人としての心構え		ビジネスマナー他 社会の仕組みの理解と社会人としてのビジネスマナーを習得する。				
15回	期末試験		期末試験				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	就職活動講座				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	仕事とキャリアの考え方から自己分析、企業研究、面接対策まで、専門生が就職活動に際して知っておくべきノウハウを学習				授業形態	講義&演習
到達目標	就職活動能力のレベルアップ					
使用テキスト	就職ノート					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	就職活動	就職活動へのアプローチ (ブラッシュアップ)				
2回	就職活動	就職活動の流れを知ろう (ブラッシュアップ)				
3回	自己分析	自分を知ろう (ブラッシュアップ)				
4回	自己分析	自分を知ってキャリアを考えよう (ブラッシュアップ)				
5回	自己アピール	自己アピールの方法を身に着けよう (ブラッシュアップ)				
6回	自己アピール	自己アピールの方法を身に着けよう (ブラッシュアップ)				
7回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.1～P.5				
8回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.5～P.15				
9回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.16～P.25				
10回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.26～P.35				
11回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.36～P.45				
12回	就職活動ノート	就職活動ノートを活用しよう P.46～P.56				
13回	履歴書	履歴書を書いてみよう				
14回	履歴書	履歴書を書いてみよう				
15回	履歴書	履歴書を書いてみよう				

対象学年	1年	学期	後期のみ	学科	ITビジネス科	
科目名	アントレプレナーシップ				クラス	H
担当講師(フルネーム)	安部紀美江				実務経験	有(ホテル業界勤務歴)
授業概要(内容)	・目指すべき方向性とビジョンを持って自分自身のキャリアや人生設計を考え、起業家としての基礎知識の習得をさせる。				授業形態	講義
到達目標	・アントレプレナーとして初歩的理解をする。					
使用テキスト	・「はじめてのアントレプレナーシップ論」 ・オリジナルレジュメ					
成績評価方法	・小テスト及び期末テスト80% 平常点20% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	△ 授業中に実施					
	テーマ	授業内容				
1回	オリエンテーション	・授業内容の説明 ・アントレプレナーシップ論とは何か。				
2回	個々人に必要なアントレプレナーシップ	・アントレプレナーシップとは。 ・アントレプレナーはどういう人?				
3回	個々人に必要なアントレプレナーシップ	・アントレプレナーとしての自己マネジメント。 小テスト				
4回	組織にとっても必要なアントレプレナーシップ	・組織とは何か。				
5回	組織にとっても必要なアントレプレナーシップ	・株式会社はこんな組織。				
6回	組織にとっても必要なアントレプレナーシップ	・株式会社を財務諸表で理解しよう。				
7回	組織にとっても必要なアントレプレナーシップ	・株式会社を財務諸表で理解しよう。				
8回	組織にとっても必要なアントレプレナーシップ	・株式会社を財務諸表で理解しよう。 小テスト				
9回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・既存組織の成長に必要な現状分析と戦略				
10回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・成長するベンチャー企業				
11回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・ベンチャー企業とビジネスモデル				
12回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・ベンチャー企業のマーケティング				
13回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・ベンチャー企業の資金調達				
14回	アントレプレナーシップを体現するベンチャー企業	・ベンチャー企業の価値評価				
15回	前期試験	・試験後に採点しフィードバックを行う。				

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	面接対策				クラス	H
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	IT業界就職に向けた具体的な面接対策を行う				授業形態	講義&演習
到達目標	面接において、うわべの形や言葉だけに頼らず、真の自分をアピールできるようなスキルを身に着ける。さらに面接練習を通して、IT業界に長く携わる覚悟と人間性を再認識し常にそれを意識して行動できるようにする。					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ		授業内容			
1回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接に臨む心構え 面接実践			
2回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接で自分を表現する 面接実践			
3回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接で自分を表現する 面接実践			
4回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接で自分を表現する 面接実践			
5回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接前に準備しておく知識 面接実践			
6回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接前に準備しておく知識 面接実践			
7回	面接探求／ 面接実践		面接探求:面接前に準備しておく知識 面接実践			
8回	面接探求／ 面接実践		面接探求:頻出質問の回答のコツ 面接実践			
9回	面接探求／ 面接実践		面接探求:頻出質問の回答のコツ 面接実践			
10回	面接探求／ 面接実践		面接探求:頻出質問の回答のコツ 面接実践			
11回	面接探求／ 面接実践		面接探求:頻出質問の回答のコツ 面接実践			
12回	面接探求／ 面接実践		面接探求:オンライン面接の心構えと注意 面接実践			
13回	面接探求／ 面接実践		面接探求:オンライン面接の心構えと注意 面接実践			
14回	面接探求／ 面接実践		面接探求:オンライン面接の心構えと注意 面接実践			
15回	面接探求／ 面接実践		面接探求:オンライン面接の心構えと注意 面接実践			

対象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス・エアライン科	
科目名	SPI言語対策				クラス	HQ
担当講師(フルネーム)	前田 恭子				実務経験	有(エアライン業界勤務歴)
授業概要(内容)	就職試験における筆記試験の言語系分野の対策授業				授業形態	講義
到達目標	就職筆記試験の点数を確実に取るために基礎学力の向上を目指し、応用力を養う					
使用テキスト	「一般常識と時事問題をひとつひとつわかりやすく」Gakken					
成績評価方法	・期末試験80% 平常点20% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
	テーマ	授業内容				
1回	日本の特産物(1)	夏休み課題提出 日本地理① 日本各地の産物を学び、産地との組み合わせを覚える SPI言語:同意語(意味や内容が近い語)				
2回	日本の特産物(2)	四字熟語テスト① 夏休み課題を6回に分けて小テストを行なう 日本地理② 産地・産物の練習問題を解き、理解を深める SPI言語:反意語(意味や内容が反対の語)				
3回	世界の特産物(1)	四字熟語テスト② 世界地理① 世界各地の産物を学び、産地との組み合わせを覚える SPI言語:ことばの意味①(語句の意味が正しいもの)				
4回	世界の特産物(2)	四字熟語テスト③ 世界地理② 産地・産物の練習問題を解き、理解を深める SPI言語:ことばの意味②(意味に適合する語句)				
5回	日本史(1)	四字熟語テスト④ 日本史① 人物に焦点をあてて歴史上の出来事を整理する SPI言語:複数の意味(意味や用法が近いもの)				
6回	日本史(2)	四字熟語テスト⑤ 日本史② 人物に焦点をあてて歴史上の出来事を理解する SPI言語:原料(加工物とその原料)				
7回	世界史	四字熟語テスト⑥ 世界史: 人物に焦点をあてて歴史上の出来事を理解する SPI言語:包含・用途・機能関係				
8回	日本文化史	時代ごとの文化・芸術を整理し、理解する SPI言語:行為関係				
9回	名言・名句	思想史:思想家の名言・名句・著書を学ぶ SPI言語:ことわざ・慣用句				
10回	発明・発見	世界の発明・発見家を学ぶ SPI言語:熟語の成り立ち				
11回	文学史	主な文学作品とその著者を学ぶ SPI言語:文の並べ換え				
12回	労働・社会保障	日本の労働・社会保障のしくみについて学ぶ SPI言語:空欄補充(適文・適語)				
13回	環境問題	日地球の環境問題について学ぶ SPI言語:空欄補充(三文完成)				
14回	後期のまとめ	後期の授業で学んだ内容を復習して期末試験に備える				
15回	期末試験	期末試験を実施し、知識の定着をはかる				

対象学年	1年	学期	前期のみ	学科	ITビジネス・エアライン科	
科目名	SPI非言語対策				クラス	HQ
担当講師(フルネーム)	榎木田裕夫				実務経験	無
授業概要(内容)	SPIは企業がおこなう就職試験です、授業では非言語(数学系)の得点差がつきやすい計算問題や様々な論理問題を解きます。				授業形態	講義
到達目標	SPI、玉手箱、SCOAなどの採用試験が解ける計算力や論理的思考能力を身につける。					
使用テキスト	SPI基本問題集(大和書房)					
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
	テーマ	授業内容				
1回	ハジキ問題1	速さ、時間、距離を求める基本計算を確認する。				
2回	ハジキ問題2	速度算の実践的な問題を解く。				
3回	ハジキ問題3	旅人算(同じ方向に進む、反対方向に進む、向きあう)を解く。				
4回	割合の問題	百分率や比を使った問題を解く。				
5回	仕事算	百分率や比を使った問題を解く。				
6回	金銭の問題	損益を求める問題、損益を求める問題を解く(前期の復習)				
7回	グラフの問題	直線、放物線からなる領域の問題を解く				
8回	食塩水の問題1	食塩水の中の塩の量を求める基本計算を理解して問題を解く。				
9回	食塩水の問題2	濃度算の標準的な問題を解く				
10回	食塩水の問題3	濃度算の応用問題を解く				
11回	代入法の問題	表中のA、B、C、D、Eにあたる数を代入して式の答えを求める				
12回	順列の問題1	順列Pの計算を理解し、基本問題を解く。				
13回	順列の問題2	順列の応用問題(並べ替え、色の塗り方、円順列など)を解く。				
14回	組み合わせの問題	組み合わせの問題を解く				
15回	期末試験	組み合わせの問題を解く				

対象学年	1年	学期	後期のみ	学科	ホテル、鉄道、エアライン、IT	
科目名	TOEIC(選択)				クラス	ENQH
担当講師(フルネーム)	日高 郁子				実務経験	有(通訳翻訳業界勤務歴)
授業概要(内容)	TOEICに特化した文法を基礎から復習。語彙力を高め、音読、シャドウイングなどでリスニング力を強化してスコアアップにつなげる。				授業形態	講義
到達目標	各自の目標スコアを達成する。 ※レベルに合わせるためシラバス通りに進まない場合があります。					
使用テキスト	TOEIC L&R戦略的トレーニング:レベル500 / プリントなど					
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
	テーマ	授業内容				
1回	オリエンテーション	授業の進め方について TOEICとは? TOEICミニテスト				
2回	品詞問題&Part1	品詞(名詞、形容詞、副詞)の見分け方 品詞問題の解き方 Part5				
3回	時制&Part2	時制の総復習 Part2解き方 Part5				
4回	自動詞&他動詞Part3	自動詞・他動詞の見分け方 自動詞、他動詞を見分けて問題を解く Part3 Part5				
5回	不定詞&Part3	不定詞 Part3 Part5				
6回	動名詞&Part4	動名詞 Part4 Part5				
7回	分詞の形容詞的用法 Part4	分詞の形容詞的用法 Part4 Part5				
8回	Part7	Part7(長文の解き方) Part5 単語練習				
9回	名詞・冠詞 part6	名詞・冠詞 Part6 Part5				
10回	接続詞 Part1&2	接続詞 Part1&2 Part5				
11回	関係代名詞 Part3	関係代名詞 Part3 Part5				
12回	模擬テスト (リーディング)	模擬テスト 解答				
13回	仮定法	仮定法 Part6 Part5				
14回	期末テスト	期末テスト				
15回	文法総復習	後期復習 期末返却				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	デザイン制作／動画編集				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	動画編集技能について学習をすすめる				授業形態	講義&演習
到達目標	指定の条件(上級)に沿った動画が作成できる					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
2回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
3回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
4回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
5回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
6回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
7回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
8回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
9回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
10回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
11回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
12回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
13回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(発表)				
14回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(振り返り)				
15回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(振り返り)				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	Javaプログラミング(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	Javaプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Javaプログラミングにより簡単なアプリケーションを作成する					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	メソッド	メソッドとは				
2回	メソッド	メソッドの定義				
3回	メソッド	メソッドの呼び出し				
4回	メソッド	メソッドの呼び出し				
5回	メソッド	Mathクラスのメソッド				
6回	メソッド	Mathクラスのメソッド				
7回	メソッド	Arraysクラスのメソッド				
8回	メソッド	Arraysクラスのメソッド				
9回	オブジェクト指向	クラスとオブジェクト				
10回	オブジェクト指向	クラスの作成				
11回	オブジェクト指向	クラスの作成				
12回	オブジェクト指向	オブジェクトの生成				
13回	オブジェクト指向	オブジェクトの生成				
14回	オブジェクト指向	オブジェクトへのアクセス				
15回	オブジェクト指向	オブジェクトへのアクセス				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	Pythonプログラミング(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	Pythonプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Pythonプログラミングにより簡単なアプリケーションを作成する					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	メソッド	メソッドとは				
2回	メソッド	メソッドの定義				
3回	メソッド	メソッドの呼び出し				
4回	メソッド	メソッドの呼び出し				
5回	メソッド	Mathクラスのメソッド				
6回	メソッド	Mathクラスのメソッド				
7回	メソッド	Arraysクラスのメソッド				
8回	メソッド	Arraysクラスのメソッド				
9回	オブジェクト指向	クラスとオブジェクト				
10回	オブジェクト指向	クラスの作成				
11回	オブジェクト指向	クラスの作成				
12回	オブジェクト指向	オブジェクトの生成				
13回	オブジェクト指向	オブジェクトの生成				
14回	オブジェクト指向	オブジェクトへのアクセス				
15回	オブジェクト指向	オブジェクトへのアクセス				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	HTML/CSSプログラミング(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	HTML/CSSプログラミングの基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	Webページを制作する。校内ポータルサイトの運用管理を行う。					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	サイドメニュー	サイドメニューの編集				
2回	サイドメニュー	サイドメニューの配置				
3回	動画やマップの挿入	Webページの確認				
4回	動画やマップの挿入	動画の挿入				
5回	動画やマップの挿入	マップの挿入				
6回	フォームの利用	Webページの確認				
7回	フォームの利用	フォームの仕組みと構成要素				
8回	フォームの利用	フォームの作成				
9回	フォームの利用	フォームのスタイル				
10回	フォームの利用	フォームの送受信				
11回	Webサイトの運用管理	校内ポータルサイトの運用管理実践 Javascriptの理解				
12回	Webサイトの運用管理	校内ポータルサイトの運用管理実践 Javascriptの理解				
13回	Webサイトの運用管理	校内ポータルサイトの運用管理実践 Javascriptの理解				
14回	Webサイトの運用管理	校内ポータルサイトの運用管理実践 Javascriptの理解				
15回	Webサイトの運用管理	校内ポータルサイトの運用管理実践 Javascriptの理解				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	楽しいIT／ドローン(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	ドローンやセンサーをいろいろな方法で操作する				授業形態	講義&演習
到達目標	ドローンやセンサー技術を活用して各種の業務改善にチャレンジする					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
2回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
3回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
4回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
5回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
6回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
7回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
8回	ドローン 活用実践	ドローンを実践活用する				
9回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
10回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
11回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
12回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
13回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
14回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				
15回	センサー技術 活用実践	センサー技術を実践活用する				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	ゲーム開発				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	ゲーム開発について学習をすすめる				授業形態	講義&演習
到達目標	オリジナル性のあるゲーム作品を作成する					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(上級)				
2回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(上級)				
3回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(上級)				
4回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(上級)				
5回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
6回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
7回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
8回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
9回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
10回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(応用実践)				
11回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)				
12回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)				
13回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(発表)				
14回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(振り返り)				
15回	ゲーム開発	Javascript言語で作成されたゲームを編集する(振り返り)				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	インフラ構築(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	サーバー/クライアントシステム、仮想マシン、ネットワークなどのインフラ構築の基本について実技を進めながら学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	プログラム開発のみならずITインフラエンジニアとしての将来もターゲットになるようにする					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	インターネットとWWWの概要	インターネットとWWWの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
2回	インターネットとWWWの概要	インターネットとWWWの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
3回	インターネットとWWWの概要	インターネットとWWWの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
4回	インターネットとWWWの概要	インターネットとWWWの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
5回	クラウドコンピューティング	クラウドコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
6回	クラウドコンピューティング	クラウドコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
7回	クラウドコンピューティング	クラウドコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
8回	クラウドコンピューティング	クラウドコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
9回	モバイルコンピューティング	モバイルコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
10回	モバイルコンピューティング	モバイルコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
11回	ネットワークのリスクとセキュリティ	ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
12回	ネットワークのリスクとセキュリティ	ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
13回	ネットワークのリスクとセキュリティ	ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
14回	ネットワークのリスクとセキュリティ	ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				
15回	ネットワークのリスクとセキュリティ	ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	基本情報技術者／ITパスポート試験対策(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	古賀裕成				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	基本情報技術者試験の対策				授業形態	講義&演習
到達目標	資格取得					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物／課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	開発技術	導入・受入れ支援				
2回	開発技術	運用・保守				
3回	開発技術	ソフトウェア管理開発技術				
4回	プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメント				
5回	サービスマネジメント	サービスマネジメント				
6回	サービスマネジメント	システム監査				
7回	システム戦略	システム戦略				
8回	システム戦略	システム企画				
9回	経営戦略	経営戦略マネジメント				
10回	経営戦略	技術戦略マネジメント				
11回	経営戦略	ビジネスインダストリ				
12回	企業と法務	企業活動				
13回	企業と法務	法務				
14回	過去問演習	演習と解説				
15回	過去問演習	演習と解説				

対象学年	2年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス	
科目名	DX推進/AIチャレンジ(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)	財津克宜				実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概要(内容)	DX推進やAI活用方法の基本を学ぶ				授業形態	講義&演習
到達目標	AIを活用して業務の効率化を実現する。自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする。					
使用テキスト	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物/課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
2回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
3回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
4回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
5回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
6回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
7回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
8回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
9回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
10回	DX推進 実践	GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
11回	DX推進 チャレンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
12回	DX推進 チャレンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
13回	DX推進 チャレンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
14回	DX推進 チャレンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				
15回	DX推進 チャレンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする				

対象学年	2・3年共通	学期	後期のみ	学科	ホテル・プライダル科、国際ビジネス科、ITビジネス科		
科目名	フレッシュャーズ教育				クラス	ACG	
担当講師(フルネーム)	小西 翼／猪口 明日香				実務経験	有(ホテル業界勤務歴)	
授業概要(内容)	授業を通して社会人になった際の知識(考え方、動き方含む)を事前に身につける				授業形態	講義	
到達目標	社会人としての基礎知識を身に付けるとともに、困難を楽しく生き抜く力を養う						
使用テキスト	適宜プリント						
成績評価方法	授業態度・積極性や出席率により評価する。 ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。					単位数	2
期末試験	2 期末試験なし						
	テーマ		授業内容				
1回	イントロデュース		成績評価と授業スケジュールの説明 交流会準備				
2回	イントロデュース②		学科合同交流会				
3回	新入社員		新入社員が抱えやすい悩みと、対策・解決方法を考える				
4回	「働く」		なんのために働くのか 社会・企業の仕組み 役職について				
5回	ルール		社会のルール 企業のルール「就業規則」				
6回	ストレス		ストレスの仕組み 各々のストレス解消法について				
7回	アンガーマネジメント		「怒り」の種類について アンガーマネジメントとは 怒りのコントロール				
8回	報告 連絡 相談		報告・連絡・相談の重要性について				
9回	効率 生産性		「できる社員」と「できない社員」の違いとは				
10回	あなたの知らない世界①		他科の授業を受けてみよう①				
11回	あなたの知らない世界②		他科の授業を受けてみよう②				
12回	マネーセミナー①		保険について知ろう ライフイベントやリスクを知ろう				
13回	マネーセミナー②		年金について知ろう ライフイベントやリスクを知ろう				
14回	生活習慣について		企業出前授業				
15回	まとめ		この学校で学んだこと これからずっと忘れないでいてほしいこと				