

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	コンピューター概論		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	CPI	必修/選択	必修	単位
教員氏名	大津 崇	授業方式	講義	時間数
授業概要	コンピューターの基本的な動作を理解した上でプログラミングの基礎知識を学ぶ			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピューターの機能構成とCPUの役割を理解する ・コンピューターと周辺装置の役割を知り、動作制御の方式を学ぶ ・機械語を理解して、プログラミングの本質を知る ・DFD、チャート、グラフの表記方式を知り、プログラミングの表現方法を学ぶ 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	チュートリアル	コンピューターの定義と動き CPUの役割	
	2	2進数と16進数	2進数/16進数の定義 四則演算と論理演算	
	3	小数	浮動小数点の定義	
	4	メモリとディスク	メモリとディスクの構造 メモリとディスクの関係	
	5	小テスト1	No.2~4のまとめ	
	6	データ圧縮	可逆圧縮と非可逆圧縮 ハフマン符号	
	7	プログラムの実行環境	OSとハードウェア java環境、仮想環境	
	8	コンパイル	ソースコードと実行可能ファイル DLLとインポートライブラリ	
	9	小テスト2	No.6~8のまとめ	
	10	OSとアプリケーション	OSの歴史 Windowsの特徴	
	11	アセンブリ言語	ネイティブコード プログラムの構造化	
	12	ハードウェアの制御	周辺装置、割込み制御 DMA制御	
	13	小テスト3	No.10~12のまとめ	
	14	機械学習	機械学習と応用技術 コンピュータ科学とAIの歴史	
15	まとめテスト	全体授業のまとめ		
テキスト	矢沢久雄, (2022). 『コンピューターはなぜ動くのか 第2版 知っておきたいハードウェア&ソフトウェアの基礎知識』日経BP.			
参考書	特になし			
評価基準	◎ 期末テストー期末試験による総合評価(60%) ◎ 平常評価ー小テストと出席率(40%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	システム開発概論		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	SDI	必修/選択	必修	単位
教員氏名	大津 崇	授業方式	講義	時間数
授業概要	情報社会におけるシステム開発の位置づけと歴史を知り、具体的な開発の進め方を理解する。 この過程を通じて、次世代のシステム開発に対する知恵とヒントを講義と議論から見出す。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・システム開発に係る発注者と受注者のあり方と仕事の分担を知る ・開発の工程と成果物を理解し、有用な書類のあり方を理解する ・ビジネスとしてのシステム開発の視点から契約行為について理解する ・システムの改定について議論できるような基礎知識を学ぶ 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	チュートリアル	システムとは何か システム開発の全体像	
	2	開発に係る組織と人	開発に係る企業と自社開発 システム開発に係る職種	
	3	開発にかかるコスト	工数の考え方 見積もりの方法	
	4	工程の概要と要点	システムの内容を決める方法 システムの内容を表現する方法	
	5	発注者と受注者	発注者の役割と仕事の内容 受注者の役割と仕事の内容	
	6	開発モデル	ウォーターフォールとスパイラル アジャイル	
	7	設計工程	基本設計、機能設計 外部設計と内部設計、考え方と表現方法	
	8	実装工程	プログラミング言語の選択 フレームワークの考え方	
	9	開発環境と本番環境	開発、実装、本番環境の違い 環境構築のトレンド	
	10	コーディングの要点	プログラムの品質 規約の必要性和実践	
	11	プログラムテスト	単体テスト 結合テスト	
	12	システムテスト	テスト仕様の考え方 受入テスト	
	13	納品と検収	発注者の検収行為 検収の可否とその後の対応	
	14	運用と保守	運用に必要な行為と組織 リニューアルへのアプローチ	
	15	まとめテスト	全体授業のまとめ	
テキスト	増井敏克, (2023). 『1週間でシステム開発の基礎が学べる本』インプレス.			
参考書	特になし			
評価基準	◎ 期末テストー期末試験による総合評価(60%) ◎ 平常評価ー小テストと出席率(40%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	マイクロソフトオフィス(VBA含む)		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	MSV	必修/選択	必修	単位
教員氏名	大津 崇	授業方式	演習	時間数
授業概要	この授業では、Excelを使った実務処理の効率化を目的に、VBA(Visual Basic for Applications)によるマクロ作成を中心に学ぶ。業務でよく使う作業を自動化するツールを、自らの手で設計・開発する力を養う。演習・課題を通じて「書ける・直せる・読める」スキルを習得する。			
到達目標	VBAを使ってExcel操作を自動化するプログラムを自分で作成できる 変数、条件分岐、繰り返し処理など基本的な構文を理解し使いこなせる ユーザーフォームや関数を使った簡単な業務アプリケーションを開発できる エラー処理・コード整理を通して、実務で使える品質を意識できる			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	オリエンテーション・Excelマクロ入門	VBAとは/マクロの記録と再生/VBEの使い方	
	2	VBAの基本構文①	Subプロシージャ/コメント/MsgBox/変数の宣言と代入	
	3	VBAの基本構文②	If文/Select Case/論理演算子による条件分岐	
	4	VBAの繰り返し処理	For Next/Do While/Do Until/ネストとループ制御	
	5	セルと範囲の操作①	Range/Cells/値の取得・設定/複数セルの処理	
	6	セルと範囲の操作②	行列の挿入削除/色やフォントの変更/条件付き処理	
	7	ワークシート・ブックの制御	シートの追加・削除・切り替え/ブック操作/保存処理	
	8	ユーザー入力と対話処理	InputBox/ユーザーフォームの基本構築/テキストボックスとボタン	
	9	イベントプロシージャとトリガー制御	ワークシートイベント/ボタンクリック処理/簡単なアプリ動作設計	
	10	配列とデータ処理	配列の宣言・代入/ループでの活用/データの一括処理	
	11	実務課題①:リスト作成と整形	名簿データの自動入力・並び替え・色分けマクロの作成	
	12	実務課題②:売上管理ツール作成	売上入力→集計→グラフ出力の自動化ツール演習	
	13	エラー処理とデバッグ	On Error構文/ステップ実行/ブレークポイント/デバッグ印刷	
	14	最終課題制作・応用実装	各自のテーマでミニ業務ツールを作成(例:請求書自動生成、出席簿管理)	
15	最終発表・コード解説・講評	発表(5~10分)+コードレビュー・授業の振り返りとまとめ		
テキスト	国本温子; 緑川吉行, (2022). 『できる逆引き Excel VBAを極める勝ちワザ716 2021/2019/2016&Microsoft 365対応』インプレス.			
参考書				
評価基準	◎ 期末制作 ◎ 平常評価			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	システム構築演習(JAVA)		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	JVS	必修/選択	必修	単位
教員氏名	大津 崇	授業方式	演習	時間数
授業概要	ウォーターフォールモデルに準じたWebアプリ開発の基本を習得する 卒業研究テーマに沿った開発環境を整備する python、django を活用してWebアプリの開発方法を学ぶ springboot5との連携を活用してviewの制作方法を学ぶ 設計の基本とMVCモデルの実際を習得する			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •Djangoのインストールと活用 •bootstrap5の導入 •DB(SQLite)の理解と応用 •システム要求書の作成 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	チュートリアル	授業の目的と進め方/進捗報告書の導入	
	2	システム構築環境整備(1)	djangoの導入、簡単なアプリケーションの作成	
	3	システム構築環境整備(2)	モデル(DB)の位置づけ、操作	
	4	入門アプリケーション制作(1)	投票アプリの制作	
	5	入門アプリケーション制作(2)	管理ページの機能実装	
	6	入門アプリケーション制作(3)	プロジェクトのまとめ	
	7	springboot5導入(1)	日記アプリケーション制作(1)	
	8	springboot5導入(2)	日記アプリケーション制作(2)	
	9	卒研制作準備(1)	基本設計書の作成(1)	
	10	卒研制作準備(2)	基本設計書の作成(2)	
	11	卒研制作準備(3)	開発環境整備	
	12	卒研制作準備(4)	システム設計書の作成(1)	
	13	卒研制作準備(5)	システム設計書の作成(2)	
	14	卒研制作準備(6)	ソフトウェア設計書の作成(1)	
15	卒研制作準備(7)	ソフトウェア設計書の作成(2)		
テキスト	指定なし			
参考書	特になし			
評価基準	1.演習課題(60%) 2.出席率(40%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	システム構築演習(JAVA)		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	JVS	必修/選択	必修	単位
教員氏名	大津 崇	授業方式	演習	時間数
授業概要	前期で学んだWebアプリの開発方法を活用して、各自の制作テーマを実装するプロトタイピング方式で、作りながら改善を繰り返すWBSの運用を学ぶ			
到達目標	各自テーマの実装完成を目指す			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	制作計画(1)	テーマ選定と制作計画(WBS)	
	2	制作(1-1)	初期設計	
	3	制作(1-2)	実装(1-1)	
	4	制作(1-3)	実装(1-2)	
	5	制作計画(2)	制作物の評価と再計画	
	6	制作(2-1)	設計見直し1	
	7	制作(2-2)	実装(2-1)	
	8	制作(2-3)	実装(2-2)	
	9	制作計画(3)	制作物の再評価と再々計画	
	10	制作(3-1)	設計見直し2	
	11	制作(3-2)	実装(3-1)	
	12	制作(3-3)	実装(3-2)	
	13	制作結果評価	制作物の最終評価	
	14	制作見直し(1)	運用評価のまとめ	
15	制作見直し(2)	考察まとめ		
テキスト	指定なし			
参考書	特になし			
評価基準	1.演習課題(60%) 2.出席率(40%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	プログラミング言語基礎		対象学科	情報システム学科	
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期	前期
授業コード	PLB	必修/選択	必修	単位	4
教員氏名	藤井 文一郎	授業方式	講義	時間数	60
授業概要	Java言語を中心として、C言語、Javascript、Pythonと比較しながらプログラム言語の基本表現方法について学習することにより一般的なプログラミングの知識を深め、アルゴリズムやアプリケーションへの知識的発展をもたらす材料とする。				
到達目標	プログラムの基本である、シーケンス実行、条件分岐、繰り返しを先ずJavaで学習し、多言語での表現を見ながら一般的なプログラム記法を習得する。				
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード		
	1	ガイダンス	授業目標と今後の進め方		
	2	環境の導入	Javaの開発環境のセットアップ		
	3	プログラム書式、変数、データ型	プログラム書式、変数の考え方、データ型について説明		
	4	式と演算子と条件式	Javaで用意されている演算子について説明と演算子を用いた様々な式の表現 条件式 (if文)を用いた分岐 条件式 (switch文)を用いた分岐と論理演算子		
	5	まとめ(小テスト)①	これまでの内容をまとめ 小テストを行う		
	6	ループ処理	for文用いた繰り返し処理 while文用いた繰り返し処理 do文用いた繰り返し処理		
	7	配列とコレクション	1次元配列の使い方とその応用 2次元配列の使い方とその応用 Collection、List、Mapについて		
	8	文字列	Character、String、StringBufferについて		
	9	まとめ(小テスト)②	これまでの内容をまとめ 小テストを行う		
	10	クラスの応用①	クラス概要 クラスの宣言、修飾子について		
	11	クラスの応用②	クラスの継承について説明		
	12	クラスの応用③	クラスからインスタンスを生成する方法、インスタンスの状態について メンバ変数とローカル変数の違い、メンバ変数宣言時に付与できる修飾子について		
	13	クラスの応用④	メソッドの宣言方法、メソッド宣言時に付与できる修飾子について コンストラクタの概要、宣言方法、コンストラクタを複数宣言する方法について		
	14	クラスの応用⑤	アクセスレベルの使用方法について static修飾子が付与されたクラス変数、 クラスメソッドについて、スーパークラスの概要、利用方法について		
	15	まとめ(小テスト)③	これまでの内容をまとめ 小テストを行う		
テキスト	中山清喬, 国本大悟, (2023). 『スッキリわかるJava入門 第4版』インプレス.				
参考書	なし				
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価				

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	プログラミング言語演習(前期)		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	PE1	必修/選択	必修	単位
教員氏名	藤井 文一郎	授業方式	演習	時間数
授業概要	<p>コンピュータに問題解決の手順を教えるための言葉であるプログラム言語の習得を目的とする。 前期では、JAVA言語を用いて、基本的なプログラミング技術の修得を目指す。具体的には変数・配列・条件分岐・繰り返し等の文法・役割・動作を学習し、それらを用いて簡単なプログラムを記述できることを目標とする。 後期では、学んだ知識を前提にクラスとオブジェクトの概念を理解し、効率よくソフトウェアを記述するための知識として「クラスの継承、フィールド・メソッドの役割、インターフェースの実装」等を学ぶ。さらに、javaを用いたWebアプリケーション開発基本であるServlet・JSPについて学習できる。</p>			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. プログラミング言語の制御構文を使用して、基本的なアルゴリズムを組み立てることができる。 2. 配列などの基本的なデータ構造を利用して、データ処理ができる。 3. メソッドの概念を理解し、プログラムを機能ごとに分割できる。 4. クラスの概念を理解し、基本的なクラスを作成できる。 5. 基本的なAPIを利用できる。 6. Servlet・JSPの概念を理解し、JavaのWebアプリケーション開発について理解を含める。 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	ガイダンス	授業目標と今後の進め方	
	2	環境の導入	Eclipseの開発環境のセットアップ	
	3	Javaプログラム演習(1)	プロジェクトを作り、簡単なプログラムを動かす。	
	4	Javaプログラム演習(2)	Javaで用意されている演算子について説明と演算子を用いた様々な式の表現 条件式 (if文)を用いた分岐 条件式 (switch文)を用いた分岐と論理演算子	
	5	Javaプログラム演習(3)	演習問題①	
	6	Javaプログラム演習(4)	for文用いた繰り返し処理 while文用いた繰り返し処理 do文用いた繰り返し処理、多重の繰り返し処理	
	7	Javaプログラム演習(4)	1次元配列の使い方とその応用 2次元配列の使い方とその応用 Collection、List、Mapについて	
	8	Javaプログラム演習(4)	Character、String、StringBufferについて	
	9	Javaプログラム演習(4)	これまでの内容をまとめ 小テストを行う	
	10	クラスの応用①	クラス概要 クラスの宣言、修飾子について	
	11	クラスの応用②	クラスの継承について説明	
	12	クラスの応用③	クラスからインスタンスを生成する方法、インスタンスの状態について メンバ変数とローカル変数の違い、メンバ変数宣言時に付与できる修飾子について	
	13	クラスの応用④	メソッドの宣言方法、メソッド宣言時に付与できる修飾子について コンストラクタの概要、宣言方法、コンストラクタを複数宣言する方法について	
	14	クラスの応用⑤	アクセスレベルの使用方法について static修飾子が付与されたクラス変数、 クラスメソッドについて、スーパークラスの概要、利用方法について	
	15	まとめ(小テスト)③	これまでの内容をまとめ 小テストを行う	
テキスト	中山清喬, 国本大悟, (2023). 『スッキリわかるJava入門 第4版』インプレス.			
参考書				
評価基準	<p>◎ 期末制作物</p> <p>◎ 平常評価</p>			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	プログラミング言語演習(後期)		対象学科	情報システム学科	
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期	後期
授業コード	PE2	必修/選択	必修	単位	3
教員氏名	藤井 文一郎	授業方式	演習	時間数	90
授業概要	<p>コンピュータに問題解決の手順を教えるための言葉であるプログラム言語の習得を目的とする。 前期では、JAVA言語を用いて、基本的なプログラミング技術の修得を目指す。具体的には変数・配列・条件分岐・繰り返し等の文法・役割・動作を学習し、それらを用いて簡単なプログラムを記述できることを目標とする。 後期では、学んだ知識を前提にクラスとオブジェクトの概念を理解し、効率よくソフトウェアを記述するための知識として「クラスの継承、フィールド・メソッドの役割、インターフェースの実装」等を学ぶ。さらに、javaを用いたWebアプリケーション開発基本であるServlet・JSPについて学習できる。</p>				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Webアプリケーションの基礎を学ぶ。 2. サーバについて理解する。 3. HTMLを作ることができる。 4. JSPを作ることができる。 5. Servletを作ることができる。 6. Servlet・JSPの概念を理解し、JavaのWebアプリケーション開発を構築できる。 				
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード		
	1	Webアプリケーション	Javaがもっとも使われているWebアプリケーションについて学ぶ。		
	2	Tomcatサーバ環境構築	EclipseにTomcatサーバをセットアップして動かす。		
	3	HTML作成	HTMLを作成しTomcatサーバで配信する。		
	4	JSP作成	基本的なJSPを作成しTomcatサーバで配信する。		
	5	JSP応用	高度なJSPを作成しTomcatで配信する。		
	6	演習問題①	HTMLとJSPを使った例題作成。		
	7	HTTP	HTTPについて学び、動かす。		
	8	Servlet基礎	単純なServletを作成する。		
	9	Servlet演習	単純なServletをURLマッピングしてサーバで動かす。		
	10	Servlet応用	HTMLやJSPと連携するServletを作る。		
	11	演習問題②	HTMLとJSP、Servletを使った例題作成。		
	12	JDBC基礎	データベースとServletを繋げる。		
	13	JDBC応用	データベースを使って検索するServletを作る。		
	14	演習問題③-1	文字列を入力し、データベースから検索を行い、結果を表示するシステムを作る。		
15	演習問題③-2	続き。本演習の出来次第を成績とする。			
テキスト	中山清喬, 国本大悟, (2023). 『スッキリわかるJava入門 第4版』インプレス.				
参考書					
評価基準	<p>◎ 期末制作物</p> <p>◎ 平常評価</p>				

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	オブジェクト指向理論		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	OBJ	必修/選択	必修	単位
教員氏名	藤井 文一郎	授業方式	講義	時間数
授業概要	<p>1. オブジェクト指向がどのように生まれ、現状に至る経緯について学習する。 2. クラスの基本的な使い方や性質について理解する。 3. 理解の難しい部分は積極的に質問するなどして解決するように努めること。</p>			
到達目標	<p>1 javaプログラム(クラス)を書くことができる。 2 オブジェクト指向とは何かについて、その概念を述べるができる。 3 クラス、メソッド、継承などのオブジェクト指向特有の言葉について説明ができる。 4 クラス、メソッド、継承などオブジェクト指向特有の内容を実際に使いこなすことができる。</p>			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	導入(オブジェクト指向とは、授業のすすめかた)	受講計画をたてる	
	2	オブジェクト指向の基礎 I (1)	授業内容の復習 オブジェクト指向の始まりと発展について。	
	3	オブジェクト指向の基礎 I (2)	授業内容の復習 クラスとその使い方。	
	4	オブジェクト指向の基礎 I (3)	授業内容の復習 クラスとインスタンス。	
	5	オブジェクト指向の基礎 I (4)	授業内容の復習 クラスの継承	
	6	オブジェクト指向の基礎 I (5)	授業内容の復習 継承関係	
	7	オブジェクト指向の基礎 I (6)	授業内容の復習 ポリモーフィズム	
	8	オブジェクト指向の基礎 I (7)	授業内容の復習 パッケージの使用とFQCN	
	9	オブジェクト指向の基礎 I (8)	授業内容の復習 システムの設計とUML	
	10	演習① 応用プログラムの作成	応用プログラムAnimal、Dog、Catの作成	
	11	演習② 応用プログラムの作成	応用プログラムMoneyの作成	
	12	演習③ 応用プログラムの作成	Java APIの活用	
	13	オブジェクト指向の基礎 II (1)	授業内容の復習 システムの設計とクラス図、シーケンス図、他	
	14	オブジェクト指向の基礎 II (2)	授業内容の復習 システムの設計とユースケース図、アクティビティ図、他	
15	まとめ	これまでの講義内容をまとめ、理解度の確認を行う		
テキスト	平澤 章, (2021). 『オブジェクト指向でなぜつくるのか: 知っておきたいOOP、設計、アジャイル開発の基礎知識 第3版』日経BP.			
参考書				
評価基準	<p>◎ 期末テスト ◎ 平常評価</p>			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	サーバ・ネットワーク構築演習・セキュリティ		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	SNS	必修/選択	必修	単位
教員氏名	藤井 文一郎	授業方式	講義	時間数
授業概要	現状のコンピュータシステムに欠かせないサーバ、ネットワークの基本とそれに伴って必要となる開発、運用、セキュリティ対策について必要となる技術についての知識を学習する。			
到達目標	コンピュータシステムを構築する際に必要となるコミュニケーションを円滑に行えること。また、設計開発の現場で必要となる項目の提案を行っていきける知識を身につける。			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	導入(サーバ・ネットワーク構築演習、授業のすすめかた)	受講計画をたてる	
	2	サーバとは	サーバの基礎を学習する。	
	3	クライアント/サーバシステム	クライアントとサーバの関係を学習する。	
	4	ネットワークとは	ネットワークの基礎知識を学習する。	
	5	TCP/IP	基本プロトコルであるTCP/IPについて学習する。	
	6	ルーティング	ネットワークルーティングについて学習する。	
	7	サーバの形態について	オンプレミス/クラウド/ハイブリット等のサーバの形態について学習する。	
	8	Webアプリケーション	Webサーバ/DNS/メールサーバ等について学習する。	
	9	企業内サーバ	DHCP/ファイルサーバ/プリンタサーバ/ディレクトリサーバ等について学習する。	
	10	セキュリティ	セキュリティのリスクについて学習する。	
	11	セキュリティの対策	セキュリティの対策について学習する。	
	12	暗号化方式	SSLやVPNについて学習する。	
	13	障害対策	サーバの障害対策について学習する。	
	14	サーバの運用	ログやバックアップ、監視等について学習する。	
15	まとめ(小テスト)	これまでの内容を確認のための小テストを行う		
テキスト	横田一輝; 遠藤有貴, (2022). 『図解即戦力 サーバーのしくみと技術がこれ1冊でしっかりわかる本』技術評論社.			
参考書				
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	卒業制作準備		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	GPP	必修/選択	必修	単位
教員氏名	飯箸 泰宏	授業方式	講義	時間数
授業概要	本講義は、卒業研究のための前段的な授業である。 AI(人工知能)に負けない創造性を身に着けるための基礎的な能力を学習し、システム開発の大半が経営支援のために行われていることを理解し、システム開発に必要なビジネスモデルや戦略の骨格を学ぶ。			
到達目標	AI化時代のビジネス社会において、生き抜けるような創造性を育むWay of lifeを身に着け、ビジネスモデルを理解する。その結果、卒研テーマの一次案を固めることを目標とする。			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	創造の技術(1) AI化時代の卒業研究	「AI化時代の卒業研究(世界で初めて、世界でただ一つ)」の重要性 グループ作り	
	2	創造の技術(2) 生存活動サイクルとPBL	「生存活動サイクル」は、「学習活動サイクル」「生産活動サイクル」にも貫かれている。	
	3	創造の技術(3) 独創性と新規性	卒研のテーマを決めよう。 AIに勝つために必要なこと。「独創性」と「新規性」とは何。	
	4	創造の技術(4) 現場100回	現場を調べる。現場をもっと良くできないかを議論する。沈黙考する。 カードワークを学習する。	
	5	創造の技術(5) 先行事例研究	テーマを決めたら、先行事例を捜せ。 先行事例、出典、自分の目標と先行事例の違い。表でまとめる。	
	6	創造の技術(6) 論文とレポートの書き方	「論文とレポートの書き方」先取り概要。 目次立て。ジャンル間の比較。	
	7	創造の技術(7) 創造の技術まとめ	創造の技術の振り返りとまとめ。	
	8	システムはビジネス(1) 企業理念と経営思想	システムは個人と社会の満足度を上げる。現代は、顧客の満足度をビジネスが提供する。システムとその満足度はビジネスから提供される。	
	9	システムはビジネス(2) 飯箸式経営戦略	経営戦略は、企業理念と経営思想に基づく。 基本戦略=「前方戦略-内部戦略-広報戦略」と他の主要に戦略群。	
	10	システムはビジネス(3) 進化するビジネスの事例	IT・インターネット業界のDX成功事例をレポートにまとめて、チーム内で分担報告。	
	11	システムはビジネス(4) 9マス形式飯箸モデル	ビジネスモデルのいろいろと飯箸式モデル。 DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(1)。	
	12	システムはビジネス(5) ビジネスモデルを視覚化する。	DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(2)。 グループ内発表後、作品提出。	
	13	システムはビジネス(6) OurSystemのビジネスモデル	卒研テーマのOurシステムのビジネスモデルを作成。 グループで1つを完成して提出。	
	14	システムはビジネス(7) ビジネスモデルまとめ	「システムはビジネス」(1)～(6)の授業を振り返ってまとめる。	
15	卒業研究準備のまとめ	卒業研究準備の半年を振り返ってまとめる。		
テキスト	なし			
参考書	なし			
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	卒業研究準備		対象学科	ビジネスキャリア学科	
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期	後期
授業コード	GRP	必修/選択	必修	単位	2
教員氏名	飯箸 泰宏	授業方式	講義	時間数	30
授業概要	本講義は、卒業研究のための前段的な授業である。 AI(人工知能)に負けない創造性を身に着けるための基礎的な能力を学習し、経営の理念、ビジネスモデルと戦略の骨格を学ぶ。				
到達目標	AI化時代のビジネス社会において、生き抜けるような創造性を育むWay of lifeを身に着け、ビジネスモデルを理解する。その結果、卒研テーマの一次案を固めることを目標とする。				
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード		
	1	創造の技術(1) AI化時代の卒業研究	「AI化時代の卒業研究(世界で初めて、世界でただ一つ)」の重要性 グループ作り		
	2	創造の技術(2) 生存活動サイクルとPBL	「生生活動サイクル」は、「学習活動サイクル」「生産活動サイクル」にも貫かれている。		
	3	創造の技術(3) 独創性と新規性	卒研のテーマを決めよう。 AIに勝つために必要なこと。「独創性」と「新規性」とは何。		
	4	創造の技術(4) 現場100回	現場を調べる。現場をもっと良くできないかを議論する。沈黙考する。 カードワークを学習する。		
	5	創造の技術(5) 先行事例研究	テーマを決めたら、先行事例を捜せ。 先行事例、出典、自分の目標と先行事例の違い。表でまとめる。		
	6	創造の技術(6) 論文とレポートの書き方	「論文とレポートの書き方」先取り概要。 目次立て。ジャンル間の比較。		
	7	創造の技術(7) 創造の技術まとめ	創造の技術の振り返りとまとめ。		
	8	突破するビジネス思考(1) 企業理念と経営思想	「より高い顧客の満足」「より強い仲間の結束」「利害関係者により多くの利益」。 ビジネスで勝つための3つの柱。		
	9	突破するビジネス思考(2) 飯箸式経営戦略	経営戦略は、企業理念と経営思想に基づく。 基本戦略=「前方戦略-内部戦略-広報戦略」と他の主要に戦略群。		
	10	突破するビジネス思考(3) 進化するビジネスの事例	ビジネスモデルの事例をレポートにまとめて、チーム内で分担報告。		
	11	突破するビジネス思考(4) 9マス形式飯箸モデル	ビジネスモデルのいろいろと飯箸式モデル。 DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(1)。		
	12	突破するビジネス思考(5) ビジネスモデルを視覚化する。	DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(2)。 グループ内発表後、作品提出。		
	13	突破するビジネス思考(6) OurSystemのビジネスモデル	卒研テーマのOurシステムのビジネスモデルを作成。 グループで1つを完成して提出。		
	14	突破するビジネス思考(7) ビジネスモデルまとめ	「突破するビジネス思考」(1)～(6)の授業を振り返ってまとめる。		
15	卒業研究準備のまとめ	卒業研究準備の半年を振り返ってまとめる。			
テキスト	なし				
参考書	なし				
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価				

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	卒業研究		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	GIN	必修/選択	必修	単位
教員氏名	飯箸 泰宏, 焦 岩, 南 薫, 伯	授業方式	演習	時間数
授業概要	卒業研究の前段として、卒業研究の目的開発を実践することを目指す。そのため、目的開発の方法論と情報デザイン論を教えて、卒研のための目的開発を実践する。また、1年次に身に着けられなかったサーバクライアントシステムやサーバの三層構造などを既存のサイトを実地に調べる体験を通じて理解する。卒業研究の目的と企画の発表の方法を教える。			
到達目標	「目標開発」「ドメイン調査」「情報デザイン」の基礎的能力を活用して、卒業研究の各自の目的が決定され、企画立案ができる。			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	目的開発とドメイン調査(1)	「AI化時代の卒業研究(世界で初めて、世界でただ一つ)」の重要性。グループ作り	
	2	目的開発とドメイン調査(2)	自校のHPの仕組みを理解し図解する。サイト遷移図、システム構成図、モジュール構成図など	
	3	目的開発とドメイン調査(3)	某福祉法人のHP、某販売サイト×2、を調査し図解する。サイト遷移図、システム構成図、モジュール構成図など	
	4	目的開発とドメイン調査(4)	発表資料の作り方 ①見つけた課題 ②背景 ③制作可能性 カードワークによる発想の整理	
	5	目的開発とドメイン調査(5)	全員発表「現場のIT課題と自分たちにできること」 グループまたは個人発表	
	6	情報デザイン講義1	情報デザインとは何か。社会をつくる動物と社会的脳 コミュニケーション影響関係モデル	
	7	情報デザイン講義2	①情報コミュニケーションモデル/②脳の構造 ③データ、情報、知識、知能/④情報をデザインすること/⑤琵琶ブログから	
	8	情報デザイン講義3	・SWOT法 対話法、弁証法--対自的情報コミュニケーション/例示、類似、対比、比喩(暗喩)、図解、変化--ジャーナリストの常套手段	
	9	情報デザイン講義4	最新のヒューマンインターフェイスのいろいろ	
	10	情報デザイン講義5	WEBコミュニケーションデザイン アーキテクチャ、アクセシビリティ、ユーザビリティ、フィーリング	
	11	情報デザイン講義6	ユニバーサルデザイン	
	12	プレゼン資料作成と発表練習1 「卒研で私 or 私たちが作るもの」	プレゼン資料の作り方と発表の方法 資料作成～その1 企画発表練習～その1	
	13	プレゼン資料作成と発表練習2 「卒研で私 or 私たちが作るもの」	資料作成～その2 企画発表練習～その2	
	14	プレゼン資料作成と発表練習3 「卒研で私 or 私たちが作るもの」	企画学内発表	
15	まとめ	総復習		
テキスト	なし			
参考書	なし			
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	卒業研究		対象学科	情報システム学科	
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期	後期
授業コード	GIN	必修/選択	必修	単位	2
教員氏名	飯箸 泰宏, 焦 岩, 南 薫伯	授業方式	演習	時間数	30
授業概要	卒研の後期に当たって、創造性または新規性をビジネスモデルからも補強する学習を行い、併せて論文の書き方を学習する。「論文」は、混同されやすい「小論文」「(学校)レポート」「感想文」と内容も形式も異なるものであることを協調する。また、実地でのドメイン調査が許されない学習環境であるため、その代替として先行事例研究の実習を取り上げ、論文にも明示的に取り込むことを目指す。				
到達目標	前期で獲得した「目標開発」「ドメイン調査」「情報デザイン」の基礎的能力に加えて、システムを提供するビジネス側の「経営戦略」や「ビジネスモデル」の知見と能力も加えて、卒業研究に独創性および新規性が備わり、卒業論文が書ける。				
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード		
	1	システムはビジネス(1) 企業理念と経営思想	システムは個人と社会の満足度を上げる。現代は、顧客の満足度をビジネスが提供する。システムとその満足度はビジネスから提供される。		
	2	システムはビジネス(2) 飯箸式経営戦略	経営戦略は、企業理念と経営思想に基づく。 基本戦略=「前方戦略-内部戦略-広報戦略」と他の主要に戦略群。		
	3	システムはビジネス(3) 進化するビジネスの事例	IT・インターネット業界のDX成功事例を小論文形式にまとめて、チーム内で分担報告。		
	4	システムはビジネス(4) 9マス形式飯箸モデル	飯箸式モデルの解説と理解。 DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(1)。		
	5	システムはビジネス(5) ビジネスモデルを視覚化する。	DXの成功事例を9マス形式ビジネスモデルに当てはめる(2)。 グループ内発表後、作品提出。		
	6	システムはビジネス(6) OurSystemのビジネスモデル	卒研テーマのOurシステムのビジネスモデルを作成。 グループで1つを完成して提出。		
	7	システムはビジネス(7) ビジネスモデルまとめ	「システムはビジネス」(1)～(6)の授業を振り返ってまとめる。		
	8	論文とレポートの書き方(1) 「ジャンルと形式」	文章にはさまざまなジャンルがあることに気づき、ジャンルごとに書くべき形式があることを理解する。		
	9	論文とレポートの書き方(2) 「逆順に書け」	初心者が論文を書こうとする際に、最も難しいのは、研究の成果を断定または過去形で書くことである。これを防ぐ実践的な方法論を学ぶ。		
	10	論文とレポートの書き方(3) 「世界初、世界でただ一つ」	論文が他の文章ジャンルと決定的に異なるのは独創性または新規性を要求されることである。独創性や新規性とは何かを理解する。		
	11	論文とレポートの書き方(4) 「先行事例の調査」	学外に出ることが許されていないため、ドメイン調査の実地体験ができない。生成AIと文献検索、ネット検索での先行事例の批判的調査を行う。		
	12	論文とレポートの書き方(5) 「検索の達人--文献の達人1」	論文にするためには、先行事例についても、改めて文献で裏づける必要がある。図書館等での文献の見つけ方を理解する。		
	13	論文とレポートの書き方(6) 「引用の達人--文献の達人2」	引用文献、参考文献の表記法にはルールがある。ルールは統一されているとは言い難いが、代表的な一つの方式を理解し、応用できるようにする。		
	14	論文とレポートの書き方(7) 「総集編」	論文とレポートの書き方を振り返って、まとめを行う。		
15	総まとめ	「システムはビジネス」と「論文とレポート」の授業を振り返ってまとめる。			
テキスト	なし				
参考書	なし				
評価基準	◎ 期末テスト ◎ 平常評価				

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	データベース演習		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	BIK	必修/選択	必修	単位
教員氏名	中村 隆幸	授業方式	講義	時間数
授業概要	<input checked="" type="checkbox"/> プログラミング初心者:簡単なコードを書いて動かしたい <input checked="" type="checkbox"/> データ分析に興味がある人:Pythonでデータを処理したい <input checked="" type="checkbox"/> 簡単な自動化をしたい人:繰り返し作業をPythonで効率化			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自力でPythonのコードが書けること。 ・データ分析、RPAの意味がわかること。 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	オリエンテーションpythonの概要	<ul style="list-style-type: none"> 📢 まずは「Hello, World!」を出力して、Pythonに慣れていきましょう！ 🎯 次のステップ Pythonに慣れたら、以下のステップに進むとより実践的なスキルが身につきます！ <ul style="list-style-type: none"> ◇ データ分析 (pandas, numpy) ◇ 機械学習 (scikit-learn, TensorFlow) ◇ Web開発 (Flask, Django) ◇ 自動化スクリプト (Excel操作, Webスクレイピング) 	
	2	pythonプログラミング基礎		
	3	オブジェクトとクラス		
	4	関数とモジュール		
	5	pythonプログラミング応用 I		
	6	pythonプログラミング応用 II 課題演習		
	7	Webアプリ I		
	8	Webアプリ II		
	9	Webアプリ III		
	10	スマホアプリ		
	11	インフラ自動化		
	12	データサイエンス		
	13	機械学習・ディープラーニング		
	14	GPUコンピューティング		
	15	IoTプログラミング		
テキスト	鶴長鎮一, (2022). 『これからはじめる Python入門講座 — 文法から機械学習までの基本を理解』技術評論社.			
参考書				
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 期末演習課題 ◎ 平常評価 			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	データベース演習		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	DBE	必修/選択	必修	単位
教員氏名	中村 隆幸	授業方式	演習	時間数
授業概要	<p>実際のデータベース言語としてMySQLを使用し、実例を交えながらSQLの文法を指導する。また、正規化の概念を修得しテーブル設計が行えるようになることを指導する。 初心者でもつまづきにくいように、手を動かしながら学ぶのが大事！</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 任意のテーブルに対していろいろなSQLを発行できるようになる。 正規化したテーブルの設計が行えること。 			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	オリエンテーションMySQLのインストール	使用ツールMySQL(実務でもよく使われる) 1. SQLの基本概念 2. 基本的なSQL文(データの取得) 3. データの操作(追加・更新・削除) 4. 集計とグループ化 5. テーブル結合(JOIN) 6. 演習(データベースを使った課題)	
	2	初めてのSQL		
	3	基本文法と4大命令		
	4	操作する行の絞りこみ		
	5	検索結果の加工		
	6	式と関数		
	7	集計とグループ化		
	8	副問い合わせ		
	9	複数テーブルの結合		
	10	トランザクション		
	11	テーブルの作成(最初の週でもやる)		
	12	さまざまな支援制度		
	13	テーブルの設計(最初の週でもやる)		
	14	演習 I		
15	演習 II			
テキスト	中山清喬, 飯田理恵子他, (2024). 『スッキリわかるSQL入門 第4版 ドリル256問付き!』インプレス.			
参考書				
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 期中の演習課題の評価 ◎ 平常評価 			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	ソーシャルマナー		対象学科	ビジネスキャリア学科	
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期	前期
授業コード	SMN	必修/選択	必修	単位	2
教員氏名	平田 真智子	授業方式	演習	時間数	60
授業概要	日本の社会に通用するマナーを理解する。具体的には、日本の社会で円滑な人間関係を築くための礼儀作法を理解する。仕事やプライベートの両方で、自己アピールや人間関係の構築などにも役立てるような授業とする。				
到達目標	挨拶や表情、態度、言葉遣い、身だしなみに気を付けることができる。日本人の生真面目さを理解し、的確に確実に時間を守ることができるようになる。プライベートでも学校社会、ビジネスでも報告・連絡・相談を怠らないような癖づけができるようになる。丁寧なコミュニケーションを意識し、常に身の回りの整理整頓を心がけることができるようになる。				
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード		
	1	オリエンテーション。SMNとは。自己紹介など。SMNはなぜ必要か。目標設定	①ソーシャルマナーとは②講義ルールと採点基準の説明③関わり方のSMNIについての説明④自己紹介ができるようになる(資料あり)SW→共有		
	2	日常生活でのソーシャルマナー(立ち方、歩き方、座り方、立ち方、挨拶の仕方)	・自国のマナーを発表する・日本のマナーを理解する・SW→発表・この時も、必ずストロークを与えることを約束する。		
	3	日常生活でのソーシャルマナー(言葉遣いについて気を付けること)	・自国のマナーを発表する・日本のマナーを理解する・SW→発表・この時も、必ずストロークを与えることを約束する。		
	4	日常生活でのソーシャルマナー(公共施設での姿勢や気を付けること)	・自国のマナーを発表する・日本のマナーを理解する・SW→発表・この時も、必ずストロークを与えることを約束する。		
	5	日本の文化について学ぶ	日本の伝統文化や神社のお参りの文化など、季節ごとの文化について調べたりしながら、お互いに発表する。自国の文化と比べながら発表		
	6	冠婚葬祭について学ぶ①	日本の冠婚葬祭について調べて発表する、自国と比べて発表する		
	7	冠婚葬祭について学ぶ②	日本の冠婚葬祭について調べて発表する、自国と比べて発表する		
	8	食事のマナーについて学ぶ	日本の食事の食文化を学び、日本のテーブルマナーについても学ぶ。発表する		
	9	異文化コミュニケーション	多国籍のこの教室ではどのようにしていけば良いか、気遣いなどを考えて発表する。お互いに調べ合い、受け止め合うことにする		
	10	人付き合いのマナー	日本の察する文化を理解して、人付き合いを調べたり学んだりする。発表してお互いに理解を深めていく。		
	11	自己分析ができ、気持ちよく自己紹介ができる	ワークで自己理解を深めていく。皆の前で発表できるようになる。		
	12	日本の地理を知る	日本の地理について学び、好きな地域についてSW発表する		
	13	プレゼンテーションができる	先週の内容をプレゼンテーションする		
	14	コンプライアンスについて・労働法規について	調べて、学ぶ		
15	アサーティブな交流ができるようになる	アサーションを学び、事例検討をして発表する			
テキスト	尾形圭子, (2024). 『すぐに役立つ大人のマナーブック』家の光協会.				
参考書	藤井美音子他, (2025). 『伸ばす! 就活能力・ビジネス日本語力[改訂版]』国書刊行会. 二瓶康子, (2024). 『留学生のためのビジネスマナードリルブック』シナノ書籍印刷株式会社. 林千賀; 羽鳥美有紀; 齋藤真, (2020). 『おもてなしの日本語心で伝える接遇コミュニケーション基本編』アスク.				
評価基準	◎ 期末筆記試験 ◎ 平常評価				

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	ビジネスコミュニケーション		対象学科	ビジネスキャリア学科
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	BNC	必修/選択	必修	単位
教員氏名	田橋 英樹	授業方式	演習	時間数
授業概要	<p>本授業では、職場やビジネスシーンにおいて求められる「伝える力」「聴く力」「書く力」「話す力」を総合的に養う。あいさつや敬語、名刺交換などの基本マナーから始まり、報連相(報告・連絡・相談)や会議、プレゼン、メール、クレーム対応など、就職後に必要な実践的なコミュニケーション技術を身につける。演習やロールプレイを通じて、異文化間でも信頼される対人スキルを育成する。</p>			
到達目標	<p>社会人としての適切な言葉遣い・態度を理解し、実践できる ビジネス文書やメールを正しく書けるようになる 職場での報連相や会話において、正確で丁寧に伝達できる プレゼンテーションや会議での表現力を高める 異文化コミュニケーションの注意点を理解し、多様な人と円滑にやりとりできるようになる</p>			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	オリエンテーションと自己紹介口	授業の進め方/自分の強み・価値観を伝える練習/アイスブレイク活動	
	2	ビジネスマナーの基本口	挨拶・身だしなみ・名刺交換・立ち居振る舞いの練習	
	3	敬語と丁寧な表現口	尊敬語・謙譲語の使い分け/NG表現とその理由/会話ロールプレイ	
	4	報連相①:報告の仕方口	目的・タイミング・簡潔な伝え方/シチュエーション別ロールプレイ	
	5	報連相②:連絡と相談口	正確に情報を共有する/上司や先輩への相談のしかた/ワークシート演習	
	6	ビジネス会話の聞き方・話し方口	あいづち・確認・復唱・傾聴力の向上/グループでの対話練習	
	7	電話対応と受付対応口	よくある電話対応/取次ぎ・折り返し・不在の対応/ロールプレイ中心	
	8	ビジネスメールの書き方口	件名・宛名・本文・署名のマナー/依頼・お礼・謝罪などの書き分け演習	
	9	文書・掲示・社内報告文の作成口	社内通知、報告書、申し送りメモなど/簡潔で読みやすい文章練習	
	10	プレゼンテーション①:構成と準備口	伝えたいことの整理/資料づくり/伝える順序を考える演習	
	11	プレゼンテーション②:発表練習口	声の出し方、姿勢、アイコンタクト、聞き手を意識した発表練習	
	12	会議・ミーティングの参加と進行口	発言のタイミング、要点の伝え方、議事録のポイント/模擬会議	
	13	クレーム・トラブル対応口	感情のコントロール/謝罪・共感・提案のフレーズ練習/事例研究	
	14	異文化コミュニケーション口	文化の違いによる誤解/非言語表現/留学生ならではの視点共有	
15	総まとめと発表会口	ペアまたはグループでビジネス会話実演/ふりかえり・今後の課題共有		
テキスト	なし			
参考書	なし			
評価基準	<p>◎ 期末試験</p> <p>◎ 平常評価</p>			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	基礎体力(前期)		対象学科	共通
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	BP1	必修/選択	必修	単位
教員氏名	加藤 大樹	授業方式	演習	時間数
授業概要	この授業では、学生生活・社会生活を健やかに送るための基礎体力の育成と運動習慣の定着を目的とする。柔軟性・持久力・筋力・敏捷性などの体力要素をバランスよく養いながら、体を動かす楽しさを体験し、自ら健康を維持・向上できる基盤を作る。安全面・マナー・チーム行動も大切にする。			
到達目標	健康と体力の関係を理解できる 自身の体力の現状と課題を把握できる 運動を習慣化し、基礎的な体力を向上させることができる 集団活動における協力やマナーを実践できる			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	ガイダンス／体力測定(前期)□	柔軟・筋力・持久力のチェック	
	2	ストレッチと柔軟性の基礎□	ペアストレッチ／安全な身体の使い方	
	3	持久力①:ウォーキング□	心拍数の管理と継続的な歩行	
	4	筋力①:自重トレーニング(上半身)□	腕立て伏せ、腹筋など	
	5	筋力②:自重トレーニング(下半身)□	スクワット、ランジなど	
	6	敏捷性①:リズム運動・コーディネーション□	ラダー／ステップ運動	
	7	有酸素運動①:軽いランニング□	フォームとペース配分の確認	
	8	ゲーム形式①:バドミントン(初級)□	サーブとラリーの練習	
	9	チームワーク①:リレー形式の運動□	協力・応援・役割意識を学ぶ	
	10	体幹トレーニング□	バランス系・インナーマッスル強化	
	11	健康生活と運動の関係(座学)□	睡眠・食事と体力の関係を学ぶ	
	12	自分に合った運動習慣の作り方□	運動日誌の作成・振り返り	
	13	ストレス解消と運動□	軽運動でのリラックス効果の体験	
	14	前期まとめ運動／確認測定□	測定＋自己評価	
15	成果の振り返りと個別アドバイス□	ワークシート作成／講評・目標設定		
テキスト				
参考書				
評価基準	◎ 平常評価(100%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	基礎体力(後期)		対象学科	共通
開講年度	2025	対象学年	1学年	前/後期
授業コード	BP2	必修/選択	必修	単位
教員氏名	加藤 大樹	授業方式	演習	時間数
授業概要	後期は、前期で身につけた運動習慣と基礎体力をさらに発展させ、持続的な運動の実践と応用的な体力向上を図る。ペアワークや集団競技を取り入れ、社会性や主体性も高めながら、バランスのとれた健康習慣の確立を目指す。			
到達目標	継続的な運動によって体力向上の効果を実感できる チーム運動やルールを理解し、協調性を持って行動できる 自分の運動習慣を客観的に振り返り、改善案を立てられる 社会人として健康管理への自覚を高められる			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	ガイダンス/体力測定(後期)□	前期との比較/自己評価	
	2	ストレッチ&呼吸トレーニング□	ストレスコントロールとの関係も解説	
	3	持久力②:ジョギング+呼吸法□	ペース維持/姿勢と呼吸の整え方	
	4	筋力③:チューブ・道具を使ったトレーニング□	負荷の調整と正しい動作	
	5	有酸素運動②:サーキット形式□	時間内で全身を動かす運動	
	6	チームワーク②:ドッジボール□	戦術とマナー/勝ち負け以外の学び	
	7	集中力と身体の連動□	簡単な球技や反射系ゲーム	
	8	ゲーム形式②:バドミントン応用□	試合形式でのルール理解	
	9	レクリエーションスポーツ(例:フリスビー)□	楽しみながら運動する体験	
	10	自律的運動の設計□	個人ワーク:自分の運動メニュー作成	
	11	健康生活習慣チェック(座学)□	睡眠/栄養/スマホ使用などの影響分析	
	12	他者への運動指導体験□	1分エクササイズを考案・発表	
	13	チーム発表準備□	自分たちで作る「ミニ運動会」準備	
	14	チーム実技発表(ミニ運動会)□	企画・進行・協力体験型	
15	後期まとめ・体力測定・振り返り□	成果確認と今後の運動計画立案		
テキスト				
参考書				
評価基準	◎ 平常評価(100%)			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	ビジネスコミュニケーションⅢ(GCB II)		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	BC3	必修/選択	必修	単位
教員氏名	平田 真智子	授業方式	講義	時間数
授業概要	人間が社会生活を送る上でコミュニケーションは必要不可欠であり、新卒採用で企業側が求める能力として「コミュニケーション能力」は16年連続でトップに挙げられている。また、コロナ禍においてテレワークも急拡大しており、対面で「聞く」「話す」以外のコミュニケーションがさらに重要になっていくことが考えられる。本講座では、ビジネス社会で必要不可欠なコミュニケーションについて、日本社会の文化についての知識も交えながら情報提供する。自分自身の頭で考え、意見交換し、トレーニングをし、多様性を受け入れながら知見を深めていくことができるような講座をおこなう。			
到達目標	ビジネスコミュニケーションの基礎を踏まえた応用編。BC2の次の段階として、就職活動・実務における諸問題にどのように対応するか、ケーススタディを通じ、読解力・問題解決力・仲間とのコミュニケーション力・人前で発言する力を身につける。社会人としてビジネスコミュニケーションを学ぶことで、その先には自身の生涯を見据えた大切なスキルであることを理解することができる。			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	オリエンテーション。自己紹介など。BCはなぜ必要か。目標設定		
	2	ビジネスコミュニケーションにおいて、学生と社会人との違い		
	3	コミュニケーションにおける第一印象の大切さ		
	4	コミュニケーションにおける、立ち居振る舞い		
	5	コミュニケーションにおける、敬語の知識		
	6	ビジネスコミュニケーションにおける仕事上の態度	就職活動・実務での諸問題をケーススタディとして提示し、それを読み、理解し、解決策について個人で考える→グループで話し合い、コンセンサスをとり、代表者が発表する→講師からコメント、妥当解を示し、各ケースの周辺情報の提供をしていく。	
	7	ビジネスコミュニケーションにおける、情報共有「報告連絡相談」	自己理解をする時間を多く取り、自身の強みを伸ばし、不足部分を補うポイントを理解し、より社会適応できるように、自身が前向きに自律的に意思決定できるように支援していく。	
	8	ビジネスコミュニケーションにおける、情報共有「伝え方」	社会に出た時のことを具体的に思い描くことができるようになり、不安なことを言語化できるようになり、情報提供や支援をしていく。	
	9	ケーススタディ:コンセンサスゲーム1	ビジネスの世界では、仕事のみならず、オフの場合はどういう状況かについても、グループワークにおいて理解を深めていけるようにする。	
	10	ケーススタディ:コンセンサスゲーム2	色々な場面でのコミュニケーションについても理解しながら、地域格差があることも理解してもらうこととする。	
	11	コミュニケーションの重要なストロークを知る	このことを加味しながら、毎時間、レポートを書いてその時間内で提出していただき、習熟度を把握していくことにする。	
	12	コミュニケーションの自分の傾向をしる・エゴグラムで自己理解		
	13	ケーススタディ:ストロークのくせ		
	14	ケーススタディ:自己理解、ジョハリの窓		
15	前期のまとめ・理解を深める			
テキスト	羽鳥美有紀, (2021).『日本で働くための本～就活生から社会人まで』アスク.			
参考書	藤井美音子他, (2025).『伸ばす！就活能力・ビジネス日本語力[改訂版]』国書刊行会. 二瓶康子, (2024).『留学生のためのビジネスマナードリルブック』シナノ書籍印刷株式会社. 林千賀; 羽鳥美有紀; 齋藤真, (2020).『おもてなしの日本語心で伝える接遇コミュニケーション基本編』アスク.			
評価基準	◎ 期末筆記試験 ◎ 平常評価			

グローバル情報キャリア学院 シラバス

科目名	ビジネスマナー		対象学科	情報システム学科
開講年度	2025	対象学年	2学年	前/後期
授業コード	BMN	必修/選択	必修	単位
教員氏名	平田 真智子	授業方式	講義	時間数
授業概要	<p>マナーとは何かということを知り、日本の「察する文化」に対応できるビジネスパーソンに不可欠な状況に応じたマナーを身につける。ビジネスコミュニケーションの基礎を踏まえた応用編。</p> <p>日本人・留学生ともに、異なる文化背景を持つ他者とコミュニケーションをとることに慣れる。多様な価値観を理解し、ダイバーシティの時代を踏まえたコミュニケーションの基本を理解することができる。自身の考えを言語化し、自分の言葉で他者に伝え、他者の意見も受け入れる(受け止める)ことを学ぶ。</p>			
到達目標	<p>BC2の次の段階として、就職活動・実務における諸問題にどのように対応するか、ケーススタディを通し、読解力・問題解決力・仲間とのコミュニケーション力・人前で発言する力を身につける。</p> <p>社会人としてビジネスマナーを学ぶことで、その先には自身の生涯を見据えた大切なスキルであることを理解することができる。</p>			
授業計画	No.	週ごとのテーマ	概要/キーワード	
	1	来年社会人として一歩踏み出すみなさんへ心構え・夏休みからの目標	<p>日本において、社会人として生きていくために必要な、社会人としてもマナー。また、一般社員として習得しておくべき、マナーについてを理解するための講義を目標とする。</p> <p>文化の違いにより、言葉の壁がある中で、ジェスチャーも違う場合、どのように理解していけば良いか、などについても共に学び合う。</p> <p>その上で、日本での当たり前のしきたりや習慣について、察する文化を理解しつつ、どのように行動すれば良いか、実際のロールプレイにおいて、習得できるように、何度も行ってみる。</p> <p>ビジネスの世界では、仕事のみならず、オフの場合はどういう状況かについても、グループワークにおいて理解を深めていけるようにする。</p> <p>公共施設でのマナー、はもちろん、日本の文化によるマナーから外れているものもあるし、地域格差があることも理解してもらうこととする。</p> <p>このことを加味しながら、毎時間、レポートを書いてその時間内で提出していただき、習熟度を把握していくことにする。</p>	
	2	ビジネスマナー・仕事の優先順位や情報管理		
	3	ビジネスマナーにおける、上下関係や言葉遣い		
	4	ビジネスマナー・電話のマナー		
	5	ビジネスマナー・電話の掛け方受け方		
	6	ビジネスマナー・名刺のマナー		
	7	ビジネスマナー・接客対応		
	8	ビジネスマナー・企業訪問		
	9	異文化コミュニケーション		
	10	ビジネスマナー・冠婚葬祭①		
	11	ビジネスマナー・冠婚葬祭②		
	12	ビジネスマナー・食事のマナー		
	13	ビジネスマナー・公共施設でのマナー		
	14	ビジネスマナー・ハラスメント		
	15	まとめ・理解を深める		
テキスト	羽鳥美有紀, (2021).『日本で働くための本～就活生から社会人まで』アスク.			
参考書	<p>藤井美音子他, (2025).『伸ばす！就活能力・ビジネス日本語力[改訂版]』国書刊行会.</p> <p>二瓶康子, (2024).『留学生のためのビジネスマナードリルブック』シナノ書籍印刷株式会社.</p> <p>林千賀; 羽鳥美有紀; 齋藤真, (2020).『おもてなしの日本語心で伝える接客コミュニケーション基本編』アスク.</p>			
評価基準	<p>◎ 期末筆記試験</p> <p>◎ 平常評価</p>			