

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定, ビジネス実務マナー検定, 秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー1 4. ビジネスマナー2 5. ビジネスマナー3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装） 1 32. 対人技能（話し方と服装） 2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 合否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	情報学基礎			
授業時間数	時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な情報学の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「情報学基礎」			
到達目標	1. 情報学の基礎を習得し、情報学の応用を学ぶ基盤をつくる 2. I T を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. i B U T や I T パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 情報学基礎を学ぶ目的 2. 歴史 3. 情報とは何か 4. 情報メディアの歴史 5. コンピュータ発展の歴史 6. 小テスト 7. 現代～未来のデジタル社会 8. 現代の企業情報システム 9. 情報ネットワーク社会の到来 10. A I デジタルが切り拓く未来社会 11. コンピュータシステム 12. 実力テスト 13. ハードウェア 14. コンピュータの構造 15. 情報のデジタル化 16. C P U の内部 17. ソフトウェア 18. 問題解決と論理的思考 19. プログラミング 20. アルゴリズム 21. モデル化とシミュレーション 22. O S とアプリケーション 23. データベースの仕組みと活用 24. 実力テスト 25. 通信ネットワーク・インターネット 26. テクノロジー 27. ネットワーク 28. インターネット 29. Web 30. 小テスト 31. クラウド 32. メディア 33. デジタルメディア 34. 情報モラル 35. 情報セキュリティ 36. 実力テスト			

2022 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 利活用 I				
授業時間数	72 時間	全学科 1 年		履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉			授業形態	実習
科目の目的	1 年次ではコンピュータ操作の基本、キーボードの操作、Word や Excel、PowerPoint の使い方を学ぶ。				
実務経験のある教員等による授業内容					
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2019 基礎編				
到達目標	1. Word を使い表や図形を用いた資料を作成することができる 2. Excel を使い基本的な関数、グラフを作成することができる 3. PowerPoint を使い、アニメーションを利用した資料を作成できる				
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。				
授業計画	1. Word IME/入力規則 2. Word 範囲選択/移動とコピー 3. Word 書式設定 4. Word 段落設定 5. Word 練習問題 6. 実力テスト① 7. Word 表の作成と装飾 8. Word オブジェクトの挿入 9. Word 練習問題 10. Word 長文の編集 11. Word 総合課題 12. 実力テスト② 13. Excel ブックの操作 14. Excel 入力規則/オートフィル 15. Excel 表の編集 16. Excel 四則演算と関数 17. Excel 練習問題 18. 実力テスト③ 19. Excel 基礎的な関数① 20. Excel 基礎的な関数② 21. Excel 練習問題 22. Excel グラフの作成 23. Excel 練習問題 24. 実力テスト④ 25. Excel データベース 26. Excel 応用的な関数① 27. Excel 応用的な関数② 28. Excel 総合課題① 29. Excel 総合課題② 30. 実力テスト⑤ 31. PowerPoint 入力とスライド 32. PowerPoint 表作成/グラフ 33. PowerPoint アニメーション 34. PowerPoint 画面切り替え 35. PowerPoint 総合課題 36. 実力テスト⑥				

科目名	経営戦略と AI ビジネス I			
授業時間数	72 時間	A I デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	経営戦略の一環として A I システムを構想できる。 「A I をビジネスとして捉えることができる A I デザイナー」を育成する。			
実務家教員との関係				
教科書・参考書・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「AI のキホン」「はじめての AI リテラシー」「事業計画書」「AI 活用地図」			
到達目標	1. A I と経営戦略の基本知識を習得する。 2. A I システム構築の概要を把握できる。 3. 経営戦略の一環として、A I ビジネスを構想できる。			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲 (40%)、実力テスト (20%)、試験、成果発表、課題提出物、総合力 (40%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 経営戦略とは何か 2. AI ビジネスとは何か 3. AI とは何か 4. データ駆動型社会 5. 非構造化データの増大 6. 実力テスト① 7. データ・AI の活用領域の広がり 8. データ・AI の技術 9. データ AI を扱うときに注意すること 10. データ AI にまつわるセキュリティ 11. 統計と数学の基本 12. 実力テスト② 13. アルゴリズムとは何か 14. データの構造とプログラミング 15. データを上手に扱うには 16. 時系列データと文章データの分析 17. データ活用実践 18. 実力テスト③ 19. 事業計画書の役割と必要性 20. ビジネスのアイデアを広げる 21. ビジョンとは何か 22. 事業コンセプトを決定する 23. 自社の強みを理解する 24. 実力テスト④ 25. 営業方法を具体的に考える 26. ビジネスの体制を考える 27. 損益計画・資金繰り計画を作る 28. 魅力をプレゼンする 29. AI ビジネス企画書をつくる 30. 実力テスト⑤ 31. 流通事例 32. 製造事例 33. 金融事例 34. サービス事例 35. 公共ヘルスケア事例 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	データサイエンス I			
授業時間数	144 時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	矢ヶ崎 敏明	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義/演習
科目の目的	データの可視化及びデータ内の関連性の分析するデータサイエンスの基礎となる基礎数学及び数理統計学の講義・演習を含めて、理解を深めること。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、30 年以上、キヤノンの技術開発部門に従事し、機械学習、データマイニング技術開発及びその製品化に従事してきた。そのため、データサイエンスのベースとなるコンピュータサイエンス、数学・統計、応用の実質的な経験を備えており、授業内容はその経験を生かして講義となる。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書として「統計学のための数学教室：ダイヤモンド社」を用いるが、演習の不足を補うため、以下の複数の参考書籍を使う予定。参考書籍：「ドリルと演習シリーズ 基礎数学」、「工学系学生のための数学入門」等。			
到達目標	1. 数と式の計算について理解し、基礎的な知識の習得と事象を数学的に考察することができる。 2. 様々な関数（線形、非線形）について理解し、基礎的な知識の習得と事象を数学的に考察することができる 3. データ分析における基本的な数理統計を理解している。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	データを整理するための基礎知識 1. 数の計算(1) 2. 数の計算(2) 3. 式の計算(1) 4. 式の計算(2) 5. 最大公約数・最小公倍数 6. いろんなグラフ(1) 7. いろんなグラフ(2) 8. 度数分布表とヒストグラム 9. データの代表値(1) 10. データの代表値(2) 11. まとめと実力テスト データを分析するための基礎知識 12. 平方根を含む計算(1) 13. 平方根を含む計算(2) 14. 絶対値 15. 式の計算（展開）(1) 16. 式の計算（展開）(2) 17. 式の計算（因数分解）(1) 18. 式の計算（因数分解）(2) 19. 連立 1 次方程式 バラバラのデータを分析するための数学 37. 階乗・順列・組合せ 38. 二項係数 39. 集合 40. 確率 41. 和事象と積事象 42. 条件付き確率 43. 独立な試行 44. 反復試行 45. 等差数列・等比数列 46. 数列の和 47. 確率変数と確率分布 48. 期待値 49. 確率変数の標準化 50. 和の期待値 51. 積の期待値 52. 和の分散 53. 二項分布 54. まとめと実力テスト 連続するデータを分析するための数学			

20. データのばらつき（分散、標準偏差、偏差値） 相関関係を求めるための数学 21. 関数とグラフ 22. 1 次関数 23. 2 次関数の標準系 24. 2 次関数のグラフ 25. 2 次方程式の解法 26. 2 次不等式の解放 27. 線形関数と非線形関数 28. 散布図 29. 相関係数 30. 指数関数とグラフ(1) 31. 指数関数とグラフ(2) 32. 指数関数とグラフ(2) 33. 対数関数とグラフ(1) 34. 対数関数とグラフ(2) 35. 対数関数とグラフ(3) 36. まとめと実力テスト	55. 無限とは 56. 極限とは 57. 数列とその収束と発散 58. 無限級数の収束と発散 59. 平均変化率と微分係数 60. 導関数(1) 61. 導関数(2) 62. ネイピア数 63. 不定積分の定義・公式(1) 64. 不定積分の定義・公式(2) 65. 定積分の定義と基本定理(1) 66. 定積分の定義と基本定理(2) 67. 連続型確率変数と確率密度関数 68. 連続型確率変数の平均と分散 69. 正規分布 70. 推測統計とは(1) 71. 推測統計とは(2) 72. まとめと実力テスト
--	---

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	プログラミング I			
授業時間数	72 時間	AI 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	Python の基礎から初めて、基本的な操作や考え方を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	留学生のための Python[基礎編] 教員自作のプリント			
到達目標	Python のプログラミングの基礎の習得 テーマに沿ったプログラムの作成 Python3 エンジニア認定基礎試験への合格を目標とする			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. print 文① 2. print 文② 3. print 文③ 4. 変数と文字列① 5. 変数と文字列② 6. 実力テスト 7. 変数と文字列③ 8. データ構造① 9. データ構造② 10. データ構造③ 11. データ構造④ 12. 実力テスト 13. データ構造⑤ 14. 制御構文① 15. 制御構文② 16. 制御構文③ 17. 制御構文④ 18. 実力テスト 19. モジュール① 20. モジュール② 21. 例外処理① 22. 例外処理② 23. 例外処理③ 24. 実力テスト 25. 対話セッション 26. ファイル I/O 27. 複合課題① 28. 複合課題② 29. 全体の復習 30. 実力テスト 31. 課題制作① 32. 課題制作② 33. 課題制作③ 34. 課題制作④ 35. 課題制作⑤ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミング I			
授業時間数	7 2 時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	山本 三雄	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	Python プログラミングと AI の仕組みの基本的な内容を理解して実装できる技術を養う			
実務経験のある教員等 による授業内容	大手食品メーカーの情報システム構築業務を 10 年携わった。AI に関しては、ソフトウェア開発企業における開発業務、教育機関では 5 年間の講義及び実習授業の実績がある。これらの実務経験を活かし実践的な教育内容となるよう配慮し授業を進める。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書（設置）：Python [基礎編] ワークブック, カットシステム AI 関連教材は、講師作成のプリント教材			
到達目標	1. Python の基礎的な書き方が理解できる 2. Python を使って、基礎的な処理をプログラミングできる 3. AI の基礎的な技術が理解できる 4. Python を使って、基礎的な AI 処理をプログラミングできる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. 四則演算 3. 組み込み型 文字列① 4. 組み込み型 リスト① 5. ここまでの復習 6. 組み込み型 タプル 7. 組み込み型 集合 8. 条件分岐 if 文①② 9. 繰り返し for 文①② 10. 繰り返し while 文 11. 実力テスト① 12. 前期授業の総まとめ 13. 前期授業の総まとめ 14. 関数① 15. 関数② 16. 関数③ 17. クラス① 18. クラス② 19. ここまでの復習 20. 作品制作 1 21. 作品制作 2 22. 実力テスト② 23. 作品制作 3 24. 作品制作 4 25. 作品制作 5 26. 作品制作 6 27. モジュール 28. パッケージ 29. 入出力, 例外, ライブラリ 30. プログラミング演習 1 31. プログラミング演習 2 32. 実力テスト③ 33. AI プログラミング演習 1 34. AI プログラミング演習 2 35. AI プログラミング演習 3 36. AI プログラミング演習 4			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	AI 開発 I			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	岡本 俊一	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	アプリケーションの体験学習と事例研究、実際の開発実習を通して、AI を活用した分類や回帰、エンジニアリングを理解し、「AI をビジネスとして活用できるエンジニア」の育成を目指す。			
実務経験のある教員等 による授業内容	岡本俊一は、富士通グループで IT エンジニア、コンサルタント、業務ソフトウェアサービス企画開発など 30 年以上実務に関わってきたので、その実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は教員が独自に作成したものや、最新の技術ブログなどを適宜使用する。 特に教科書は指定しない			
到達目標	1. AI を活用した分類や回帰、自動化を理解し、その内容を説明できる 2. AI を活用したアプリケーション開発の基本を理解できる 3. AI を活用する際の留意点を理解し、説明できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 人工知能 3. 曖昧な人工知能の定義 4. 機械学習 5. ディープラーニング 6. AI アプリ体験学習 1(画像) 7. AI アプリ体験学習 2（絵画） 8. AI アプリ体験学習 3（音声） 9. AI アプリ体験学習 4（自動翻訳） 10. 事例研究 1（りんごの等級判定） 11. 事例研究 2（音楽リコメンド） 12. 事例研究 3（物体検出と BGM） 13. 事例研究 4（AI チャット） 14. ビジュアルプログラミング 1 15. ビジュアルプログラミング 2 16. プログラミング言語 17. 実力テスト 1 18. 前期ふりかえり 19. Python 20. JavaScript 21. HTML と CSS 22. Web アプリケーション開発基礎 1 23. Web アプリケーション開発基礎 2 24. Teachable Machine（画像） 25. Teachable Machine（音声） 26. 実力テスト 2 27. Teachable Machine（姿勢） 28. Visual Studio-code 29. AI を活用した自動判定アプリ 1 30. AI を活用した自動判定アプリ 2 31. データ収集 32. モデル構築 33. 実力テスト 3 34. Web アプリ開発 1 35. Web アプリ開発 2 36. 後期ふりかえり			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	PBL I			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネスを問題解決するために必要な PBL の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	教材「事業計画書」「SDGs」「総合教養講座」			
到達目標	4. PBL の基礎を習得し、PBL の応用を学ぶ基盤をつくる 5. ビジネスの問題を解決するために幅広い知識を習得する 6. コンテストに応募し、卒業制作に役立てる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. PBL (問題解決型学習)とは 2. 問題解決 3. 問題発見 4. 文化・社会的問題 5. 目標設定 6. 実力テスト① 7. 事業計画書の役割と必要性 8. ビジネスのアイデアを広げる方法 9. ビジョンはなぜ必要か 10. 事業コンセプトを決定する 11. 事業戦略を作成する 12. 実力テスト② 13. SDGs (人口問題・地方創生) 14. SDGs (貧困・飢餓、健康と福祉) 15. SDGs (教育・ジェンダー平等、安心安全) 16. SDGs (環境とエネルギー) 17. SDGs (豊かな海・動植物) 18. 実力テスト③ 19. プロジェクトマネジメント 20. サービスマネジメント 21. 情報セキュリティ 22. ネットワーク 23. データベース 24. 実力テスト④ 25. クラウド 26. SNS 27. AI ビジネス 28. AI 理論 29. AI 事例 30. 実力テスト⑤ 31. チームで問題解決を考える 32. ボトルネック法 33. マクドナルドの演習 34. ホノルルマラソンの演習 35. コンテストに応募する 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	総合教養 I			
授業時間数	時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	7. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 8. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 9. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI とのつきあい方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		授業形態	講義
科目の目的	2 年次の前期はエントリーシートの書き方や、1 年次にもおこなった業界・企業研究を引き続き演習形式で実施する。就職活動の落ち着く後期には、自己分析を深め、社会人になるにあたっての心構えを整える。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. キャリアとは 2. エントリーシートとは 3. 学生時代に力を入れたこと 4. 自己 PR 5. 志望理由 6. 実力テスト① 7. 業界・企業研究とは 8. 興味がある業界を探す 9. 業界研究① 10. 業界研究② 11. 9 つの企業類型 12. 実力テスト② 13. 3C 分析① 14. 3C 分析② 15. 企業研究① 16. 企業研究② 17. 志望理由と職種 18. 実力テスト③ 19. 仕事選びの基準 20. 職種研究① 21. 職種研究② 22. 業界・企業研究のまとめ 23. 自己分析とは 24. 実力テスト④ 25. 自分史の振りかえり 26. 未来史 27. ジョハリの窓① 28. ジョハリの窓② 29. コンピテンシー① 30. 実力テスト⑤ 31. コンピテンシー② 32. 内的キャリア① 33. 内的キャリア② 34. 社会人の心構え① 35. 社会人の心構え② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用Ⅱ				
授業時間数	72 時間	全学科 2 年		履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉			授業形態	実習
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。				
実務経験のある教員等による授業内容					
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編				
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する				
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。				
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥				

科目名	経営戦略と AI ビジネス II			
授業時間数	72 時間	A I デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務家教員	授業形態	講義
科目の目的	経営戦略の一環として A I システムを構想できる。 「A I をビジネスとして捉えることができる A I デザイナー」を育成する。			
実務家教員との関係				
教科書・参考書・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考書籍「AI のキホン」「はじめての AI リテラシー」「事業計画書」「AI 活用地図」			
到達目標	1. A I と経営戦略の応用知識を習得する。 2. A I システム構築の概要を把握できる。 3. 経営戦略の一環として、A I ビジネスを構想できる。			
評価方法と基準	出席・学習態度・意欲（40%）、実力テスト（20%）、試験、成果発表、課題提出物、総合力（40%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 経営戦略とは何か 2. AI ビジネスとは何か 3. AI とは何か 4. データ駆動型社会 5. 非構造化データの増大 6. 実力テスト① 7. データ・AI の活用領域の広がり 8. データ・AI の技術 9. データ AI を扱うときに注意すること 10. データ AI にまつわるセキュリティ 11. 統計と数学の基本 12. 実力テスト② 13. アルゴリズムとは何か 14. データの構造とプログラミング 15. データを上手に扱うには 16. 時系列データと文章データの分析 17. データ活用実践 18. 実力テスト③ 19. 事業計画書の役割と必要性 20. ビジネスのアイデアを広げる 21. ビジョンとは何か 22. 事業コンセプトを決定する 23. 自社の強みを理解する 24. 実力テスト④ 25. 営業方法を具体的に考える 26. ビジネスの体制を考える 27. 損益計画・資金繰り計画を作る 28. 魅力をプレゼンする 29. AI ビジネス企画書をつくる 30. 実力テスト⑤ 31. 流通事例 32. 製造事例 33. 金融事例 34. サービス事例 35. 公共ヘルスケア事例 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	データサイエンスⅡ			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	データを数理的に理解するための基礎学力の育成			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	教員自作のプリント			
到達目標	統計学の基礎的な内容の理解できる (二項分布や正規分布、時系列解析などについて) プログラムを用いて統計モデルの構築や、実データとの比較方法の理解ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 二項分布① 2. 二項分布② 3. 二項分布③ 4. 正規分布① 5. 正規分布② 6. 実力テスト 7. 正規分布③ 8. 正規分布④ 9. 正規分布⑤ 10. 正規分布⑥ 11. 正規分布⑦ 12. 実力テスト 13. 様々な統計分布① 14. 様々な統計分布② 15. 時系列解析① 16. 時系列解析② 17. 時系列解析③ 18. 実力テスト 19. 統計モデル構築① 20. 統計モデル構築② 21. 統計モデル構築③ 22. 統計モデル構築④ 23. 統計モデル構築⑤ 24. 実力テスト 25. データ解析① 26. データ解析② 27. データ解析③ 28. データ解析④ 29. データ解析⑤ 30. 実力テスト 31. データ解析⑥ 32. ベイズ統計① 33. ベイズ統計② 34. カルマンフィルタ① 35. カルマンフィルタ② 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	データサイエンスⅡ			
授業時間数	7 2 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	田邊康雄	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	データサイエンスⅡは、AI の実務活用ノウハウ取得を目指すことを第一の目的とする。 このため、最新プログラミング知識とオブジェクト指向技術の正しい理解を持ち、併せて生成 AI や DX 技術応用を理解した AI デザイン力及び広い技術活用視野を持った ICT エンジニア育成を目指す。			
実務経験のある教員等 による授業内容	田邊康雄は、N E C でのシステム開発・PJ 管理、営業企画・マーケティング業務に 40 年携わり、最近では AI,DX に関する論文発表も行っている。本校においても 6 年間の I C T に関する講義実績がある。この経験を有効に活用して実務レベルでの業務がどのように展開されるかを詳しく解説する。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は、教員が独自に作成する。 参考文献：「未来デジタル研究」、他			
到達目標	1．最新プログラミング言語の状況とオブジェクト指向システムに関する正しい把握ができる。 2．生成 AI を含むの発展と活用に役立つ知識を習得し、AI システム構築のモデル構想ができる。 3．最新の DX 事例を理解したうえで与えられた AI システム構築構想に役立てることができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 高水準言語の復習（1960 年代） 2. " （1970 年代：C 登場） 3. " （1980 年代：オブジェクト指向） 4. 3 大言語（Python、C、Java） 5. Python、Java、C の比較 6. ソフトウェア危機とオブジェクト指向の現れ 7. OOP の体系と難度について 8. OOP の 3 大要素（1） 9. OOP の 3 大要素（2） 10. OOP の 3 大要素（3） 11. OOP の言語での確認 12. 実力テスト① 13. プログラムの実行方式（メモリ、プロセス） 14. データサイエンスと日本の進化 15. シェアリングエコノミーについて 16. ビッグデータとマネタイゼーション 17. 日本でのビッグデータ活用の現状 18. 機械学習とビッグデータの関係 19. 実力テスト② 20. 機械学習の学習方式（事例紹介） 21. 機械学習の応用としてのパターン認識 22. パターン認識（画像のフィルタリング） 23. パターン認識（フィルタリング種別） 24. パターン認識（Viola-Jones 法） 25. 畳み込み演算（事例及び演算） 26. 統計的学習と機械学習の識別統合 27. ニューラルネットワークの歴史 28. パーセプトロンの構造 29. 誤差関数について 30. 実力テスト③ 31. 勾配消失問題／誤差逆伝播法紹介 32. 生成 AI の考え方 33. 生成 AI で何ができるか 34. 生成 AI の応用事例 35. DX と AI の立ち位置の理解 36. 日本での DX 成功事例紹介			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミングⅡ			
授業時間数	72 時間	AI 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	AI や機械学習などの Python を応用するために必要なライブラリを理解する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	教員自作のプリント			
到達目標	基本的な外部ライブラリの使い方を理解できる 計算モデルの構築ができる 様々なグラフの使い方とデータの見方についての理解できる データ分析などで利用されている最新の技術について理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. Numpy① 2. Numpy② 3. Numpy③ 4. Numpy④ 5. Numpy⑤ 6. 実力テスト 7. Numpy⑥ 8. Numpy⑦ 9. Numpy⑧ 10. Pandas① 11. Pandas② 12. 実力テスト 13. Pandas③ 14. Pandas④ 15. Pandas⑤ 16. Pandas⑥ 17. Pandas⑦ 18. 実力テスト 19. Matplotlib① 20. Matplotlib② 21. Matplotlib③ 22. Matplotlib④ 23. Matplotlib⑤ 24. 実力テスト 25. Scipy① 26. Scipy② 27. Scipy③ 28. Scipy④ 29. Scipy⑤ 30. 実力テスト 31. Seaborn① 32. Seaborn② 33. Seaborn③ 34. Seaborn④ 35. Seaborn⑤ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミングⅡ			
授業時間数	7 2 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	山本 三雄	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	PBL によって基礎的な AI プロジェクトの理論を理解し実装できる能力、及び、完成した制作物を分かりやすく適切にプレゼンテーションできる能力を養う			
実務経験のある教員等 による授業内容	大手食品メーカーの情報システム構築業務を 10 年携わった。AI に関しては、ソフトウェア開発企業における開発業務、教育機関では 5 年間の講義及び実習授業の実績がある。これらの実務経験を活かし実践的な教育内容となるよう配慮し授業を進める。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書（設置）：スッキリわかる Python による機械学習入門 補足教材：講師作成のプリント教材			
到達目標	1. 基礎的な AI プログラミング理論を理解し実装できる 2. PBL によって技術や知識を理解しまとめることができる 3. 実践的な AI プログラミングが実装できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業ガイダンス 2. AI 作品制作 1（教科書課題 1） 3. AI 作品制作 1 4. AI 作品制作 1 5. AI 作品制作 1 6. AI 作品制作 1 7. AI 作品制作 1 8. AI 作品制作 1 9. AI 作品制作 1 10. 実力テスト① 11. まとめ 12. AI 作品制作 2（教科書課題 2） 13. AI 作品制作 2 14. AI 作品制作 2 15. AI 作品制作 2 16. AI 作品制作 2 17. AI 作品制作 2 18. AI 作品制作 2 19. AI 作品制作 2 20. 実力テスト② 21. AI データ分析 1（プリント教材） 22. AI データ分析 1 23. AI データ分析 1 24. AI データ分析 1 25. AI データ分析 1 26. AI データ分析 1 27. AI データ分析 1 28. AI データ分析 1 29. AI データ分析 1 30. 実力テスト③ 31. 総まとめ課題制作（創作課題） 32. 総まとめ課題制作 33. 総まとめ課題制作 34. 総まとめ課題制作 35. 総まとめ課題制作 36. 総まとめ課題制作			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	AI 開発 II			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡本 俊一	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	AI を活用したプロジェクト事例を理解すること、AI を使って解決したい課題の設定、データ収集、機械学習、チューニングとプロトタイプ開発を行うことによって、「AI を効果的に活用できる IT エンジニアの育成」を目指す			
実務経験のある教員等 による授業内容	岡本俊一は、富士通グループで IT エンジニア、コンサルタント、業務ソフトウェアサービス企画開発など 30 年以上実務に関わってきたので、その実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は教員が独自に作成したものや、最新の技術ブログなどを適宜使用する。 特に教科書は指定しない			
到達目標	1. AI を活用したプロジェクト事例で使用されている技術を理解できる 2. AI を使って解決したい課題の検討と設定が行える 3. データ収集、機械学習、チューニングからプロトタイプ開発までを行うことができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. 事例研究 1（描いた画家を見分ける 1） 3. 事例研究 1（描いた画家を見分ける 2） 4. 事例研究 2（物体検出 1） 5. 事例研究 2（物体検出 2） 6. 事例研究 3（似た楽曲を見つける 1） 7. 事例研究 3（似た楽曲を見つける 2） 8. 事例研究 4（青森りんごの等級判定 1） 9. 事例研究 4（青森りんごの等級判定 2） 10. 事例研究 5（青森りんごの傷の特定 1） 11. 事例研究 5（青森りんごの傷の特定 2） 12. 事例研究 6（売上影響する要因分析 1） 13. 事例研究 6（売上影響する要因分析 2） 14. 事例研究 7（チームのクラスター分析 1） 15. 事例研究 7（チームのクラスター分析 2） 16. 実力テスト 1 17. 事例研究 8（口コミ分析 1） 18. 事例研究 8（口コミ分析 2） 19. AI プロジェクトで活用する IT スキル 20. AI フレームワーク 21. TensorFlow 22. TensorFlow.js 23. 実力テスト 2 24. ビジネスや課題の理解 25. データの確認と理解 26. データの入手と加工 27. データ拡張 28. 機械学習 1 29. 機械学習 2 30. チューニング 31. プロトタイプ開発 1 32. プロトタイプ開発 2 33. 評価 34. 改善 35. 実力テスト 3 36. 全体の振り返り			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	PBL II			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡本 俊一	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	AI を活用したプロジェクト事例を理解すること、AI を使って解決したい課題の設定、データ収集、機械学習、チューニングとプロトタイプ開発を行うことによって、「AI を効果的に活用できる IT エンジニアの育成」を目指す			
実務経験のある教員等 による授業内容	岡本俊一は、富士通グループで IT エンジニア、コンサルタント、業務ソフトウェアサービス企画開発など 30 年以上実務に関わってきたので、その実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は教員が独自に作成したものや、最新の技術ブログなどを適宜使用する。 特に教科書は指定しない			
到達目標	4. AI を活用したプロジェクト事例で使用されている技術を理解できる 5. AI を使って解決したい課題の検討と設定が行える 6. データ収集、機械学習、チューニングからプロトタイプ開発までを行うことができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	20. 授業オリエンテーション 2.Google Colaboratry 3.テキストエディター-Visual Studio-code 4.ローカルサーバ活用 5.Python と関連ライブラリー 6.画像データの構造 7.画像データの取り込み 8.教師あり学習とラベル 9.ニューラルネットワーク構築 10.学習訓練 11.過学習 12.訓練の可視化 13.訓練済みモデル 14.テストデータでの性能確認 15.実力テスト 1 16.混同行列 17.PBL 実践 1（画像認識 1） 18.PBL 実践 1（画像認識 2） 19.PBL 実践 2（物体検出 1） 20.PBL 実践 2（物体検出 2） 21. PBL 実践 3（ソーシャルリスニング 1） 22. PBL 実践 3（ソーシャルリスニング 2） 23. 実力テスト 2 24. PBL 実践 4（A I 翻訳 1） 25. PBL 実践 4（A I 翻訳 2） 26. 自由課題の検討 1 27. 自由課題の検討 2 28.PBL 実践 5（自由課題の開発 1） 29.PBL 実践 5（自由課題の開発 2） 30.PBL 実践 5（自由課題の開発 3） 31.自由課題の発表 1 32.自由課題の発表 2 33. A I 技術トピックス 1 34. AI 技術トピックス 2 35.実力テスト 3 36.全体の振り返り			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ニュースの視聴や新聞講読，論説文の読解，専門書の輪読を通して的確に話題を読み取り、主張を理解する技術を養う。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	最新の話題をテーマとするニュース番組や新聞記事を適宜使用する			
到達目標	1. ニュース映像の要点や、新聞記事の論点をまとめることができる 2. ニュースや新聞記事の内容について、自分の意見を述べるができる 3. クラスメートとの議論を通して時事問題についての理解を深め、グループとしての意見をまとめることができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. テーマ①「季節のニュース」～個人作業 3. テーマ①「季節のニュース」～グループ作業 4. テーマ①「季節のニュース」～発表とまとめ 5. テーマ②「経済のニュース」～個人作業 6. テーマ②「経済のニュース」～グループ作業 7. テーマ②「経済のニュース」～発表とまとめ 8. テーマ③「政治のニュース」～個人作業 9. テーマ③「政治のニュース」～グループ作業 10. テーマ③「政治のニュース」～発表とまとめ 11. 振り返りとテストの準備① 12. 実力テスト① 13. テーマ④「新聞のコラム」～個人作業 14. テーマ④「新聞のコラム」～グループ作業 15. テーマ④「新聞のコラム」～発表とまとめ 16. テーマ⑤「新聞の社説」～個人作業 17. テーマ⑤「新聞の社説」～グループ作業 18. テーマ⑤「新聞の社説」～発表とまとめ 19. テーマ⑥「新聞の比較」～導入 20. テーマ⑥「新聞の比較」～個人作業 21. テーマ⑥「新聞の比較」～グループ作業 22. テーマ⑥「新聞の比較」～発表とまとめ 23. 振り返りとテストの準備② 24. 実力テスト② 25. テーマ⑦「学科に関する論文Ⅰ」～導入 26. テーマ⑦「論文Ⅰ」～個人作業 27. テーマ⑦「論文Ⅰ」～グループ作業 28. テーマ⑦「論文Ⅰ」～発表とまとめ 29. テーマ⑧「学科に関する論文Ⅱ」～導入 30. テーマ⑧「論文Ⅱ」～個人作業 31. テーマ⑧「論文Ⅱ」～グループ作業 32. テーマ⑧「論文Ⅱ」～発表とまとめ 33. 振り返りとテストの準備② 34. レポート集作成 35. 一年間の振り返り 36. 実力テスト②			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 時間	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡本 俊一	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	2 年前期までに学んできたことをもとに、AI を活用した卒業制作を行なう、また成果物を説明できる技術を養う			
実務経験のある教員等 による授業内容	岡本俊一は、富士通グループで IT エンジニア、コンサルタント、業務ソフトウェアサービス企画開発など 30 年以上実務に関わってきたので、その実績を活かした実践的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	教材は教員が独自に作成したものや、最新の技術ブログなどを適宜使用する。 特に教科書は指定しない			
到達目標	1. AI を活用した卒業制作のテーマを決めることができる 2. データ収集や機械学習、チューニングを行うことができる 3. 訓練済みモデルを組み込んだ AI アプリケーションを作成できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.授業オリエンテーション 2.卒業制作テーマの検討 3.事例の調査 4.技術的な確認 5.使用する開発ツールの調査 6.開発環境の調査 7.テーマの実現度合いの検討 8.グループディスカッション 9.テーマの見直し 10.企画案の作成 11.企画案の発表 12.必要なデータの収集 13.卒業制作テーマの見直し 14.プロトタイプを検討 15.プロトタイプ設計 16.使用する技術の調査 17.実力テスト 1 18. AI アプリケーション開発 1 19. AI アプリケーション開発 2 20.データの可視化 21.ニューラルネットワークの設定 22.機械学習 23.性能の評価 24.ディープラーニング 25.畳み込みとプーリング 26.チューニング 27.実力テスト 2 28. 発表スライド作成 29. クラス内発表練習 30. リハーサル 31. 卒業制作展準備 1 32. 卒業制作展準備 2 33. 卒業制作展 34. 卒業制作の成果物まとめ 35. 実力テスト 3 36. 全体の振り返り			

科目名	ビジネスコミュニケーションⅣ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子		授業形態	講義
科目の目的	職場で働くためには、の組織の理解とそれに伴う対人関係の理解、お客様などの対応の仕方などのことについて知っておく必要がある。4 年次には秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接客検定, ビジネス実務マナー検定, 秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 社会常識を備え、時事問題について知識がある 2. 慶事、弔辞に伴う庶務、情報収集と簡単な処理ができる 3. 簡単なファイルの作成、整理、保管ができる			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 必要とされる資質 1 3. 必要とされる資質 2 4. 必要とされる資質 3 5. 必要とされる資質 4 6.実力テスト① 7. 職務知識 1 8. 職務知識 2 9. 職務知識 3 10. 職務知識 4 11. 職務知識 5 12.実力テスト② 13. 一般知識 1 14. 一般知識 2 15. 一般知識 3 16. 一般知識 4 17. 一般知識 5 18.実力テスト③ 19. マナー・接客 1 20. マナー・接客 2 21. マナー・接客 3 22. マナー・接客 4 23. マナー・接客 5 24.実力テスト④ 25. 技能（文書）1 26. 技能（文書）2 27. 技能（文書）3 28. 技能（文書）4 29. 技能（文書）5 30.実力テスト⑤ 31. 技能（資料管理）1 32. 技能（資料管理）2 33. 技能（資料管理）3 34. 技能（資料管理）4 35. 技能（資料管理）5 36.実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	キャリアプランⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	日本ビジネスマナー教育株式会社	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	自身のキャリアデザインを考えるうえで重要な日本での就職を念頭に、日本企業の制度を理解し、日本特有のビジネスマナーを体得することで、社内外の人と良いコミュニケーションを取りながら、自身の能力を生かせる力を養う。前半は就職活動にすぐに役立つ知識、スキルを中心に、後半は就職後に必要な知識、スキルを中心に学ぶ。			
実務経験のある教員等 による授業内容	さまざまな日本企業において、ビジネスマナー研修、CS（顧客満足度）向上研修、電話応対研修などを 15 年以上行っている。今、日本企業が新入社員に求めている意識、意欲、知識やスキルという観点で、学生に身に付けてほしいポイントを伝える。			
教科書・参考書 ・教材等	日本ビジネスマナー教育株式会社発行『外国人実務能力検定(PATF)公式テキスト 3 級』配布			
到達目標	・日本の会社の制度や日本人の仕事に対する考え方について、正しい知識を持つ。 ・日本の会社で働く際に必要なビジネスマナー（挨拶、電話応対、ビジネスメール、好ましい言葉遣いなど）を体得し、就職した会社ですぐに実践できるようにする。 ・外国人実務能力検定（PATF）3 級に合格する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 就職活動時の挨拶と立居振舞 2. 仕事で使う挨拶の言葉 / 尊敬語の使い方 3. 謙譲語と丁寧語の使い方 4. ビジネスに相応しい言葉遣い 5. ビジネスメールの留意点 6. ビジネスメールの書き方 7. ビジネス電話のかけ方 8. ビジネス電話の受け方 9. 実力テスト 10. 就職面接での自己紹介の仕方 11. 就職面接での自己紹介（実習） 12. 日本での就職活動心構え 13. 求人票の見方 14. 在留資格の変更 15. 日本の会社の雇用制度 16. 日本の社会保険制度と税金 17. 日本の会社の雇用形態 18. 日本の会社の就業規則 19. 日本の会社の組織と役職 20. 日本の企業文化 21. 日本のビジネスマナー「名刺交換」（実習） 22. 実力テスト 23. 日本のビジネスマナー「席次」1. 24. 日本のビジネスマナー「席次」2. 25. 来客対応（実習） 26. 社内文書と社外文書 27. 情報セキュリティ 28. 会社からの貸与品の扱い 29. 実力テスト 30. 社会人に求められる意識 31. 社会人に求められる能力 32. 報・連・相 33. 一般常識（住まい） 34. 一般常識（公共マナー） 35. 一般常識（食事のマナー） 36. 一般常識（金品の貸し借り）			

科目名	コミュニケーションⅣ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子		授業形態	講義
科目の目的	ニュースの視聴や新聞講読，論説文の読解，専門書の輪読を通して的確に話題を読み取り、主張を理解する技術を養う。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	最新的话题をテーマとするニュースや文献を適宜使用する 参考書籍			
到達目標	1. 専門書の筋をまとめることができる 2. 専門書の内容について自分の解釈を述べるができる 3. 専門書の内容の疑問点についてクラスメートを議論し、解決できる			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 専門書 1-1 3. 専門書 1-2 4. 専門書 1-3 5. 専門書 1-4 6. 実力テスト① 7. 専門書 2-1 8. 専門書 2-2 9. 専門書 2-3 10. 専門書 2-4 11. 専門書 2-5 12. 実力テスト② 13. 専門書 3-1 14. 専門書 3-2 15. 専門書 3-3 16. 専門書 3-4 17. 専門書 3-5 18. 実力テスト③ 19. 専門書 4-1 20. 専門書 4-2 21. 専門書 4-3 22. 専門書 4-4 23. 専門書 4-5 24. 実力テスト④ 25. 専門書 5-1 26. 専門書 5-2 27. 専門書 5-3 28. 専門書 5-4 29. 専門書 5-5 30. 実力テスト⑤ 31. 専門書 6-1 32. 専門書 6-2 33. 専門書 6-3 34. 専門書 6-4 35. 専門書 6-5 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ICT 利活用			
授業時間数	36 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	眞田 興丸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネスで利用される ICT 技術について理解、研究する。 外国人採用で変化する社員研修、教育方法を理解する 外国人就労で多い通訳・翻訳の職種について理解する			
実務経験のある教員等 による授業内容	眞田興丸は、PC スクールにおいてサービスの個人販売、法人営業、および店舗運営などの業務兼任し、同時に講師としての経験があり、産業の DX 化における事例などをもとに教育を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント 【参考】 「社会人基礎力を鍛える 新人研修ワークブック」：日経 BP			
到達目標	1. リクルート活動におけるインターネット利用ができる 2. 業界別における ICT の利用実例を理解し、説明ができる 3. 言語の違い、教育方法を ICT 利用によって解決する方法を考える			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. IT 時代から ICT 時代の歴史を知る 2. 日本と世界の ICT 利用実例を見る 3. ビジネスで利用される ICT 技術 4. 新卒採用に使われる ICT 技術 5. リクルート活動の歴史 6. 小テスト① 7. ICT を利用して就活をする① 8. ICT を利用して就活をする② 9. 企業における採用時の ICT 利用とは 10. ICT のメリット、デメリット 11. 外国人が日本で就職活動するには 12. 小テスト② 13. 通訳、翻訳の現実 14. 企業での新人教育の方法 15. ICT を利用した新人教育方法 16. 国内の外国人就労の問題 17. ICT を利用した未来を予測する 18. ICT を利用した未来を共有する			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	AI イノベーション			
授業時間数	36 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	眞田 興丸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ICT・AI の理論・導入事例研究。AI による労働改革。第 4 次、5 次と言われる日本産業について理解する。将来の産業革命について想像できる知識を付ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	眞田興丸は、PC スクールにおいてサービスの個人販売、法人営業、および店舗運営などの業務兼任し、同時に講師としての経験があり、産業の DX 化における事例などをもとに教育を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント 【参考】 はじめての AI リテラシー（基礎テキスト）：技術評論社			
到達目標	1. 現在の AI ビジネスについて理解する 2. 日本の AI 技術、世界の AI 技術について理解する 3. AI を利用したビジネスプランの立案ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. AI テクノロジーについて 2. AI テクノロジーを使った事例 3. AI の歴史、過去と未来 4. AI の種類と開発環境 5. 日本の技術と AI の関係 6. 小テスト① 7. 国家プロジェクトとしての AI 8. 先進国の AI を調べる 9. 身近な AI、スマートフォン編① 10. 身近な AI、スマートフォン編② 11. 身近な AI、スマートフォン編③ 12. 小テスト② 13. ビジネスでの活躍 14. AI と労働者 15. AI の社旗問題、法律 16. AI を使ったビジネスを考える 17. AI ビジネスのプランを作成 18. AI ビジネスのプラン発表			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	企業・業界研究			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	小嶋 正寛	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	各業界の概要。産業別ビジネスモデル。企業モラル。現場における業務内容や課題点の具体例を理解することができる。個人情報やコンプライアンス順守の重要性を理解することができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	賃貸経営 10 年の不動産関連のビジネス経営経験があり、会社経営に関する情報管理、土地を生かした観光、マーケティングなどの実務的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント			
到達目標	1.国内産業を理解し、業界地図が読めるようになる 2.メディアを利用した企業検索ができる 3.正しい企業情報を取得でき、就職活動への行動力となる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 業界研究とは 2. 業界の全体像を捉える 3. 業界ごとの特徴を理解する 4. 業界の成長性・安定性を知る 5. 興味のある業界と調べる 6. 小テスト① 7. 業界研究の手段 8. 業界地図と四季報 9. 就職情報サイト 10. 新聞やニュース 11. 求人票を集めてみよう 12. 小テスト② 13. 観光業界の仕組み 14. 観光資源 15. 宿泊産業の理解 16. 交通運輸業 17. 観光と国際社会 18. 小テスト③ 19. ホテル業界研究① 20. ホテル業界研究② 21. ホテル業界研究③ 22. リブランディングと企業再生 23. インバウンドビジネス 24. 小テスト④ 25. 貿易取引とは 26. 法律や規定・コンテナ輸送 27. 貿易条件のルール・外為 28. 商社・卸売業 29. 自由貿易と協定 30. 小テスト⑤ 31. 人事部の仕事、新入社員について 32. 新卒採用のプロセス 33. 就職試験について 34. 就職内定と辞退 35. 雇用契約と就業規則 36. 小テスト⑥			

科目名	ビジネス英語Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	営業系ビジネス英会話の習得。お客様との簡単な英語でのやり取りを場面に応じて使い分ける。英語で注文依頼をする。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント 【参考】 「Passport to Work」: Oxford University Press (Japan) Ltd			
到達目標	1.お客様との簡単な英語のやり取りを場面に応じて使い分けられる。 2.英語で注文依頼文書を作成できる。 3.伝えたい内容で各種文章の組み立てができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. ミーティング導入場面の会話① 2. ミーティング導入場面の会話② 3. ミーティングの現状解説の表現① 4. ミーティングの現状解説の表現② 5. ミーティングでの意見交換① 6. 小テスト① 7. ミーティングでの意見交換② 8. ミーティングでの意見交換③ 9. ミーティングのまとめの場面① 10. お客様へのサービストーク 11. オフィス内の会話① 12. オフィス内の会話② 13. 仕事上の面接（導入） 14. 仕事上の面接（本題） 15. Eメールの基本 16. Eメールでの確認方法 17. Eメールでの問い合わせと回答 18. 小テスト③ 19. Eメールでの依頼文書 20. ビジネスレターの基本 21. ビジネスレター（引き合い） 22. ビジネスレター（見積り） 23. ビジネスレター（価格交渉） 24. ビジネスレター（注文確認） 25. 請求書の作成 26. 支払い確認の表現 27. 社内文書① 28. 社内文書② 29. お知らせの文書① 30. お知らせの文書② 31. 新商品の発表 32. 広告 33. 表とグラフを読み取る 34. 機密保持 35. 求人広告 36. 小テスト⑥			

科目名	経営マネジメントⅣ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	眞田 興丸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	リスク管理、ケーススタディ。企業経営で起こりうるリスク、破綻原因を知り防止、管理方法を理解する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	眞田興丸は、PC スクールにおいてサービスの個人販売、法人営業、および店舗運営などの業務の経験があり、企業経営を戦略的に考える人材の育成の為、実務的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント 【参考】 「経営戦略 -- 論理性・創造性・社会性の追求 第 3 版」：有斐閣アルマ			
到達目標	1.経営戦略の重要性が理解でき、自身でも経営戦略を設定することができる 2.経営戦略を読むことで、その企業の目指す方向性が理解できる 3.経営戦略を分析するための諸条件を理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 経営戦略の意義 2. 経営戦略の概要と内容 3. 経営戦略の研究の流れ 4. 経営戦略の二面性 5. 現代企業の経営戦略の要件 6. 小テスト① 7. 企業ドメインとは 8. ドメイン定義の意義と考え方 9. ドメイン定義の次元 10. 企業ドメインと事業ドメイン 11. 企業の成長とドメインの変化 12. 小テスト② 13. 企業戦略の策定 14. 事業戦略の策定 15. 経営資源・外部環境の分析 16. セグメンテーション 17. 経営資源と戦略 18. 小テスト③ 19. 競争の基本戦略 20. チャレンジャーの戦略 21. ニッチャーの戦略 22. フォロワーの戦略 23. 競争と協調の戦略 24. 小テスト④ 25. 新規事業創造の戦略の意義 26. 大企業における新規事業の創造 27. 新規事業創造におけるミドルの役割 28. 成長の源泉としての不均衡創造 29. 明確なドメイン・ギャップの認識 30. 小テスト⑤ 31. 経営資源の突出 32. リスク・マネジメント 33. 企業家活動の理論に向かって 34. 企業と社会 35. 企業の社会的責任と CSR 経営 36. 小テスト⑥			

科目名	ビジネスプランニングⅡ			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	板橋 義也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	事業試算。創業プラン事例研究。利益を生み出すプラン作成の為に計算手法、プランニング理論を理解する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、創業や経営革新、販売促進等のコンサルティング業務の傍ら、中小企業診断士養成インストラクターなどで創業者支援や実務指導における経験があり、実践的なプランの作成、提案・発表を授業する。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 「起業を考えている人の会社設立の本」：実務教育出版 オリジナルプリント 【参考】 「MBA のためのビジネスプランニング（改定版）」：同文館出版株式会社			
到達目標	1.授業内容を理解し、それを基盤にグループワークでは積極的にグループメンバーを牽引することができる 2.ビジネスプランの重要性を理解でき、自己の知識を用いて、グループワーク内で発言することができる。 3.他メンバーの発言の意味を理解し、促されれば発言し、ビジネスプランとは何かを理解できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. ビジネスプランを書く目的 2. ビジネスプランに盛り込む内容 3. ビジネスプランニングの位置づけ 4. 読み手を考える 5. ビジネスプラン作成のポイント 6. 小テスト① 7. ビジネスプランの作成プロセス 8. ビジネスコンセプトの想定 9. ビジネスコンセプトの確立 10. ビジネスモデルの構築と検証 11. 事業計画書の作成 12. 小テスト② 13. 基盤としてのビジネスモデル 14. ビジネスモデルを構築する 15. 価値や利益を生み出す仕組み 16. ビジネスモデルの分析・検討 17. ビジネスモデルの進化・発展 18. 小テスト③ 19. 事業戦略とビジネスモデル 20. 事例研究①：ローソン 21. グループワーク 22. グループワーク 23. 全体発表とまとめ 24. 小テスト④ 25. ビジネスプランの練上げと検討 26. 事例研究②：神田神保町・珈琲工房 27. グループワーク 28. グループワーク 29. 全体発表とまとめ 30. 小テスト⑤ 31. 事業の成功とビジネスプラン 32. 事例研究③：農業維新事業 33. グループワーク 34. グループワークと全体発表 35. 一年のまとめ 36. 小テスト⑥			

科目名	創業シミュレーション			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	板橋 義也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	事業計画立案、資金調達、運営。本物の書式を利用し事業計画を立案する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、創業や経営革新、販売促進等のコンサルティング業務の傍ら、中小企業診断士養成インストラクターなどで創業者支援や実務指導における経験があり、実践的なプランの作成、提案・発表を授業する。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 「実践ビジネスプラン 事業創造の基礎力を鍛える 第 2 版」：中央経済社 オリジナルプリント			
到達目標	1.能動的にグループワークに参加することができ、本格的なビジネスプランを作成することができる 2.グループリーダーをサポートしながら、一定レベルの講師からの支援とグループメンバーの理解のもと、ビジネスプラン作成に貢献できる 3.講義の内容をある程度理解することができる。グループの議論に参加し、ビジネスプランの作成に一定以上貢献できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. ロジカルシンキングと思考法 2. ビジネスプランの書き方 3. ビジネスプランの作成プロセス 4. 事例に見る各段階の概要 5. ビジネスプランの検討 6. 小テスト① 7. 市場調査の重要性 8. ビジネスコンセプトとドメイン 9. 外部環境を調べる 10. マーケティングを考える 11. 販売計画と損益計算 12. 小テスト② 13. ミニビジネスプラン作成実習 14. ビジネスプランの練り直し 15. PDCA サイクルと独自性の発揮 16. ビジネスプランと SWOT 分析 17. 理念～コンセプトの見直し 18. 小テスト③ 19. ビジネスプランの作成実習 20. ビジネスプランの作成実習 21. ビジネスプランの作成実習 22. 中間発表とグループ討議 23. 中間発表とグループ討議 24. 実力テスト④ 25. ビジネスプランを作成するポイント 26. プランの見直し 27. ビジネスプランの作成実習 28. ビジネスプランの作成実習 29. ビジネスプランの作成実習 30. 小テスト⑤ 31. 最終発表 32. 最終発表 33. グループワークの反省とまとめ 34. 創業プランと創業手続き 35. 一年間の復習 36. 小テスト⑥			

科目名	プレゼンテーション技法			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	プレゼンテーション力。提案書発表力。営業提案、企画発表などプレゼンテーションを実践する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は営業・販売に関する業務に 10 年以上携わり、科目の目的およびその内容に関して、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント			
到達目標	1.プレゼンテーションの基礎を理解する。 2.パワーポイントによる提案説明ができる営業を育成する。 3.グループワークを通じて、プレゼンテーションを体験し、理解を深める。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. プレゼンテーションとは 2. プレゼンテーションの分類、関数 3. プレゼンテーションの目的 4. プレゼンテーションの構成 5. タイトルを工夫する 6. 小テスト① 7. 準備とリハーサル 8. プレゼンターの役割、能力、人柄 9. PowerPoint の特長 10. プレゼンテーション内容を作成 11. スライドのデザインを整える 12. 小テスト② 13. 表・グラフを作成する 14. 画像や図表を作成する 15. 動画や音楽を挿入する 16. アニメーションを設定する 17. スライドショーを実行する 18. 小テスト③ 19. プレゼン資料を修正する 20. クラウドを使いこなす 21. プレゼン資料を配布する 22. テンプレートを作成する 23. プレゼンにおける文字 24. 小テスト④ 25. 話すことばの技術 26. 日常的訓練と上達のヒント 27. 質疑応答の心得 28. PowerPoint 資料を作成 29. PowerPoint 資料を説明 30. 小テスト⑤ 31. プレゼンテーションを行う 32. 質疑応答を行う 33. メンバーを評価する 34. チームでプレゼンするⅠ 35. チームでプレゼンするⅡ 36. 小テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	卒業制作			
授業時間数	144 時間	ビジネス起業経営学科 4 年	履修区分	必修
担当教員名	板橋 義也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	競争優位に立てる経営戦略に基づき、ビジネスプランを作成、グループコンテストを実施。ビジネスプランを作成しコンペに応募する。卒業制作発表会で製作物のプレゼンができる			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、創業や経営革新、販売促進等のコンサルティング業務の傍ら、中小企業診断士養成インストラクターなどで創業者支援や実務指導における経験があり、実践的なプランの作成、提案・発表を授業する。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント			
到達目標	1. ロジカルシンキングを理解し、テーマを決めることができる 2. 卒業制作発表会で製作物のプレゼンができる 3. ビジネスプランを作成しコンペに応募する			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 科目オリエンテーション 2. テーマを決める 3. 自分の「求める形」を検討する 4. テーマの発表 5. 評価に基づくテーマの検討 6. ロジカルシンキング再入門 7. 過去と未来を見る練習 8. 考えたテーマを「仮説」してみる 9. テーマを調査し、要約してみる 10. テーマを 5 枚の PPT にまとめる 11. 小テスト① 12. 先生に個別にプレゼンテーション 13. 先生に個別にプレゼンテーション 14. PPT の修正と再調査 15. 3 分間プレゼンテーション 16. 3 分間プレゼンテーション 17. 3 分間プレゼンテーション 18. 発表フォームの修正販売計画と損益計算 19. 発表フォームの修正 20. 研究概要作成 21. 小テスト② 22. テーマ別グループの編成 23. インターネット調査 24. グループ別研究内容の共有 37. 修正内容の評価 38. 修正内容の評価 39. グループ内感想と反省 40. 感想と反省内容の共有 41. 小テスト④ 42. 卒業研究の進め方 43. ロジックツリーの使い方を学習 44. 現地実態調査の方法を学ぶ 45. 学校の周りの商圈を実際に調査 46. 報告書作成演習 47. 報告書作成演習 48. 調査内容を報告 49. 調査内容を報告 50. 卒業生の研究論文を読む 51. 小テスト⑤ 52. パワーポイントで作成 53. パワーポイントで作成 54. パワーポイントで作成 55. パワーポイントで作成 56. テーマ発表会の準備 57. テーマ発表会の準備 58. テーマ発表会のリハーサル 59. テーマ発表会 60. テーマ発表会			

25. ネット調査結果の分析 26. ネット調査結果発表 27. 研究の方向性の確認 28. テーマ内容の修正 29. 発表フォーム作成 30. 発表フォーム作成 31. 小テスト③ 32. 発表リハーサル 33. チームの中間発表会 34. チームの中間発表会 35. 発表フォームの修正 36. 発表フォームの修正ミニビジネスプラン作成実 習	61. 小テスト⑥ 62. 論文の書き方を学ぼう 63. 章立てを完成させよう 64. 著作権上の注意ポイント 65. 表記の統一の図り方 66. 研究論文の制作 67. 研究論文の制作 68. 研究論文の制作 69. 研究論文の制作 70. 卒業研究発表リハーサル 71. 卒業研究発表会 72. 卒業研究発表会
---	--

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー 1 4. ビジネスマナー 2 5. ビジネスマナー 3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装） 1 32. 対人技能（話し方と服装） 2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I					
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修		
担当教員名	日本ビジネスマナー教育株式会社	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義		
科目の目的	学生が将来のキャリアプランを考え、適切な職業を選択していく力を身に付けることを目指す。日本で就職するという夢を現実のものとするために、日本企業の制度や日本人の仕事に対する考え方、日本特有のビジネスマナーを理解する。					
実務経験のある教員等 による授業内容	さまざまな日本企業において、ビジネスマナー研修、CS（顧客満足度）向上研修、電話応対研修などを 15 年以上行っている。日本企業が、今、新入社員に求めている意識、意欲、知識やスキルという観点で、学生に身に付けてほしいポイントを授業で伝える。					
教科書・参考書 ・教材等	日本ビジネスマナー教育株式会社発行『外国人実務能力検定(PATF)公式テキスト 3 級』配布					
到達目標	・日本の会社の制度や日本人の仕事に対する考え方について、正しい知識を持つ。 ・日本の会社で働く際に必要なビジネスマナーの基本スキル（挨拶、好感を持たれる態度や言葉遣いなど）を習得する。 ・外国人実務能力検定（PATF）3 級に合格する。					
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。					
授業計画	<table><tr><td>1. オリエンテーション / 挨拶と立居振舞 2. 仕事で使う挨拶の言葉 / 自己紹介の仕方 3. 時間を守る / キャリアとは… / 自己紹介 4. 日本の雇用制度 / 自己紹介 5. 日本の社会保険制度と税金 / 自己紹介 6. 日本の会社の雇用形態 / 自己紹介 7. 小テスト 8. 日本の会社の就業規則 / 自己紹介 9. 日本の会社の組織と役職 / 自己紹介 10. 日本の企業文化 / 自己紹介 11. 実力テスト 12. 職業倫理 / 自己紹介 13. 日本人の職業観 / 自己紹介 14. 日本での就職活動 / ビジネスマナー実習 15. エントリーシートと履歴書 / マナー実習 16. 求人票と在留資格 / マナー実習 17. 小テスト 18. 会社訪問 / マナー実習</td><td>19. 尊敬語 / マナー実習 20. 謙譲語と丁寧語 / マナー実習 21. 小テスト 22. ビジネスに相応しい言葉遣い / マナー実習 23. 敬語の使い分け / マナー実習 24. 実力テスト 25. ビジネス電話のかけ方 / マナー実習 26. ビジネス電話の受け方 / マナー実習 27. 社内文書の書き方 / マナー実習 28. 社外文書の書き方 / マナー実習 29. ビジネスメールの書き方 / マナー実習 30. 小テスト 31. 社会人に求められる意識 / マナー実習 32. 実力テスト 33. キャリアデザインの考え方/プランニング実習 34. 社会人に求められる能力 / マナー実習 35. 日常における一般常識 1. 36. 日常生活における一般常識 2.</td></tr></table>				1. オリエンテーション / 挨拶と立居振舞 2. 仕事で使う挨拶の言葉 / 自己紹介の仕方 3. 時間を守る / キャリアとは… / 自己紹介 4. 日本の雇用制度 / 自己紹介 5. 日本の社会保険制度と税金 / 自己紹介 6. 日本の会社の雇用形態 / 自己紹介 7. 小テスト 8. 日本の会社の就業規則 / 自己紹介 9. 日本の会社の組織と役職 / 自己紹介 10. 日本の企業文化 / 自己紹介 11. 実力テスト 12. 職業倫理 / 自己紹介 13. 日本人の職業観 / 自己紹介 14. 日本での就職活動 / ビジネスマナー実習 15. エントリーシートと履歴書 / マナー実習 16. 求人票と在留資格 / マナー実習 17. 小テスト 18. 会社訪問 / マナー実習	19. 尊敬語 / マナー実習 20. 謙譲語と丁寧語 / マナー実習 21. 小テスト 22. ビジネスに相応しい言葉遣い / マナー実習 23. 敬語の使い分け / マナー実習 24. 実力テスト 25. ビジネス電話のかけ方 / マナー実習 26. ビジネス電話の受け方 / マナー実習 27. 社内文書の書き方 / マナー実習 28. 社外文書の書き方 / マナー実習 29. ビジネスメールの書き方 / マナー実習 30. 小テスト 31. 社会人に求められる意識 / マナー実習 32. 実力テスト 33. キャリアデザインの考え方/プランニング実習 34. 社会人に求められる能力 / マナー実習 35. 日常における一般常識 1. 36. 日常生活における一般常識 2.
1. オリエンテーション / 挨拶と立居振舞 2. 仕事で使う挨拶の言葉 / 自己紹介の仕方 3. 時間を守る / キャリアとは… / 自己紹介 4. 日本の雇用制度 / 自己紹介 5. 日本の社会保険制度と税金 / 自己紹介 6. 日本の会社の雇用形態 / 自己紹介 7. 小テスト 8. 日本の会社の就業規則 / 自己紹介 9. 日本の会社の組織と役職 / 自己紹介 10. 日本の企業文化 / 自己紹介 11. 実力テスト 12. 職業倫理 / 自己紹介 13. 日本人の職業観 / 自己紹介 14. 日本での就職活動 / ビジネスマナー実習 15. エントリーシートと履歴書 / マナー実習 16. 求人票と在留資格 / マナー実習 17. 小テスト 18. 会社訪問 / マナー実習	19. 尊敬語 / マナー実習 20. 謙譲語と丁寧語 / マナー実習 21. 小テスト 22. ビジネスに相応しい言葉遣い / マナー実習 23. 敬語の使い分け / マナー実習 24. 実力テスト 25. ビジネス電話のかけ方 / マナー実習 26. ビジネス電話の受け方 / マナー実習 27. 社内文書の書き方 / マナー実習 28. 社外文書の書き方 / マナー実習 29. ビジネスメールの書き方 / マナー実習 30. 小テスト 31. 社会人に求められる意識 / マナー実習 32. 実力テスト 33. キャリアデザインの考え方/プランニング実習 34. 社会人に求められる能力 / マナー実習 35. 日常における一般常識 1. 36. 日常生活における一般常識 2.					

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	情報学基礎			
授業時間数	時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な情報学の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「情報学基礎」			
到達目標	1. 情報学の基礎を習得し、情報学の応用を学ぶ基盤をつくる 2. I T を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. i B U T や I T パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 情報学基礎を学ぶ目的 2. 歴史 3. 情報とは何か 4. 情報メディアの歴史 5. コンピュータ発展の歴史 6. 小テスト 7. 現代～未来のデジタル社会 8. 現代の企業情報システム 9. 情報ネットワーク社会の到来 10. A I デジタルが切り拓く未来社会 11. コンピュータシステム 12. 実力テスト 13. ハードウェア 14. コンピュータの構造 15. 情報のデジタル化 16. C P U の内部 17. ソフトウェア 18. 問題解決と論理的思考 19. プログラミング 20. アルゴリズム 21. モデル化とシミュレーション 22. O S とアプリケーション 23. データベースの仕組みと活用 24. 実力テスト 25. 通信ネットワーク・インターネット 26. テクノロジー 27. ネットワーク 28. インターネット 29. Web 30. 小テスト 31. クラウド 32. メディア 33. デジタルメディア 34. 情報モラル 35. 情報セキュリティ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	ICT 活用			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	佐藤 直子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義・実習
科目の目的	日本の会社で最も使われてる EXCEL の基本操作をしっかり身につけ、ビジネスに活用できるレベルまで習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	佐藤直子は(株)NEC ソフトウェアでソフトウェア開発および NEC 販売店教育を担当し、その後、大学、高校、専門学校等で 15 年間 IT 教育のキャリアがある。			
教科書・参考書 ・教材等	(教科書)「留学生のための Word/Excel/PowerPoint」技術評論社 (教材) 情報処理技能検定試験 表計算3級過去問題			
到達目標	1. 四則演算と関数を利用した表を自分で作成できるようになる。 2. 全員が情報処理技能検定試験 表計算3級合格できるレベルに到達する。 3. 30%の学生が表計算3級を受験し、合格する。			
評価方法と基準	平常点 (出席状況・小テスト・学習態度・意欲など) (30%)、実力テスト、演習提出物、総合力 (70%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション、入力練習 2. Excel の基本操作 3. 表の作成① 4. 表の作成② 5. 表計算 4 級の過去問題① 6. 表計算 4 級の過去問題② 7. 四則演算と関数① 8. 四則演算と関数② 9. 表計算 3 級の解き方 (1) 10. 表計算 3 級の解き方 (2) 11. 表計算 3 級の過去問題① 12. 表計算 3 級の過去問題② 13. 表計算 3 級の過去問題③ 14. 実力テスト 1 15. 実力テスト振り返り 16. 表計算 3 級の過去問題④ 17. 表計算 3 級の過去問題⑤ 18. 表計算 3 級の過去問題⑥ 19. 表計算 3 級の過去問題⑦ 20. 表計算 3 級の過去問題⑧ 21. 表計算 3 級の過去問題⑦ 22. 表計算 3 級の過去問題⑧ 23. まとめの練習問題 24. 実力テスト 2 25. 実力テストの振り返り 26. 文書デザイン 4 級の問題練習① 27. 文書デザイン 4 級の問題練習② 28. 文書デザイン 3 級の過去問題① 29. 文書デザイン 3 級の過去問題① 30. 文書デザイン 3 級の過去問題① 31. 文書デザイン 3 級の過去問題② 32. 文書デザイン 3 級の過去問題③ 33. 文書デザイン 3 級の過去問題④ 34. 文書デザイン 3 級の過去問題⑤ 35. 実力テスト 3 36. 実力テストの振り返り、まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	事務・生産管理 I			
授業時間数	144 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	・ビジネス文書には、一定の型や特有の言い回しがあり、それを会得することによって、ビジネスで使われる基本的な文書が書けるようになります。 ・簿記会計基礎および管理会計を学習し、損益意識を習得。全経基礎簿記会計試験対策。会計、簿記の仕組み、記載方法を理解する。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 オリジナルプリント 全経 簿記能力検定試験 公式テキスト 3 級：ネットスクール 【参考】 ビジネス文書検定 3 級受験ガイド（改訂新版）：早稲田教育出版 10 の基本ルールで学ぶ 外国人のためのビジネス文書の書き方：スリーエーネットワーク			
到達目標	1. 表記技能。正しい用字や用語が使える。ビジネス文書の文書等について知っている。 2. 表現技能。正確で分かりやすい文章や礼儀正しい文章が書ける。 3. 実務技能。社内文書や社外文書が書ける。文書の取り扱い等についての知識がある。 4. 簿記の流れを理解し、基本的な仕訳ができるようになる。 5. 商品売買等の日々の取引の仕組みを理解し、帳簿、伝票の作成ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 文字は、正しく、丁寧に書く 2. やさしい実用文に使われる常用漢字 3. 固有名詞やビジネス用語に使われる漢字 4. 常用漢字表にあるが、仮名書きすべき語句 5. 現代仮名遣いの用い方 6. 送り仮名の付け方 7. 片仮名の書き方 8. 数字の書き表し方 9. 句読点（区切り符号）の付け方 10. 小テスト① 11. 一般の用語 12. 同音異義語と異字同訓語 13. 慣用の手紙用語 14. 横書き通信文の構成とレイアウト 15. よじれない文が書ける 16. 類義語を使い分ける 17. 正しく伝えるための基本 18. 表題（件名）が付けられる 36. 授業オリエン簿記とは？ 37. 貸借対照表とは 38. 損益計算書とは 39. 取引とは何か、仕訳の仕組み 40. 仕訳をしてみよう① 41. 仕訳練習 小テスト 1 42. 仕訳をしてみよう② 43. 仕訳帳と元帳 44. 決算の手続き 45. 精算表の作成 46. 貸借対照表と損益計算書の作成① 47. 小テスト④ 48. 貸借対照表と損益計算書の作成② 49. 現金と預金 50. 貸付金と借入金 51. 固定資産の購入と引出金 52. 費用と収益 53. 前期のまとめ			

19. 箇条書きを使って、文章を分かりやすくする 20. 分かりやすくするための図表が書ける 21. 小テスト② 22. 人を指す言葉・敬称を知っている 23. 「お・ご（御）」を正しく付けられる 24. 動作の言葉に付ける尊敬語と謙譲語 25. 丁寧な言葉遣い、丁寧な言い回し 26. 手紙を書く上でのエチケットやしきたり 27. 友人に手紙を書く 28. 先生に手紙を書く 29. 簡単な社内文書（通知文など）① 30. 簡単な社内文書（通知文など）② 31. 小テスト③ 32. 簡単な業務用文書① 33. 簡単な業務用文書② 34. 受発信事務 35. 「秘」扱い文書の取り扱い 35. 郵便の知識	54. 基礎簿記会計過去問題演習① 55. 基礎簿記会計過去問題演習② 56. 3級対策（精算表）問題演習① 57. 3級対策（精算表）問題演習② 58. 3級対策（精算表）問題演習③ 59. 小テスト⑤ 60. 3級対策（商品有高帳）問題演習 61. 3級対策（小口現金帳）問題演習 62. 3級対策（財務諸表計算問題） 63. 3級対策（仕訳）問題演習 64. 3級対策（仕訳）問題演習 65. 3級仕訳練習 小テスト2 66. 総まとめと問題演習① 67. 総まとめと問題演習② 68. 総まとめと問題演習③ 69. 小テスト⑥ 70. 総まとめと問題演習⑤ 71. 総まとめと問題演習⑥
--	--

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マーケティング企画 I			
授業時間数	144 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	眞田 興丸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	基礎理論、マーケティング手法、実例などを学び、基本理論を理解する マーケティング理論をもとに市場調査実習、調査体験。マーケティング理論を実行できる力を付ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	眞田興丸は、PC スクールにおいてサービスの個人販売、法人営業、および店舗運営などの業務の経験があり、企業経営を戦略的に考える人材の育成の為、実務的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	ファーストプレス社「マーケティング」 オリジナルプリント			
到達目標	1.マーケティングの基礎理論を理解できる 2.フレームワークを使い商品立案を作成することができる 3.マーケティングの考え方を使得「儲かる」仕組みが説明できる 4.インターネットを使得、市場環境のデータ収集と分析手法が実施できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 買い物をする自分をイメージする 2. 市場とは何か 3. マーケティングとは何か 4. マーケティングを使う仕事 5. マーケティングの難しいところ 6. マーケティングの立案プロセス 7. SWOT 分析 8. バリューチェーン（価値連鎖） 9. インダストリアル・バリューチェーン 10. 消費財市場 11. 産業財市場 12. 実力テスト① 13. 消費財と産業財の違い 14. マーケティング・リサーチ 15. セグメンテーション、グループで話し合ってみよう 16. セグメント選定以降のターゲットの考え方 17. ターゲティングの方法 3 つのタイプの解説 18. ポジショニングの意味 19. ポジショニングの注意点 20. マーケティングミックス 21. フレームワークの活用 22. 実力テスト② 23. 製品戦略 24. 機会と脅威（外部環境の考え方） 25. 価格戦略 26. 流通戦略 27. プロモーション 1 28. プロモーション 2 29. ブランド 30. 製品ライフサイクル 31. 最新マーケティング課題 32. 身近なマーケティング事例を見る① 33. 身近なマーケティング事例を見る② 34. 実力テスト③ 35. 新商品プランニング① 36. 新商品プランニング②			

37. マーケティングを学ぶことで得られる能力 38. 事業計画書の実際を見てみよう 39. インターネットの公開情報を知る 40. 流れに沿った作業の概要 41. アイデア出しの心得とアイデアの事例 42. 発明とイノベーションの違い 43. アイデアスクリーニング 44. ターゲット顧客と顧客の便益 45. マーケティングプランの概要 46. 実力テスト④ 47. 市場の魅力度を探る 48. 競争状況（競合分析の方法） 49. 事業のイメージ図 50. 事業採算計画 51. SWOT 分析 52. インターネット検索の方法 53. インターネット検索の実践 54. データベースの使い方 55. グループディスカッションで話し合おう 56. 上手な話し方を学ぼう 57. ディスカッションを成功させる	58. 課題制作オリエンテーション① 59. 課題制作オリエンテーション② 60. ビジネスの背骨を決めよう 61. 市場環境を調べよう 62. 具体的な内容を決めよう① 63. 具体的な内容を決めよう② 64. 販売計画と損益資産をしてみよう 65. PDCA を実行して見直しをする 66. 実力テスト⑤ 67. 将来構想を考えよう 68. プランを完成させよう 69. 調査実習、報告書作成 70. 調査実習、報告書作成 71. 報告書発表① 72. 報告書発表②
---	---

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	経営 I・財務管理			
授業時間数	144 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	板橋 義也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	・就職および将来起業する上で必要な基礎的な経営知識を習得する ・経営特有の用語とその活用法を十分に習得し、業務の中で活用できるレベルまで理解を深める ・最新の内外の経営事例を通じて、経営層の発想による会社経営を理解する ・簿記・会計知識を活用して、どのように収益を上げ、永続的に経営を続ける仕組みを理解する			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、創業や経営革新、販売促進等のコンサルティング業務の傍ら、中小企業診断士養成インストラクターなどで創業者支援や実務指導における経験があり、実践的なプランの作成、提案・発表を授業する。			
教科書・参考書 ・教材等	【教科書】 社長が教える経営学（石井宏宗著：創成社） 起業の仕方 見るだけノート 今井孝監修 宝島社 【教材】 オリジナルデジタル教材 過去の卒業生の作成したビジネスプラン（プリント配布及び投影教材）			
到達目標	・企業・消費者・政府の経済関係を理解し、経済社会における企業の役割を説明できる ・主要なビジネスモデル・アイデアがどのように生まれてきたか、応用されているかを理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 自己紹介 2. 企業の目的 1 概論 3. 企業の目的 2 顧客の創造 4. マーケティングとは 1 顧客満足 5. マーケティングとは 2 買っているもの 小テスト 6. マーケティングとは 3 顧客の情報 7. イノベーションとは 新結合って何 8. 会社の存在意義・企業の社会的責任 1 9. 企業の社会的責任 2 コーポレートガバナンス 10. 企業の社会的責任 3 CSR・環境経営 11. 企業の社会的責任 4 SDGs 12. 経営戦略とは何か？ 概論 13. 経営戦略とは何か 2 実力テスト 14. 後期オリエンテーション 進め方 15. 全社戦略とは何か 1 全社戦略 16. 全社戦略とは何か 2 3C 分析、4C 分析 17. 全社戦略とは何か 3 SWOT 分析 18. 全社戦略とは何か 4 成長マトリックス 19. 事業戦略とは何か 事業戦略・集中戦略 20. 機能別戦略とは何か 機能別戦略 37. 企業とは？ 38. 会社と私に役割—企業論入門 39. 売するために考えよう—営業論入門 40. 起業の成功した人たちのプロセスを知る 1 41. 起業の成功した人たちのプロセスを知る 2 42. 起業の歴史を学ぼう 43. 起業のスタイルを学ぼう 44. ビジネスに必要な発想 1 45. ビジネスに必要な発想 2 46. 起業計画書を読もう 1 全体像 47. 起業計画書を読もう 2 事例 1 を読もう 48. 起業計画書を読もう 3 事例 2 を読もう 49. 起業計画書を読もう 4 事例 3 を読もう 50. 起業計画書を書こう 1 51. 起業計画書を書こう 2 52. 起業するための資金の集め方 1 全体像 53. 起業するための資金の集め方 2 資本金 1 54. 起業するための資金の集め方 3 資本金 2 55. 起業するための資金の集め方 4 借入金 1 56. 起業するための資金の集め方 5 借入金 2			

21. マネジメントとは何か 人間とは何か 22. 人間とは何か 1 モチベーション 23. 人間とは何か 2 欲求 5 段階、X 理論 Y 理論 24. 計画とは何か 1 計画の事例 25. 計画とは何か 2 経営計画、WBS 26. 道具とは何か 1 小テスト 27. 道具とは何か 2 管理課程論 28. 道具とは何か 3 マネジメント 29. 道具とは何か 4 定型業務 30. 道具とは何か 5 ホウレンソウ 31. 道具とは何か 6 PDCA サイクル 32. 道具とは何か 7 道具の使い方 実力テスト 33. B/S, P/L とは何か、関係性は 1 使い方 34. B/S, P/L とは何か、関係性は 2 黒字・赤字、ROS 35. B/S, P/L とは何か、関係性は 3 比率分析 36. B/S, P/L とは何か、関係性は 4 分析してみよう キャッシュフローとは何か	57. 起業するための資金の集め方 6 その他の方法 58. 売れるための価値を見つけよう 1 全体編 59. 売れるための価値を見つけよう 2 価格編 60. 売れるための価値を見つけよう 3 販売方法編 61. 売れるための価値を見つけよう 4 販促理論編 62. 売れるための価値を見つけよう 5 値下げ編 63. 売れるための価値を見つけよう 6 チラシ制作実技編 64. 販促の具体策を学ぼう 1 集客法 65. 販促の具体策を学ぼう 2 集客後 66. 販促の具体策を学ぼう 3 PDCA 67. 販促の具体策を学ぼう 4 キャッチコピー実技 68. 目標の立て方と経営指標 69. ネット起業論 1 全体論 70. ネット起業論 2 方法論 71. 起業計画書（創業企画書）をもう一度書こう 1 好きなビジネスを始めてみよう 1 72. 起業計画書（創業企画書）をもう一度書こう 2 好きなビジネスを始めてみよう 2
---	--

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	企業・業界研究 I			
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小嶋 正寛	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	各業界の概要、産業別ビジネスモデル、企業モラル、現場における業務内容や課題点の具体例を理解することができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	賃貸経営 10 年の不動産関連のビジネス経営経験があり、会社経営に関する情報管理、土地を生かした観光、マーケティングなどの実務的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	1.国内産業を理解し、業界地図が読めるようになる 2.メディアを利用した企業検索ができる 3.正しい企業情報を取得でき、就職活動への行動力となる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 業界研究とは 2. 業界の全体像を捉える 3. 業界ごとの特徴を理解する 4. 業界の成長性・安定性を知る 5. 興味のある業界と調べる 6. 業界研究の手段 7. 業界地図と四季報 8. 就職情報サイト 9. 新聞やニュース 10. インターネットリテラシー 11. 求人票を集めてみよう① 12. 求人票を集めてみよう② 13. 実力テスト④ 14. 観光業界の仕組み 15. 観光資源 16. 宿泊産業の理解 17. 交通運輸業 18. 観光と国際社会 19. ホテル業界研究①（国内） 20. ホテル業界研究②（海外） 21. リブランディングと企業再生 22. インバウンドビジネス 23. 貿易取引とは 24. 法律や規定・コンテナ輸送 25. 貿易条件のルール・外為 26. 商社・卸売業 27. 自由貿易と協定 28. 実力テスト⑤ 29. 人事部の仕事、新入社員について 30. 新卒採用のプロセス 31. 就職試験について（履歴書） 32. 就職試験について（面接） 33. 就職内定と辞退 34. 雇用契約と就業規則 35. 求人サイトの利用① 36. 求人サイトの利用②			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 I			
授業時間数	時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	1. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 2. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI との付き合い方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	2 年次の前期はエントリーシートの書き方や、1 年次にもおこなった業界・企業研究を引き続き演習形式で実施する。就職活動の落ち着く後期には、自己分析を深め、社会人になるにあたっての心構えを整える。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. キャリアとは 2. エントリーシートとは 3. 学生時代に力を入れたこと 4. 自己 PR 5. 志望理由 6. 実力テスト① 7. 業界・企業研究とは 8. 興味がある業界を探す 9. 業界研究① 10. 業界研究② 11. 9 つの企業類型 12. 実力テスト② 13. 3C 分析① 14. 3C 分析② 15. 企業研究① 16. 企業研究② 17. 志望理由と職種 18. 実力テスト③ 19. 仕事選びの基準 20. 職種研究① 21. 職種研究② 22. 業界・企業研究のまとめ 23. 自己分析とは 24. 実力テスト④ 25. 自分史の振りかえり 26. 未来史 27. ジョハリの窓① 28. ジョハリの窓② 29. コンピテンシー① 30. 実力テスト⑤ 31. コンピテンシー② 32. 内的キャリア① 33. 内的キャリア② 34. 社会人の心構え① 35. 社会人の心構え② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用Ⅱ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	真田 興丸		授業形態	実習
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。			
実務経験のある教員等による授業内容	真田興丸は、PC スクールにおいてサービスの個人販売、法人営業、および店舗運営などの業務兼任し、同時に講師としての経験があり、産業の DX 化における事例などをもとに教育を行う。			
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編			
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	事務・生産管理（会計学）Ⅱ			
授業時間数	144 時間	ビジネス起業経営学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	佐藤 直子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	株式会社のしくみの理解、中規模企業の株式会社の経理、経営者として、資本の調達・運用活動を理解し、管理が行えるようになる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、システム開発および社員教育に携わり、当学園で 11 年間の IT およびビジネスに関する講義の経験から、簿記会計を理解し常に数字を意識したビジネスパーソン育成の為の実務的な授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	【教材】 全経簿記能力検定試験 公式テキスト 2 級商業簿記 第 4 版：ネットスクール出版 【参考】 「IT パスポートテキスト」			
到達目標	1. 財務諸表（損益計算書、貸借対照表）を読むことができ、利益の計算ができるようになる。 2. 株式会社の資本の構成とその要素について理解ができる。 3. 企業における倫理・契約の重要性を理解する。 4. 経営・会計・法務・知財等の基本知識を身に付ける。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 1 年次の復習① 2. 1 年次の復習② 3. 商品有高帳問題の解き方 4. 商品有高帳問題の練習問題 5. 3 級計算問題の解き方、問題練習 6. 3 級伝票問題の解き方、問題練習 7. 3 級小口現金問題の問題練習 8. 3 級精算表の解き方、問題練習 9. 3 級仕訳問題の問題練習 10. 基礎簿記会計検定問題の課題 11. 精算表の復習 12. 小テスト① 13. テスト解説 14. 3 級仕訳問題練習① 15. 3 級仕訳問題練習② 16. 1 学期の復習 17. 商品売買、返品（仕訳） 18. 商品有高帳 19. 売上原価対立法 20. 約束手形 21. その他の債権債務 37. 倫理とは 38. 契約とは 39. 経営・組織 40. 会計・財務 41. 知的財産権 42. セキュリティ法規 43. 経営理念 44. 企業ビジョン 45. 経営戦略 46. 経営戦略手法（SWOT 分析、スターバックス事例研究） 47. 経営戦略手法（PPM、アンゾフの成長マトリクス） 48. 経営戦略手法（PEST 分析、人口問題） 49. 経営戦略用語（イノベーション） 50. 経営戦略用語（コアコンピタンス） 51. 経営戦略用語（ブルーオーシャン戦略） 52. 製造小売業 SPA 戦略 53. 事例（ニトリ・ファーストリテイリング） 54. マーケティングの基礎 55. マーケティングミックスと消費者			

22. 現金過不足 23. 税金、有価証券 24. 小テスト② 25. 有形固定資産 26. 株式の発行 27. 決算の手続き 28. 3 級過去問題① 29. 3 級過去問題② 30. 3 級過去問題③ 31. 総まとめと問題演習① 32. 総まとめと問題演習② 33. 総まとめと問題演習③ 34. 小テスト③ 35. 総まとめと問題演習⑤ 36. 実力テスト返却と解説、まとめ	56. マーケティング手法 57. 価格設定手法 58. ビジネス戦略・技術戦略 59. イノベーション 60. 経営管理システム 61. ビジネスシステム 62. AI の利活用 63. データのバイアス 64. エンジニアリングシステム 65. e-ビジネス 66. IoT システム・組込みシステム 67. 情報システム戦略 68. 業務プロセス 69. ソリューションビジネス 70. システム活用促進 71. 倫理・契約事例 72. 倫理・契約応用事例
---	---

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定, ビジネス実務マナー検定, 秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー1 4. ビジネスマナー2 5. ビジネスマナー3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装） 1 32. 対人技能（話し方と服装） 2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 合否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	情報学基礎			
授業時間数	時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な情報学の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「情報学基礎」			
到達目標	1. 情報学の基礎を習得し、情報学の応用を学ぶ基盤をつくる 2. I T を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. i B U T や I T パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 情報学基礎を学ぶ目的 2. 歴史 3. 情報とは何か 4. 情報メディアの歴史 5. コンピュータ発展の歴史 6. 小テスト 7. 現代～未来のデジタル社会 8. 現代の企業情報システム 9. 情報ネットワーク社会の到来 10. A I デジタルが切り拓く未来社会 11. コンピュータシステム 12. 実力テスト 13. ハードウェア 14. コンピュータの構造 15. 情報のデジタル化 16. C P U の内部 17. ソフトウェア 18. 問題解決と論理的思考 19. プログラミング 20. アルゴリズム 21. モデル化とシミュレーション 22. O S とアプリケーション 23. データベースの仕組みと活用 24. 実力テスト 25. 通信ネットワーク・インターネット 26. テクノロジー 27. ネットワーク 28. インターネット 29. Web 30. 小テスト 31. クラウド 32. メディア 33. デジタルメディア 34. 情報モラル 35. 情報セキュリティ 36. 実力テスト			

2022 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 利活用 I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志		授業形態	実習
科目の目的	1 年次ではコンピュータ操作の基本、キーボードの操作、Word や Excel、PowerPoint の使い方を学ぶ。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2019 基礎編			
到達目標	1. Word を使い表や図形を用いた資料を作成することができる 2. Excel を使い基本的な関数、グラフを作成することができる 3. PowerPoint を使い、アニメーションを利用した資料を作成できる			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. Word IME/入力規則 2. Word 範囲選択/移動とコピー 3. Word 書式設定 4. Word 段落設定 5. Word 練習問題 6. 実力テスト① 7. Word 表の作成と装飾 8. Word オブジェクトの挿入 9. Word 練習問題 10. Word 長文の編集 11. Word 総合課題 12. 実力テスト② 13. Excel ブックの操作 14. Excel 入力規則/オートフィル 15. Excel 表の編集 16. Excel 四則演算と関数 17. Excel 練習問題 18. 実力テスト③ 19. Excel 基礎的な関数① 20. Excel 基礎的な関数② 21. Excel 練習問題 22. Excel グラフの作成 23. Excel 練習問題 24. 実力テスト④ 25. Excel データベース 26. Excel 応用的な関数① 27. Excel 応用的な関数② 28. Excel 総合課題① 29. Excel 総合課題② 30. 実力テスト⑤ 31. PowerPoint 入力とスライド 32. PowerPoint 表作成/グラフ 33. PowerPoint アニメーション 34. PowerPoint 画面切り替え 35. PowerPoint 総合課題 36. 実力テスト⑥			

2022 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	営業・販売 I			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	顧客との交渉において、相手の心理を理解しお互いにとって利益のある結果を導き出す力を身に付ける			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は営業・販売に関する業務に 10 年以上携わり、科目の目的およびその内容に関して、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「ハーバード流交渉術」（SPIN 式販売戦略）			
到達目標	1. 顧客の要求を理解できる 2. 自分と顧客がwin-winになる方法を提案できる 3. 顧客自身が気付かない視点で顧客の利益を提案できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 顧客との交渉に関して 2. 駆け引きをしない 3. 条件にこだわらない 4. 交渉の効率性について 5. 交渉戦略 6. 復習・小テスト① 7. 問題をシンプルにとらえる 8. 相手の見方と一体化 9. 面子を立てる 10. 人の関心について 11. コミュニケーションの鉄則 12. 復習・小テスト② 13. 外野に振り回されない 14. お互いの認識のずれ 15. お互いの利益を整理する 16. 過去ではなくこれから 17. 条件ではなく利益 18. 実力テスト① 19. 交渉の枠組みを広げる 20. 他人の意見をよく聞く 21. 問題の視覚化 22. 共通の利益 23. 花をもたせる 24. 復習・小テスト③ 25. プレッシャーに勝つ 26. ケーキカット 27. いちいち意見を聞く 28. ポリシーはいらない 29. 鼻先に人參 30. 視点の転換 31. ボーダーライン 32. 手の内を明かす 33. 実力テスト② 34. 沈黙という武器 35. 本当の勝利とは？ 36. 総まとめ			

2022 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	営業・販売 I			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ビジネス全体の流れを理解し、顧客やステークホルダーにとっても利益のある営業・販売のあり方を考える力を身に付ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	鳴沢政志は日本企業の海外進出支援として、新しいビジネススキームを作り出す仕事に 5 年従事しており、その時の経験に基づく授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「新しい経営学」(ディスカヴァー・トゥエンティワン)			
到達目標	1. ビジネスの全体像を理解できる 2. ビジネスの場面に応じて、ステークホルダーの利益を理解することができる 3. ケーススタディを通して、それぞれのビジネスモデルの強みと弱みを理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスモデルとは 3. STP① 4. STP② 5. STP③ 6. 実力テスト① 7. プラットフォームビジネス① 8. プラットフォームビジネス② 9. バリューとは① 10. バリューとは② 11. バリューとは③ 12. 実力テスト② 13. ポジショニング① 14. ポジショニング② 15. ポジショニング③ 16. 前期のまとめ① 17. 前期のまとめ② 18. 実力テスト③ 19. ケイパビリティ① 20. ケイパビリティ② 21. ケイパビリティ③ 22. 物流・ロジスティクス① 23. 物流・ロジスティクス② 24. 実力テスト④ 25. 収益モデル① 26. 収益モデル② 27. 収益モデルの色々（替刃モデル）① 28. 収益モデルの色々（フリーミアム）② 29. 収益モデルの色々（サブスクリプション）① 30. 実力テスト⑤ 31. 実習①（GM とフォード） 32. 実習②（ストアキング） 33. 実習③（エディオン） 34. 実習④（ドトールコーヒー） 35. 実習⑤（ZARA） 36. 実習⑥（クックパッド）			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マネジメントⅠ			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	座学
科目の目的	企業で活躍する営業職を目指す学生が必要な財務諸表の作成方法、その他簿記会計の基礎を学び、全経簿記検定に合格する力を身に付ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	「全経簿記能力検定試験 基礎簿記会計 テキスト&問題集」 「全経簿記能力検定試験 3 級 テキスト」（ネットスクール）			
到達目標	1. 基本的な仕訳ができ、貸借対照表と損益計算書が作成できる 2. 決算の手続きを理解し、損益分岐点分析ができる 3. 営業として会計の基礎知識を習得し損益を意識した営業を目指す			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 簿記の基礎 2. 貸借対照表と損益計算書とは 3. 仕訳の基本 4. 現金と預金 5. 分記法 6. 復習・小テスト① 7. 仕訳帳 8. 総勘定元帳 9. 計算問題 10. 貸借対照表 11. 損益計算書 12. 復習・小テスト② 13. 基礎簿記会計 第三問対策 14. 基礎簿記会計 第四問対策 15. 基礎簿記会計 第五問対策 16. 基礎簿記会計 第一問対策 17. 基礎簿記会計 第一問対策 18. 実力テスト① 19. 現金と預金 20. 当座預金 21. 三分法 22. 商品有高帳 23. 総勘定元帳 24. 復習・小テスト③ 25. 小口現金出納帳 26. 三伝票制 27. 現金過不足 28. 前払 未払 仮払 仮受 29. 消費税 30. 実力テスト② 31. 3 級 第二問 第三問対策 32. 3 級 第四問 第一問対策 33. 3 級 第一問対策 34. 3 級 第五問対策 35. 3 級 第五問対策 36. 総まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	マネジメント I			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	座学
科目の目的	マネジメントを理解する。最終的に組織マネジメント手法の一つである「アメーバ経営」について理解を深める。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	「アメーバ経営」(日経ビジネス人文庫) + オリジナルプリント			
到達目標	1. マネジメントを理解し、その知識を状況に応じて利用できる 2. 日本を代表するマネジメント手法である「アメーバ経営」を理解することができる			
評価方法と基準	平常点 (出席状況・小テスト・学習態度・意欲など) (30%)、実力テスト、演習提出物、総合力 (70%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. マネジメントとは 3. 企業の目的とは 4. 三方良しと SDG's 5. 小テスト 1 6. アメーバ経営の概要 1 7. アメーバ経営の概要 2 8. アメーバの組織作り 1 9. アメーバの組織作り 2 10. アメーバの組織作り 3 11. アメーバの組織作り 4 12. 実力テスト 1 13. アメーバを支える人材 1 14. アメーバを支える人材 2 15. アメーバを支える人材 3 16. リーダーシップ 1 17. リーダーシップ 2 18. 小テスト 2 19. 採算管理と会計 1 20. 採算管理と会計 2 21. 採算管理と会計 3 22. 稲盛氏の経営哲学 1 23. 稲盛氏の経営哲学 2 24. 稲盛氏の経営哲学 3 25. 実力テスト 2 26. マネジメントの基礎 1 27. マネジメントの基礎 2 28. ヒトのマネジメント 1 29. ヒトのマネジメント 2 30. モノのマネジメント 1 31. モノのマネジメント 2 32. カネのマネジメント 1 33. カネのマネジメント 2 34. 実力テスト 3 35. 1 年間のまとめ 36. 1 年間のまとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マーケティング I			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	マーケティングの基礎知識を習得し、マーケティング戦略を理解できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は、WEB マーケティングによるインバウンドセールスの経験が 10 年あり、実務に基づいた授業を行う			
教科書・参考書 ・教材等	「図解実践マーケティング戦略」（佐藤義典著）＋オリジナルプリント			
到達目標	1. 顧客ニーズを理解し、その内容を説明できる 2. 競合他社の状況を理解し、その内容を説明できる 3. 自社の強みを理解し、その内容を説明できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. マーケティング 4P から 4C 2. 顧客とは 3. 顧客心理研究 4. 顧客の種類 5. 顧客ターゲットの選定方法 6. 復習・小テスト① 7. 『川端商店街』事例研究 8. AIDMA の法則 9. SWOT 分析説明 10. SWOT 分析実践 11. ブランディング概要 12. 実力テスト① 13. 売上から読み取れるマーケティング情報 14. 顧客分析から読み取れるマーケティング情報 15. 販売分析から読み取れるマーケティング情報 16. 自分自身をブランディングする 17. マーケティング I 総まとめ 18. 実力テスト② 19. 消費財市場 20. 産業財市場 21. 消費財と産業財の違い 22. マーケティング・リサーチ 23. セグメンテーション 24. 復習・小テスト② 25. フレームワークの活用 26. 製品戦略 27. 機会と脅威（外部環境の考え方） 28. 価格戦略 29. 流通戦略 30. ブランディング 31. プロモーション 1 32. プロモーション 2 33. 実力テスト③ 34. 製品ライフサイクル 35. 最新マーケティング課題 36. 総まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	マーケティング I			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	データの分析ができるようになるために、情報収集、仮定、データ処理、分析ができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	鳴沢政志はロシアなどの旧ソ連諸国の経済研究を行っており、各種経済統計を収集・分析していた実績を持つ。その時のノウハウなどを中心に授業を行っていく。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	1. 推論と仮定を駆使して、集めるべきデータの見当をつける 2. 集めるべきデータをどのように収集するか理解できる（インターネットやアンケート調査など） 3. 集めたデータを必要な形に処理・分析できる 4. 分析した結果をわかりやすくアウトプットできる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 度数分布表とヒストグラム 3. 分散と標準偏差 4. 相関係数 5. 小テスト 1 6. オリエンテーションとグループ分け 7. 発表に向けたテーマの決定 8. 収集するデータ決め+アンケート作成 9. アンケート集計・分析 10. 発表準備 11. 発表準備 12. 発表（実力テスト 1） 13. 振り返り 14. 回帰分析 1 15. 回帰分析 2 16. 回帰分析 3 17. 回帰分析 4 18. 小テスト 2 19. オリエンテーションとグループ分け 20. 発表に向けたテーマの決定 21. 収集するデータ決め+アンケート作成 22. アンケート集計・分析 23. 発表準備 24. 発表準備 25. 発表（実力テスト 2） 26. 振り返り 27. その他の分析手法（アソシエーション分析） 28. その他の分析手法（アソシエーション分析） 29. その他の分析手法（アソシエーション分析） 30. その他の分析手法（クロス集計） 31. その他の分析手法（クロス集計） 32. その他の分析手法（クロス集計） 33. その他の分析手法・まとめ 34. 実力テスト 3 35. 1 年間のまとめ 36. 1 年間のまとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	プレゼンテーション I
------------	-------------

授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	基本的なコミュニケーションスキルの獲得とよりよいプレゼンテーションを行うために必要なことを広範に学ぶ			
実務経験のある教員等 による授業内容	鳴沢政志は、研究内容の発表を行うプレゼンテーションや営業などの業務において、顧客との商談の実務経験があり、そこで培った経験・知識をもとに授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリントを配布する			
到達目標	1. 聞く人にとって分かり易いプレゼンを行うことができる 2. コミュニケーションに関する知識を身に付け、それを自身のコミュニケーションに生かすことができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 要約力「図示化」 2. 要約力「結論を探す」 3. 要約力「まとめる」 4. 要約力「伝える」 5. 実技①A 6. 実技①B 7. コミュニケーションスキル（聞く） 8. コミュニケーションスキル（話す） 9. コミュニケーションスキル（非言語） 10. コミュニケーションスキル（伝える） 11. 実技②A 12. 実技②B 13. プレゼンテーション技法（構成） 14. プレゼンテーション技法（情報収集） 15. プレゼンテーション技法（資料作成） 16. プレゼンテーション技法（伝える） 17. 実技③A 18. 実技③B 19. アクティブリスニング（言語）① 20. アクティブリスニング（言語）② 21. アクティブリスニング（非言語）① 22. アクティブリスニング（非言語）② 23. 実技④A 24. 実技④B 25. 論理の展開① 26. 論理の展開② 27. ディスカッション 28. ディスカッション 29. 実技⑤A 30. 実技⑤B 31. ディベートとは 32. ディベートの準備 33. ディベートの準備 34. 模擬ディベート 35. 一年間のまとめ 36. 一年間のまとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 I			
授業時間数	時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	4. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 5. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 6. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI との付き合い方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	2 年次の前期はエントリーシートの書き方や、1 年次にもおこなった業界・企業研究を引き続き演習形式で実施する。就職活動の落ち着く後期には、自己分析を深め、社会人になるにあたっての心構えを整える。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. キャリアとは 2. エントリーシートとは 3. 学生時代に力を入れたこと 4. 自己 PR 5. 志望理由 6. 実力テスト① 7. 業界・企業研究とは 8. 興味がある業界を探す 9. 業界研究① 10. 業界研究② 11. 9 つの企業類型 12. 実力テスト② 13. 3C 分析① 14. 3C 分析② 15. 企業研究① 16. 企業研究② 17. 志望理由と職種 18. 実力テスト③ 19. 仕事選びの基準 20. 職種研究① 21. 職種研究② 22. 業界・企業研究のまとめ 23. 自己分析とは 24. 実力テスト④ 25. 自分史の振りかえり 26. 未来史 27. ジョハリの窓① 28. ジョハリの窓② 29. コンピテンシー① 30. 実力テスト⑤ 31. コンピテンシー② 32. 内的キャリア① 33. 内的キャリア② 34. 社会人の心構え① 35. 社会人の心構え② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用Ⅱ				
授業時間数	72 時間	全学科 2 年		履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志			授業形態	実習
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。				
実務経験のある教員等による授業内容					
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編				
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する				
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。				
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥				

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	営業・販売Ⅱ			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	営業マネージャーとしての基本的なスキルとロジカルシンキングを手に入れる			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は営業・販売に関する業務に 10 年以上携わり、科目の目的およびその内容に関して、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「基本ビジネス思考法 45」（グロービス）＋「アメーバ経営」（稲盛和夫）			
到達目標	1. マネジメントを理解し、その内容を説明できる 2. 「ヒト・モノ・カネ・情報・時間」の重要性を理解し、その内容を説明できる 3. 論理思考に基づいた意思決定を理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. マネジメントとは 2. 必要とされる能力について 3. 三段論法の理解 4. 三段論法実践 5. 悪魔の証明 6. 復習・小テスト① 7. 帰納法の理解 8. 帰納法実践 9. クリティカルシンキング 10. メタ思考 11. 仮説思考 12. 実力テスト① 13. 水平思考 14. マインドマップ実践 15. デザイン思考 16. 水平思考 17. 復習 18. 復習・・・小テスト② 19. 人の考えを引き出す 20. 感情との向き合い方 21. 会話のギブアンドテイク 22. 複数の聞き手に意思を伝える 23. 説得の手法 24. 復習・小テスト③ 25. アメーバ経営とは 26. 小集団のメリット 27. 人間として何が正しいか？ 28. 全員参加経営 29. 部門別採算制度 30. フィロソフィ① 31. フィロソフィ② 32. 機能と組織 33. 実力テスト② 34. 収入のとりえ方 35. 経費のとりえ方 36. 総まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	営業・販売Ⅱ			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	日野 玄鬼	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	購買心理に基づいた台本を作成し、どんな商材でも対応できる営業力を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	日野玄鬼は、営業・販売及び企業研修に関する業務に 10 年以上携わり、科目の目的とその内容に関して、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「営業は台本が 9 割」（きずな出版）			
到達目標	1. 購買心理に基づいたトークスクリプトを作成できる。 2. 人間関係構築から、クロージング（反論解決を含む）までの全体像をイメージすることができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 物事をはっきりイメージする 2. 成約率とは 3. 目的と目標の違い 4. 目標の決め方 5. 成約率を上げるための 5 ステップの概要 6. 復習・小テスト① 7. 人間関係の構築 8. プロとしてお客様を安心させる 9. 感情理解と感情移入 10. ラポール 11. 実力テスト① 12. ミラーリング 13. ペーシング 14. バックトラッキング 15. テクニックよりも大切なこと 16. 人間関係構築の 3 つのゴール 17. ニーズの深掘りとウォンツアップ 18. ニーズとウォンツの違い 19. 復習・小テスト② 20. ニーズの深掘り 7 つの原理原則 21. ニーズを深ぼる質問 22. ウォンツアップ 23. テストクロージング 24. 実力テスト② 25. 商品説明 26. F A B E C の公式 27. 商品説明の具体例 28. クロージングの 5 ステップ 29. 決断ではなく選択させる 30. 復習・小テスト③ 31. アクションクロージング 32. アサンプティブクロージング 33. 反論解決 34. 実力テスト③ 35. トークスクリプト作成 36. 総まとめ			

2022 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マネジメントⅡ			
授業時間数	144 時間	営業マネジメント学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	営業マネージャーとしてのスキルとビジネス全体を俯瞰できる力を身につけ、高い視座を持って仕事に向かうことができる			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は営業部門のマネジメントに関する業務に 5 年以上携わり、科目の目的およびその内容に関して、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	参考書籍 「ザ・ゴール」（エリヤフ・ゴールドラット）＋「ビジネス数字力を鍛える」（グロービス）			
到達目標	1. 全体最適の視点を持つ 2. マネージャーとして数字を読むことができる 3. T O C 制約理論を理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 目的を明らかにする 2. 数字力を高める 7 つのステップ 3. 仮説を持つ 4. 適切な情報収集 5. ビジネスフレームワークの活用 6. 復習・小テスト① 7. データ加工の流れ 8. 分析の際の前提 9. 数字を集約する 10. 数字の解釈 11. 解釈のコツ 12. 実力テスト① 13. 分析結果を伝える 14. 明確にするための図や表 15. マネージャーとして数字を読む 16. 表を見る際の注意点 17. 表を見る際の注意点 18. 復習・小テスト② 19. 会社の目標 20. 効率と目標 21. ハイキングと工場 22. ボトルネック 23. 継続的に利益を上げるため 24. 復習・小テスト③ 25. 強みと資産の違い 26. 問題解決 27. 問題を見つける Where① 28. 問題を見つける Where② 29. Why tree① 30. Why tree② 31. How 打ち手① 32. How 打ち手② 33. 実力テスト② 34. 事例分析① 35. 事例分析② 36. 総まとめ			

授業計画

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 37. コーチングとは | 55. フィードバック |
| 38. 関係性構築の必要性 | 56. フィードフォワード |
| 39. オウム返し | 57. フィードバック実践 |
| 40. ミラーリング | 58. 教えることによる弊害 |
| 41. クローズドクエスチョン | 59. 個別面談の効果 |
| 42. オープンクエスチョン | 60. 実力テスト④ |
| 43. 実力テスト① | 61. 支援応需の必要性 |
| 44. 質問話法実践 | 62. リソース補給の方法 |
| 45. 会話のギブアンドテイク | 63. 体験から学べること |
| 46. 人をほめることでの弊害 | 64. 自然の結末 |
| 47. 勇気づけの基本 | 65. 失敗を増やす |
| 48. ほめるのではなく勇気づける | 66. 実力テスト⑤ |
| 49. 実力テスト② | 67. 論理的結末とは |
| 50. 叱らずに勇気づける | 68. 関連のある罰とは |
| 51. 人は自らよくなろうとする | 69. 境界線を引く |
| 52. ユーメッセージ | 70. 結末をひきうけるのは誰か？ |
| 53. アイメッセージ | 71. 支配と迎合 |
| 54. 実力テスト③ | 72. 総まとめ |

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マーケティングⅡ			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	羽原 弘毅	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	マーケティングの基礎知識を習得し、マーケティング戦略を理解できる			
実務経験のある教員等 による授業内容	羽原弘毅は、WEB マーケティングによるインバウンドセールスの経験が 10 年あり、実務に基づいた授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「図解実践マーケティング戦略」（日本能率協会マネジメントセンター）			
到達目標	1.顧客ニーズを理解し、その内容を説明できる 2.競合他社の状況を理解し、その内容を説明できる 3.自社の強みを理解し、その内容を説明できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. マーケティング 4P から 4C 2. 顧客とは 3. 顧客心理研究 4. 顧客の種類 5. 顧客ターゲットの選定方法 6. 復習・小テスト① 7. 『川端商店街』事例研究 8. AIDMA の法則 9. SWOT 分析説明 10. SWOT 分析実践 11. ブランディング概要 12. 実力テスト① 13. 売上から読み取れるマーケティング情報 14. 顧客分析から読み取れるマーケティング情報 15. 販売分析から読み取れるマーケティング情報 16. 自分自身をブランディングする 17. マーケティングⅠ 総まとめ 18. 実力テスト② 19. 消費財市場 20. 産業財市場 21. 消費財と産業財の違い 22. マーケティング・リサーチ 23. セグメンテーション 24. 復習・小テスト② 25. フレームワークの活用 26. 製品戦略 27. 機会と脅威（外部環境の考え方） 28. 価格戦略 29. 流通戦略 30. ブランディング 31. プロモーション 1 32. プロモーション 2 33. 実力テスト③ 34. 製品ライフサイクル 35. 最新マーケティング課題 36. 総まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	マーケティングⅡ			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	石原 学	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	マーケティング戦略の基礎知識を体系的に学習することで、部長職位に必要な知識を理解できる			
実務経験のある教員等 による授業内容	石原学は、流通業において 15 年間の実務およびマネジメントの経験がある。また、中小企業診断士として経営と実務の視点に立った授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	「図解実践マーケティング戦略」（日本能率協会マネジメントセンター）			
到達目標	1.顧客ニーズを理解し、その内容を説明できる 2.競合他社の状況を理解し、その内容を説明できる 3.自社の強みを理解し、その内容を説明できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 戦略の位置づけ 3. 戦略 BASICS①～導入、市場 4. 戦略 BASICS②～資産、強み 5. 戦略 BASICS③～顧客 6. 戦略 BASICS④～実践 7. 戦略 BASICS⑤～まとめ 8. 実力テスト① 9. マインドフロー①～導入 10. マインドフロー②～7 つの関門 11. マインドフロー③～数値化 12. マインドフロー④～実践 13. マインドフロー⑤～まとめ 14. 復習、小テスト① 15. 顧客ニーズ①～導入 16. 顧客ニーズ②～広さと深さチャート 17. 顧客ニーズ③～実践 18. 顧客ニーズ④～まとめ 19. 復習、小テスト② 20. 売上 5 原則①～導入 21. 売上 5 原則②～水漏れ分析 22. 売上 5 原則③～実践 23. 売上 5 原則④～まとめ 24. 実力テスト② 25. プロダクトフロー①～導入 26. プロダクトフロー②～品揃え 27. プロダクトフロー③～仕組化、数値化 28. プロダクトフロー④～実践 29. プロダクトフロー④～まとめ 30. 実力テスト③ 31. ケーススタディ①～起業戦略 32. ケーススタディ②～事業戦略 33. ケーススタディ③～経営戦略 34. ケーススタディ④～戦略の見直し 35. 復習、小テスト③ 36. 総まとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	企業・業界研究			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講座
科目の目的	1. 学生が日本企業に就職するためのビジネスマナー、就職試験を突破するための基本の力をつける。 2. すべての学生が授業で学んだ知識を基に個々のキャリアプランを作成できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	鳴沢政志は、外国人留学生への求人紹介で営業をしていた経験があり、また、現在も多くの企業との折衝を行いながら、学生の就職支援を行っている。こういった経験や知識を用いて授業を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	参考図書 「留学生のための就職活動 HANDBOOK」（（一社）留学生支援ネットワーク）			
到達目標	1. 就職活動に必要となる基本的な知識などを身に付けることができる 2. 学生が自分で自身のキャリアを考え、そのために必要な行動をとることができる 3. 履歴書の基本項目の内容を理解し自分の言葉で記入することができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 就職活動とその流れ① 2. 就職活動とその流れ② 3. 就職活動とその流れ③ 4. 小テスト① 5. メールの書き方・総則① 6. メールの書き方・総則② 7. 状況に合わせたビジネスメール① 8. 状況に合わせたビジネスメール② 9. 状況に合わせたビジネスメール③ 10. 実力テスト① 11. 職業研究・営業 12. 職業研究・販売 13. 職業研究・労務管理 14. 職業研究・接客 15. 職業研究・事務 16. 職業観 17. 社会人に求められる意識 18. 企業が求める能力について 19.実力テスト② 20.敬語を意識した話し方 21 電話応対 22.来客対応 23.ビジネス文書の基本 24.小テスト② 25.社会人としての一般常識① 26.社会人としての一般常識① 27.日常生活における一般常識① 28.日常生活における一般常識② 29.実力テスト③ 30.卒業後の進路 31.卒業後のキャリア形成① 32.卒業後のキャリア形成② 33.仕事と自分① 34.仕事と自分② 35.一年の振り返り 36.一年の振り返り			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ニュースの視聴や新聞講読，論説文の読解，専門書の輪読を通して的確に話題を読み取り、主張を理解する技術を養う。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	最新の話題をテーマとするニュース番組や新聞記事を適宜使用する			
到達目標	1. ニュース映像の要点や、新聞記事の論点をまとめることができる 2. ニュースや新聞記事の内容について、自分の意見を述べるができる 3. クラスメートとの議論を通して時事問題についての理解を深め、グループとしての意見をまとめることができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. テーマ①「季節のニュース」～個人作業 3. テーマ①「季節のニュース」～グループ作業 4. テーマ①「季節のニュース」～発表とまとめ 5. テーマ②「経済のニュース」～個人作業 6. テーマ②「経済のニュース」～グループ作業 7. テーマ②「経済のニュース」～発表とまとめ 8. テーマ③「政治のニュース」～個人作業 9. テーマ③「政治のニュース」～グループ作業 10. テーマ③「政治のニュース」～発表とまとめ 11. 振り返りとテストの準備① 12. 実力テスト① 13. テーマ④「新聞のコラム」～個人作業 14. テーマ④「新聞のコラム」～グループ作業 15. テーマ④「新聞のコラム」～発表とまとめ 16. テーマ⑤「新聞の社説」～個人作業 17. テーマ⑤「新聞の社説」～グループ作業 18. テーマ⑤「新聞の社説」～発表とまとめ 19. テーマ⑥「新聞の比較」～導入 20. テーマ⑥「新聞の比較」～個人作業 21. テーマ⑥「新聞の比較」～グループ作業 22. テーマ⑥「新聞の比較」～発表とまとめ 23. 振り返りとテストの準備② 24. 実力テスト② 25. テーマ⑦「学科に関する論文Ⅰ」～導入 26. テーマ⑦「論文Ⅰ」～個人作業 27. テーマ⑦「論文Ⅰ」～グループ作業 28. テーマ⑦「論文Ⅰ」～発表とまとめ 29. テーマ⑧「学科に関する論文Ⅱ」～導入 30. テーマ⑧「論文Ⅱ」～個人作業 31. テーマ⑧「論文Ⅱ」～グループ作業 32. テーマ⑧「論文Ⅱ」～発表とまとめ 33. 振り返りとテストの準備② 34. レポート集作成 35. 一年間の振り返り 36. 実力テスト②			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 時間	営業マネジメント 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	鳴沢 政志	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	1. 大量のデータを見やすく処理し、そこから問題点や改善点を発見・考察することができる。 2. 実際にテーマを設定し、調査・分析を通して、課題に答えを出すことができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	鳴沢政志はロシアなどの旧ソ連諸国の経済研究を行っており、各種経済統計を収集・分析していた実績を持つ。その時のノウハウなどを中心に授業を行っていく。			
教科書・参考書 ・教材等	「問題解決のためのデータ分析」（クロスメディア・パブリッシング）			
到達目標	1. テーマに併せたデータが収集でき、それを見やすく処理することができる 2. データから問題点や改善点を発見・考察することができる 3. 研究結果を分かり易くまとめ、発表できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. データ数を数える関数 1 3. データ数を数える関数 2 4. データ数を数える関数 3 5. 小テスト 1 6. データ分析とは 1 7. データ分析とは 2 8. データ分析とは 3 9. データ分析とは 4 10. ABC 分析 1 11. ABC 分析 2 12. 実力テスト 1 13. ABC 分析 3 14. データの収集と推測 1 15. データの収集と推測 2 16. データの比較 1 17. データの比較 2 18. 小テスト 2 19. 卒業制作のテーマ発表 20. テーマに関するディスクリサーチ① 21. テーマに関するディスクリサーチ② 22. ディスクリサーチの結果発表 23. 調査方針の策定とその準備① 24. 調査方針の策定とその準備② 25. 実力テスト 2 26. 調査と分析① 27. 調査と分析② 28. 調査と分析③ 29. まとめ① 30. まとめ② 31. 制作物の発表① 32. 制作物の発表② 33. 卒業制作発表 34. 実力テスト 3 35. 1 年間のまとめ 36. 1 年間のまとめ			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	サービス接遇検定、ビジネス実務マナー検定、秘書検定対応問題集			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー1 4. ビジネスマナー2 5. ビジネスマナー3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識）1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識）2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装）1 32. 対人技能（話し方と服装）2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	講師作成プリント			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 合否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ニュースの視聴や新聞講読，論説文の読解，専門書の輪読を通して的確に話題を読み取り、主張を理解する技術を養う。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	最新の話題をテーマとするニュースや文献を適宜使用する			
到達目標	1. ニュースの 5W1H、新聞記事の論点をまとめることができる 2. ニュースや新聞記事について自分の考えを述べるができる 3. ニュースや新聞記事についてクラスメートの意見を傾聴することができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ニュース視聴 3. ニュース視聴 4. ニュース視聴 5. ニュース視聴 6. 実力テスト① 7. ニュース視聴 8. ニュース視聴 9. ニュース視聴 10. ニュース視聴 11. ニュース視聴 12. 実力テスト② 13. ニュース視聴 14. ニュース視聴 15. ニュース視聴 16. ニュース視聴 17. ニュース視聴 18. 実力テスト③ 19. 新聞講読 20. 新聞講読 21. 新聞講読 22. 新聞講読 23. 新聞講読 24. 実力テスト④ 25. 新聞講読 26. 新聞講読 27. 新聞講読 28. 新聞講読 29. 新聞講読 30. 実力テスト⑤ 31. 新聞講読 32. 新聞講読 33. 新聞講読 34. 新聞講読 35. 新聞講読 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミング技術			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	C 言語によるプログラミングを学び、プログラムの基礎を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	北村祐斗はゲーム開発、運営業務に 5 年以上携わった経験から、本校においても、ゲーム開発、プログラミング実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	配布テキスト			
到達目標	1. プログラムの基本処理や入出力を理解し、基本的なコーディングができる。 2. 変数や関数などを理解し、簡単なコーディングができる。 3. 配列や再帰処理などを理解し、簡単なコーディングができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 導入と開発環境の構築 2. 実行までの流れと基本用語 3. 文法の基本と画面への出力 4. 変数とキーボードからの入力 5. 式と演算子 6. 実力テスト① 7. プログラムの基本処理 8. 分岐処理の基本 9. 分岐処理の応用 10. 反復処理の基本 11. 反復処理の応用 12. 実力テスト② 13. 関数の定義と呼び出し 14. 関数の引数と戻り値 15. 関数の宣言と再帰処理 16. 関数と多様性 17. スコープと記憶寿命 18. 実力テスト③ 19. ポインタ変数とポインタ引数 20. 参照変数と参照引数 21. 配列の基本 22. 配列の応用 23. 文字列 24. 実力テスト④ 25. コマンドラインからの実行 26. 構造体の基本 27. 構造体の応用 28. その他の型 29. 型のまとめ 30. 実力テスト⑤ 31. マジックナンバーと定数 32. テキストファイルの読み書き 33. バイナリファイルの読み書き 34. マクロ機能 35. ファイル分割 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	デザイン技術			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	コンセプトや開発工程およびコスト管理を理解してゲーム設計を理解する事を目的とする。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	配布テキスト			
到達目標	1.コンセプトや制作意図などを説明ができ、プレゼンテーションまで行える 2.コンセプトや制作意図をユーザーに説明ができる 3.制作意図を理解して、担当箇所の制作ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ゲームデザインを知る 3. 「面白い」を構築する① 4. 「面白い」を構築する② 5. フィードバック 6. 実力テスト① 7. 「面白い」の考察① 8. 「面白い」の考察② 9. フィードバック 10. 目的とは 11. 目標とは 12. 実力テスト② 13. 目的・目標を構築する① 14. 目的・目標を構築する② 15. フィードバック 16. リスクとストレス① 17. リスクとストレス② 18. 実力テスト③ 19. フィードバック 20. リスクとストレス③ 21. リスクとストレス④ 22. 分析① 23. 分析② 24. 実力テスト④ 25. 自由度とは① 26. 自由度とは② 27. 感情をコントロールする 28. 感情起点を考える 29. フィードバック 30. 実力テスト⑤ 31. 各部門について考える 32. デッドラインの設定 33. コストとクオリティー 34. 仕様書と設計書① 35. 仕様書と設計書② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	CG 制作 I			
授業時間数	144 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	Autodesk Maya の操作と基礎を身に付け、3D モデリングの技術を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	ボーンデジタル「Autodesk Maya トレーニングブック 第 4 版」 オリジナル教材			
到達目標	1.Maya 基本的な操作を理解し、3D モデルの制作が可能となる。 2.3DCG をメインツールとした映像制作・ゲーム制作における、 構造およびワークフローが理解できる。 3.クリエイターとして、自らの創造物・成果物の作成能力を育成する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1-2. イントロダクション 3-4. 基本操作 オペレーション UI 5-6. 移動 回転 スケール メニュー 7-8. 選択方法 ピボット スナップ 9-10. 練習問題「積み木」 11-12. 実力テスト① 13-14. オブジェクトとコンポーネント 15-16. ChanelBox と AttributeEditor 17-18. プロジェクトディレクトリ 19-20. 階層構造 ペアレント グループ 21-22. 練習問題「雪だるま」 23-24. 実力テスト② 25-26. データ管理 モデリング基礎 27-28. スムースメッシュプレビュー 29-30. フェースの押出と分割 31-32. Extrude と MultiCut ツールの練習 33-34. 練習問題「盾のデザイン作成」 35-36. 実力テスト③ 37-38. シェーディング基礎① 39-40. シェーディング基礎② 41-42. カメラ基礎① 43-44. カメラ基礎② 45-46. シェーディングとカメラ まとめ 47-48. 実力テスト④ 49-50. 練習問題「テキスト作成」 51-52. 練習問題「テキスト作成」 53-54. 練習問題「盾のテキスト作成」 55-56. 練習問題「盾のテキスト作成」 57-58. 練習問題「盾のテキスト作成」 59-60. 実力テスト⑤ 61-62. Arnold について 63-64. ライティング レンダリング 1～4 65-66. ライティング レンダリング 1～4 67-68. ライティング レンダリング 1～4 69-70. ライティング レンダリング 1～4 71-72. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン開発 I			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	Unity の基本操作と開発手法を学び、ゲームエンジンによる開発技能を身につけることを目的とする。			
実務経験のある教員等 による授業内容	小島和幸はゲーム開発業務に 5 年以上携わり、本校においてもゲームエンジン開発実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナル教材			
到達目標	1. Unity のインターフェースを理解し、基本的な操作ができる。 2. チュートリアルを見ながら同じ作業ができる。 3. Unity を利用してゲーム開発ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 導入と開発環境の構築 2. U I と基本操作（1） 3. U I と基本操作（2） 4. GameObject と Component（1） 5. GameObject と Component（2） 6. 実力テスト① 7. Terrain（地形ツール）の利用 8. StarterAssets の利用 9. AssetStore の利用 10. キャラクターモデルのインポートと利用 11. Animation と Animator の関係 12. 実力テスト② 13. UnityC＃スクリプトの基礎（1） 14. UnityC＃スクリプトの基礎（2） 15. UnityC＃スクリプトの基本（1） 16. UnityC＃スクリプトの基本（2） 17. UnityC＃スクリプトの基本（3） 18. 実力テスト③ 19. UnityC＃スクリプトの応用（1） 20. UnityC＃スクリプトの応用（2） 21. UnityC＃スクリプトの応用（3） 22. UnityC＃スクリプトの発展（1） 23. UnityC＃スクリプトの発展（2） 24. 実力テスト④ 25. アニメーションの制御（1） 26. アニメーションの制御（2） 27. エフェクト系コンポーネント 28. エフェクトの再生 29. 音の再生 30. 実力テスト⑤ 31. ミニゲーム制作（1） 32. ミニゲーム制作（2） 33. ミニゲーム制作（3） 34. ミニゲーム制作（4） 35. ミニゲーム制作（5） 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ゲーム制作			
授業時間数	216 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	ゲーム開発の一連の流れを通し、実際にオリジナルゲームを開発することで、現場で実践出来る力を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	北村祐斗はゲーム開発、運営業務に 5 年以上携わった経験から、本校においても、ゲーム開発、プログラミング実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	制作するゲーム等に合わせて、独自に用意する。			
到達目標	1. ゲーム開発を実践しながら、オリジナルゲームを完成することが出来る。 2. チーム開発を通じ、円滑に進めるコミュニケーション力を習得する。 3. ゲーム開発の一連の流れを実践し、開発における基本を習得する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. チーム編成及びアイスブレイク 2. 企画考案① 3. 企画考案② 4. 企画考案③ 5. 企画考案④ 6. 企画考案⑤ 7. 企画考案⑥ 8. 企画書作成① 9. 企画書作成② 10. 企画書レビュー① 11. 企画書レビュー② 12. α版制作① 13. α版制作② 14. α版制作③ 15. α版制作④ 16. α版制作⑤ 17. α版制作⑥ 18. 実力テスト①α版・企画書提出 19. β版制作① 20. β版制作② 21. β版制作③ 22. β版制作④ 23. β版制作⑤ 24. β版制作⑥ 25. β版制作⑦ 26. β版中間発表① 27. β版中間発表② 28. β版コードレビュー① 29. β版コードレビュー② 30. マスター版制作① 31. マスター版制作② 32. マスター版制作③ 33. マスター版制作④ 34. マスター版制作⑤ 35. マスター版制作⑥ 36. 実力テスト③仮マスター版提出			

授業計画	37. デバッグ・調整① 38. デバッグ・調整② 39. デバッグ・調整③ 40. デバッグ・調整④ 41. デバッグ・調整⑤ 42. デバッグ・調整⑥ 43. マスター版レビュー① 44. マスター版レビュー② 45. マスター版レビュー③ 46. 作品ブラッシュアップ① 47. 作品ブラッシュアップ② 48. 作品ブラッシュアップ③ 49. 作品ブラッシュアップ④ 50. 作品ブラッシュアップ⑤ 51. 作品ブラッシュアップ⑥ 52. プレゼンテーション① 53. プレゼンテーション② 54. 実力テスト③最終版提出 55. チーム再編成・開発環境設定 56. 企画考案① 57. 企画考案② 58. 企画考案③ 59. 企画考案④ 60. 企画考案⑤ 61. 企画考案⑥ 62. 企画書作成① 63. 企画書作成② 64. 企画書レビュー① 65. 企画書レビュー② 66. α版制作① 67. α版制作② 68. α版制作③ 69. α版制作④ 70. α版制作⑤ 71. α版制作⑥ 72. 実力テスト④α版・企画書提出	73. β版制作① 74. β版制作② 75. β版制作③ 76. β版制作④ 77. β版制作⑤ 78. β版制作⑥ 79. β版制作⑦ 80. β版中間発表① 81. β版中間発表② 82. β版レビュー① 83. β版レビュー② 84. マスター版制作① 85. マスター版制作② 86. マスター版制作③ 87. マスター版制作④ 88. マスター版制作⑤ 89. マスター版制作⑥ 90. 実力テスト⑤仮マスター版提出 91. デバッグ・調整① 92. デバッグ・調整② 93. デバッグ・調整③ 94. デバッグ・調整④ 95. デバッグ・調整⑤ 96. デバッグ・調整⑥ 97. マスター版レビュー① 98. マスター版レビュー② 99. マスター版レビュー③ 100. 作品ブラッシュアップ① 101. 作品ブラッシュアップ② 102. 作品ブラッシュアップ③ 103. 作品ブラッシュアップ④ 104. 作品ブラッシュアップ⑤ 105. 作品ブラッシュアップ⑥ 106. プレゼンテーション① 107. プレゼンテーション② 108. 実力テスト⑥最終版提出
--------------------	---	--

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	1. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 2. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI とのつきあい方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名		実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③		19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥	

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア II			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	講師作成プリント			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 合否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	情報リテラシー			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編			
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ゲームデザイン			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	コンセプトや開発工程およびコスト管理を理解してゲーム設計を理解する事を目的とする。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	配布テキスト			
到達目標	1.コンセプトや制作意図などを説明ができ、プレゼンテーションまで行える 2.コンセプトや制作意図をユーザーに説明ができる 3.制作意図を理解して、担当箇所の制作ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ゲームデザインを知る 3. 「面白い」を構築する① 4. 「面白い」を構築する② 5. フィードバック 6. 実力テスト① 7. 「面白い」の考察① 8. 「面白い」の考察② 9. フィードバック 10. 目的とは 11. 目標とは 12. 実力テスト② 13. 目的・目標を構築する① 14. 目的・目標を構築する② 15. フィードバック 16. リスクとストレス① 17. リスクとストレス② 18. 実力テスト③ 19. フィードバック 20. リスクとストレス③ 21. リスクとストレス④ 22. 分析① 23. 分析② 24. 実力テスト④ 25. 自由度とは① 26. 自由度とは② 27. 感情をコントロールする 28. 感情起点を考える 29. フィードバック 30. 実力テスト⑤ 31. 各部門について考える 32. デッドラインの設定 33. コストとクオリティー 34. 仕様書と設計書① 35. 仕様書と設計書② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	アプリケーション開発			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	Webを用いたゲームやアプリケーション等のソフトウェア開発や手法について、実習を通して理解し、開発現場で実践する力を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	北村祐斗はゲーム開発、運営業務に 5 年以上携わった経験から、本校においても、ゲーム開発、プログラミング実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	テキストを配布			
到達目標	1. VR・AR 上で簡単なゲームができる 2. VR・AR 上でキャラクタを表示できる 3. VR・AR 上を理解することができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. VR・AR について① 2. VR・AR について② 3. AR 環境設定① 4. AR 環境設定② 5. Unity で AR を表示 6. 実力テスト① 7. サンプルを実行する① 8. サンプルを実行する② 9. キャラクタを表示する 10. キャラクタを動かす 11. 課題 1_① 12. 課題 1_② 13. AR 上でオリジナルアプリを作成① 14. AR 上でオリジナルアプリを作成② 15. AR 上でオリジナルアプリを作成③ 16. AR 上でオリジナルアプリを作成④ 17. 課題 2_① 18. 課題 2_② 19. VR 環境設定① 20. VR 環境設定② 21. VR 環境設定③ 22. サンプルを実行する① 23. サンプルを実行する② 24. 実力テスト② 25. VR 上でキャラクタを表示① 26. VR 上でキャラクタを表示② 27. VR 上でキャラクタを表示③ 28. 空間を変更する① 29. 空間を変更する② 30. 課題① 31. 自由課題作成① 32. 自由課題作成② 33. 自由課題作成③ 34. 自由課題作成④ 35. 自由課題作成⑤ 36. 発表			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	CG 制作 II			
授業時間数	144 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	Autodesk Maya の 3D モデリングの技術を用い、ゲーム・映像制作に応用する。 MudBox ZBrush 等のスカルプトモデリング、 Substance Painter 等の 3D ペイントツールの操作と基礎を身に付ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	ボンデジタル「Autodesk Maya トレーニングブック 第 4 版」 オリジナル教材			
到達目標	1.Maya の操作を理解し、自らのデザインした 3D モデルの制作が可能となる。 2.3DCG をメインツールとした映像制作・ゲーム制作における、 構造およびワークフローが理解できる。 3.クリエイターとして、自らの創造物・成果物の作成能力を育成する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1～10. 「プロップハウス」の作成 11. 実力テスト① 11～21. 「ローポリキャラクタ」の作成 22. 実力テスト② 23～33. 「車」の作成 34. 実力テスト③ 35～45. 「背景モデル」の作成 46. 実力テスト④ 47～57. 「キャラクター」の作成 58. 実力テスト⑤ 59～64. リギング 65～71. スキニング 72. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ゲームエンジン開発Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	UnrealEngine の基本操作と開発手法を学び、ゲームエンジンによる開発技能を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	小島和幸はゲーム開発業務に 5 年以上携わり、本校においてもゲームエンジン開発実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナル教材			
到達目標	1. ユーザーインターフェースを理解し、基本的な操作ができる。 2. チュートリアルを見ながら同じ作業ができる。 3. ゲームエンジンによるゲーム開発ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 導入と開発環境の構築 2. UI と基本操作（1） 3. UI と基本操作（2） 4. フェーズとワークフロー 5. グレーボクシング 6. 実力テスト① 7. アセットのインポート 8. メッシング 9. ブループリント入門（1） 10. ブループリント入門（2） 11. アクタの動かし方 12. 実力テスト② 13. 入力の取得とアクタの操作 14. スケルタルメッシュ 15. 物理アセット 16. トリガーの基本 17. トリガーの応用 18. 実力テスト③ 19. タイムラインによるアクタの操作 20. タイムラインによるコンポーネントの操作 21. カスタムイベント 22. スポーンとリスポーン 23. 物理エンジンとコリジョン 24. 実力テスト④ 25. ナビゲーション機能 26. AI コントローラ 27. 配列 28. パトロールキャラクター 29. AI キャラクター 30. 実力テスト⑤ 31. スケルタルメッシュのアニメーション 32. マテリアル 33. パーティクルシステム 34. ライティング 35. 音の再生 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養Ⅱ			
授業時間数	72 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小島 和幸	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ニュースの視聴や新聞講読，論説文の読解，専門書の輪読を通して的確に話題を読み取り、主張を理解する技術を養う。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	最新の話題をテーマとするニュース番組や新聞記事を適宜使用する			
到達目標	1. ニュース映像の要点や、新聞記事の論点をまとめることができる 2. ニュースや新聞記事の内容について、自分の意見を述べるができる 3. クラスメートとの議論を通して時事問題についての理解を深め、グループとしての意見をまとめることができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. テーマ①「季節のニュース」～個人作業 3. テーマ①「季節のニュース」～グループ作業 4. テーマ①「季節のニュース」～発表とまとめ 5. テーマ②「経済のニュース」～個人作業 6. テーマ②「経済のニュース」～グループ作業 7. テーマ②「経済のニュース」～発表とまとめ 8. テーマ③「政治のニュース」～個人作業 9. テーマ③「政治のニュース」～グループ作業 10. テーマ③「政治のニュース」～発表とまとめ 11. 振り返りとテストの準備① 12. 実力テスト① 13. テーマ④「新聞のコラム」～個人作業 14. テーマ④「新聞のコラム」～グループ作業 15. テーマ④「新聞のコラム」～発表とまとめ 16. テーマ⑤「新聞の社説」～個人作業 17. テーマ⑤「新聞の社説」～グループ作業 18. テーマ⑤「新聞の社説」～発表とまとめ 19. テーマ⑥「新聞の比較」～導入 20. テーマ⑥「新聞の比較」～個人作業 21. テーマ⑥「新聞の比較」～グループ作業 22. テーマ⑥「新聞の比較」～発表とまとめ 23. 振り返りとテストの準備② 24. 実力テスト② 25. テーマ⑦「学科に関する論文Ⅰ」～導入 26. テーマ⑦「論文Ⅰ」～個人作業 27. テーマ⑦「論文Ⅰ」～グループ作業 28. テーマ⑦「論文Ⅰ」～発表とまとめ 29. テーマ⑧「学科に関する論文Ⅱ」～導入 30. テーマ⑧「論文Ⅱ」～個人作業 31. テーマ⑧「論文Ⅱ」～グループ作業 32. テーマ⑧「論文Ⅱ」～発表とまとめ 33. 振り返りとテストの準備② 34. レポート集作成 35. 一年間の振り返り 36. 実力テスト②			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	卒業制作			
授業時間数	216 時間	ゲームクリエイター学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	北村 祐斗	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	自身の集大成となるゲーム及びソフトウェアの開発を実践し、技術的にも内容的にもクオリティを高めることで、エンターテインメントセンスのあるクリエイターとなる基礎を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	北村祐斗はゲーム開発、運営業務に 5 年以上携わった経験から、本校においても、ゲーム開発、プログラミング実習等の授業において実績がある。			
教科書・参考書 ・教材等	制作するゲーム・ソフトウェア等に合わせて、独自に用意する。			
到達目標	1. エンターテインメントセンスのある(コンテスト等入賞)作品を完成出来る。 2. チームまたは個人でオリジナルゲーム等を完成することが出来る。 3. チームまたは個人で開発進行等のスケジュールを管理出来る。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. チーム編成・開発環境構築 2. 企画考案① 3. 企画考案② 4. 企画考案③ 5. 企画考案④ 6. 企画考案⑤ 7. 企画考案⑥ 8. 企画書作成① 9. 企画書作成② 10. 企画書レビュー① 11. 企画書レビュー② 12. α版制作① 13. α版制作② 14. α版制作③ 15. α版制作④ 16. α版制作⑤ 17. α版制作⑥ 18. 実力テスト① α版・企画書提出 19. β版制作① 20. β版制作② 21. β版制作③ 22. β版制作④ 23. β版制作⑤ 24. β版制作⑥ 25. β版制作⑦ 26. β版中間発表① 27. β版中間発表② 28. β版レビュー① 29. β版レビュー② 30. マスター版制作① 31. マスター版制作② 32. マスター版制作③ 33. マスター版制作④ 34. マスター版制作⑤ 35. マスター版制作⑥ 36. 実力テスト③ 仮マスター版提出			

授業計画

37. デバッグ・調整①
38. デバッグ・調整②
39. デバッグ・調整③
40. デバッグ・調整④
41. デバッグ・調整⑤
42. デバッグ・調整⑥
43. マスター版レビュー①
44. マスター版レビュー②
45. マスター版レビュー③
46. 作品ブラッシュアップ①
47. 作品ブラッシュアップ②
48. 作品ブラッシュアップ③
49. 作品ブラッシュアップ④
50. 作品ブラッシュアップ⑤
51. 作品ブラッシュアップ⑥
52. プレゼンテーション①
53. プレゼンテーション②
54. 実力テスト③ 最終版提出
55. チーム再編成・開発環境設定
56. 企画考案①
57. 企画考案②
58. 企画考案③
59. 企画考案④
60. 企画考案⑤
61. 企画考案⑥
62. 企画書作成①
63. 企画書作成②
64. 企画書レビュー①
65. 企画書レビュー②
66. α版制作①
67. α版制作②
68. α版制作③
69. α版制作④
70. α版制作⑤
71. α版制作⑥
72. 実力テスト④ α版・企画書提出

73. β版制作①
74. β版制作②
75. β版制作③
76. β版制作④
77. β版制作⑤
78. β版制作⑥
79. β版制作⑦
80. β版中間発表①
81. β版中間発表②
82. β版レビュー①
83. β版レビュー②
84. マスター版制作①
85. マスター版制作②
86. マスター版制作③
87. マスター版制作④
88. マスター版制作⑤
89. マスター版制作⑥
90. 実力テスト⑤ 仮マスター版提出
91. デバッグ・調整①
92. デバッグ・調整②
93. デバッグ・調整③
94. デバッグ・調整④
95. デバッグ・調整⑤
96. デバッグ・調整⑥
97. マスター版レビュー①
98. マスター版レビュー②
99. マスター版レビュー③
100. 作品ブラッシュアップ①
101. 作品ブラッシュアップ②
102. 作品ブラッシュアップ③
103. 作品ブラッシュアップ④
104. 作品ブラッシュアップ⑤
105. 作品ブラッシュアップ⑥
106. プレゼンテーション①
107. プレゼンテーション②
108. 実力テスト⑥ 最終版提出

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定, ビジネス実務マナー検定, 秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー1 4. ビジネスマナー2 5. ビジネスマナー3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装） 1 32. 対人技能（話し方と服装） 2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	7 2 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井裕子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	・学生が日本企業（電子機器を制御する組込みソフトウェア関連）に就職するためのビジネスマナー、就職試験を突破するための基本の力をつける。 ・すべての学生が授業で学んだ知識を基に個々のキャリアプランを作成できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	本教員は、就職責任者及び国家資格キャリアコンサルタントやサービス接遇 1 級の経験と知識を活かし当科目の指導歴は 5 年である。学生の進路に少しでも有利になるように日本ビジネス能力認定試験 3 級合格も視野に入れながら指導をする。			
教科書・参考書 ・教材等	配布教科書：外国人実務認定試験 3 級公式テキスト（日本ビジネス能力認定協会） 参考：留学生のための就職活動 HANDBOOK（（一社）留学生支援ネットワーク） 講師作成のオリジナル教材			
到達目標	1．日本で働くために日本企業の特徴を理解し、場に応じた日本語表現ができる。 2．内定を獲得することをメインのゴールと定めて就職に有利な資格合格を目指す。 （外国人実務認定試験 3 級合格） 3．履歴書の基本項目の内容を理解し自分の言葉で記入することができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. イントロダクション キャリアデザインとは 2. 日本の雇用制度① 3. 日本の雇用制度② 4. 小テスト① 5. 日本の会社組織 6. 日本の企業文化 7. 日本特有の言い回しと確認問題 8. 敬語①、あとよし言葉 9. 敬語②、クッション言葉 10. 実力テスト① 11. 就職活動の流れ① 12. 就職活動の流れ② 13. 求人票を見よう 14. 在留資格の変更 15. 就活のマナー 16. 職業観 17. 社会人に求められる意識 18. 企業が求める能力について	19.実力テスト② 20.敬語を意識した話し方 21 電話応対 22.来客対応 23.ビジネス文書の基本 24.小テスト② 25.ビジネスの場で使う電子メール基本 26.情報セキュリティとは 27.社会人としての一般常識 28.日常生活における一般常識① 29.日常生活における一般常識② 30.検定試験確認問題 31.実力テスト③ 32.卒業後の進路 33.グループワーク ジョハリの窓① 34.グループワーク ジョハリの窓② 35.自己分析 36.自己分析		

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	情報学に必要な基礎的なリテラシーを学ぶ。			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	コンピュータとは計算機であることを理解させる 計算の基本的な仕組み・用語を学ぶ			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 整数の計算 2. 少数の計算 3. 約数と倍数 4. 分数の計算 5. 平面図形 1 6. 実力テスト 1 7. 立体図形 8. 単位量あたりの大きさ 9. 速さ 10. 割合 11. 比 12. 実力テスト 2 13. 比例と反比例 1 14. 場合の数・データの調べかた 15. まとめ 1 16. 正の数と負の数 17. 文字式 18. 実力テスト 3 19. 1 次方程式 20. 比例と反比例 2 21. 連立方程式 22. 1 次関数 23. 平方根 24. 実力テスト 4 25. 因数分解 26. 2 次方程式 27. 2 次関数 28. データの活用・確率 29. 平面図形 2 30. 実力テスト 5 31. 平面図形 3 32. 空間図形 33. まとめ 2 34. まとめ 3 35. まとめ 4 36. 実力テスト 6			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用 I			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年 電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	柳谷 博道	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	タッチタイピングと入力規則、そして PowerPoint、Excel の基本的操作を取得する。履歴書の作成をおこない、2 年時からの就職活動に備える。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	教科書は特になし IME 入力、Excel 関数、PPT などでは教員作成のプリントを使用。 参考書籍：日経 BP Word Excel PowerPoint セミナーテキスト			
到達目標	PowerPoint：資料の作成、課題プレゼンテーションができるようになる。 Excel：情報処理技能検定試験 表計算 3 級合格 理解度が高い学生には準 2 級、2 級の受験を推奨する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. タイピングの規則・IME 入力① 3. タイピングの規則・IME 入力② 4. PowerPoint① スライド、テキスト 5. PowerPoint② 写真、スクショ 6. 実力テスト 7. PowerPoint③ グラフの挿入 8. PowerPoint④ アニメーション 9. PowerPoint⑤ 課題① 10. PowerPoint⑥ 課題② 11. PowerPoint⑦ 課題③ 12. 実力テスト②…課題提出 13. プレゼン技法① スライド作成 14. プレゼン技法① スライド編集 15. 発表① 16. 発表② 17. 発表③ 18. 実力テスト③ 19. Excel①表作成 20. Excel②相対参照と絶対参照 21. Excel③表作成課題 22. Excel④四則演算と関数 23. Excel⑤データベース操作 24. 実力テスト④ 25. Excel⑥ROUND・IF 26. Excel⑦IF・VLOOKUP 27. Excel⑧様々な IF 関数とネスト 28. Excel⑨様々な IF 関数とネスト 29. Excel⑩データベース処理 30. 実力テスト⑤ 31. 履歴書作成① 32. 履歴書作成② 33. メールのマナー実習① 34. メールのマナー実習② 35. メールのマナー実習③ 36. メールのマナー実習④			

科目名	コンピュータサイエンス I			
授業時間数	144 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	1. コンピュータについて、主にハードウェアとそれのもとになる基礎理論について学ぶ			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	1 かんたん合格 基本情報技術者 教科書 スタンダード(インプレス)			
到達目標	1 コンピュータによる情報の表現方法(2進数など)を学ぶ。 2 コンピュータの基本的な電子回路について学ぶ(論理回路など)。 3 コンピュータの機能と構成について学ぶ(5大装置など)。			
評価方法と基準	平常点(出席状況・小テスト・学習態度・意欲など)(30%)、実力テスト、演習提出物、総合力(70%)により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. コンピュータと日常生活 2. 数字の仕組み 3. 2進数の仕組み 4. 2進数から10進数の変換 5. 10進数から2進数への変換 6. 2進数と16進数 7. 2進数と16進数の変換方法 8. 2進数、10進数、16進数の変換練習 9. 小数の扱い方 10. 2進数の計算 11. 負の数の表現方法1 12. 負の数の表現方法2 13. 負の数の計算練習 14. 数値変換のまとめ 15. 実力テスト1 16. 論理演算子1 真理値表 17. 論理演算子2 ブール代数 18. 論理演算子3 ベン図 19. 論理演算子4 図記号 20. ブール代数1 37. ハードウェアとソフトウェア 38. ハードウェア 5大装置 39. ハードウェア 入力装置と出力装置 40. ハードウェア 記憶装置 41. ハードウェア 演算装置と制御装置1 42. ハードウェア 演算装置と制御装置2 43. ハードウェア CPU1 44. ハードウェア CPU2 45. ソフトウェア ソフトウェアの分類 46. ソフトウェア オペレーティングシステム 47. ソフトウェア アプリケーションソフトウェア 48. ソフトウェア OSの機能1 49. ソフトウェア OSの機能2 50. コンピュータシステム システム構成 51. コンピュータシステム クライアントとサーバ 52. コンピュータシステム 高信頼化システム 53. コンピュータシステム システム信頼設計 54. コンピュータシステム 性能評価 55. コンピュータシステム 信頼性 56. 実力テスト4			

21. ブール代数 2 22. ブール代数 3 23. コンピュータの計算方法 24. 半加算器 25. 全加算器 26. 2ビット加算器 27. 4ビット加算器 28. 加算と減算と乗算と除算 29. 論理演算子、ブール代数、加算器まとめ 30. 実力テスト 2 31. コンピュータと記憶 32. フリップフロップ回路 1 33. フリップフロップ回路 2 34. 浮動種数点数 1 35. 浮動小数点数 2 36. 実力テスト 3	57. コンピュータの構成と設計 加算器 58. コンピュータの構成と設計 計算機 59. コンピュータの構成と設計 メモリとアドレス 60. コンピュータの構成と設計 命令セット 61. コンピュータの構成と設計 命令実行サイクル 62. コンピュータの構成と設計 アセンブリ言語 63. コンピュータの構成と設計 C P U 高速化 64. 実力テスト 5 65. ハードウェアとソフトウェアの間 1 66. ハードウェアとソフトウェアの間 2 67. ソフトウェア O S の機能 3 68. ソフトウェア O S の機能 4 69. コンピュータの歴史 1 電気とコンピュータ 70. コンピュータの歴史 2 戦争とコンピュータ 71. コンピュータの歴史 3 日常とコンピュータ 72. 実力テスト 6
---	---

科目名	プログラミング I			
授業時間数	144 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	1 プログラミング未経験者を想定し、基礎的な文法を学ばせる			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	1 やさしい C 第5版(ソフトバンククリエイティブ) 2 オリジナルプリント			
到達目標	1 掛け算 9 9 表を表示するプログラムを書けるようになる 2 いわゆる F i z z B u z z プログラムをかけるようになる 3 素数判定プログラムを書けるようになる 4 ポインタを使ったプログラムが書けるようになる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. プログラミング入門 2. 出力方法 1 3. 出力方法 2 4. 計算方法 1 5. 計算方法 2 6. 変数 整数型 7. 変数 文字型 8. 代入について 9. 変数 小数型 10. 様々な出力方法 11. 入力方法 12. 入力したデータを使う 13. 変数を用いた計算 1 14. 変数を用いた計算 2 15. まとめ練習問題 16. 実力テスト 1 17. 順次構造 18. 分岐構造 if 19. 分岐構造 if else 20. 分岐構造 lese if 37. 素数判定プログラム 2 38. 素数判定プログラム 入力練習 39. 実力テスト 3 40. プログラミング環境構築 41. 配列 1 42. 配列 2 43. 二重配列 1 44. 二重配列 2 45. 関数 1 46. 関数 2 47. まとめ練習問題 48. 実力テスト 4 49. 暗号の仕組み 50. 暗号解析プログラム 51. ポインタとアドレス 52. ポインタの記述法 53. 簡単なポインタを使用したプログラム 54. アドレス演算子と間接参照演算子 55. ポインタを用いたデータ更新プログラム 56. ポインタと配列			

21. 分岐構造 switch 22. 条件判定 等号 23. 論理演算子 24. まとめ練習問題 25. 繰り返し構造 for 1 26. 繰り返し構造 for 2 27. 繰り返し構造 while 28. 繰り返し構造 do while 29. 繰り返し構造 二重 for 文 30. まとめ練習問題 31. 実力テスト 2 32. 構造化プログラミング 33. 掛け算九九表表示プログラム 入力練習 34. FizzBuzz 問題プログラム 入力練習 35. 素数判定アルゴリズム 36. 素数判定プログラム 1	57. ポインタを用いた配列更新プログラム 58. まとめ練習問題 59. 実力テスト 5 60. 構造体 1 61. 構造体 2 62. ファイル処理 1 63. ファイル処理 2 64. アルゴリズムとフローチャート 交換 65. アルゴリズムとフローチャート 分岐 66. アルゴリズムとフローチャート 繰り返し 67. アルゴリズムとフローチャート 互除法 68. データ構造とアルゴリズム 1 69. データ構造とアルゴリズム 2 70. データ構造とアルゴリズム 3 71. まとめ練習問題 72. 実力テスト 6
--	--

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	電気・電子 I			
授業時間数	72 時間	KS 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	電気・電子に関する基本的な知識の習得			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等				
到達目標	1.電気回路の設計や開発のために必要になる電磁気学 2.デジタル回路、アナログ回路の基本的な性質			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 電気回路の基礎① 2. 電気回路の基礎② 3. 直流回路① 4. 直流回路② 5. 直流回路③ 6. 実力テスト① 7. 直流回路④ 8. 直流回路⑤ 9. 電流と磁気① 10. 電流と磁気② 11. 電流と磁気③ 12. 実力テスト② 13. 電流と磁気④ 14. 電流と磁気⑤ 15. 静電気① 16. 静電気② 17. 静電気③ 18. 実力テスト③ 19. 静電気④ 20. 静電気⑤ 21. 交流回路① 22. 交流回路② 23. 交流回路③ 24. 実力テスト④ 25. 交流回路④ 26. 交流回路⑤ 27. 電気計測① 28. 電気計測② 29. 電気計測③ 30. 実力テスト⑤ 31. 電気計測④ 32. 電気計測⑤ 33. 講義の復習① 34. 講義の復習② 35. 講義の復習③ 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	メカトロニクス 1			
授業時間数	36 時間	KS 学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	指田 実	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習 + 講義
科目の目的	現在各製造メーカから世に送り出される製品はメカニズムとエレクトロニクスの融合体である。本講義ではメカトロニクスのメカニズムに注目し、その製造において重要な役割を果たしている 3DCAD を使い、モノづくりを経験し、実際に組み込みソフトウェアで動かすものを設計すること目的とする。			
実務経験のある教員等 による授業内容	3DCAD の操作を習得するよう簡単なモデリングから始める。卒業制作での設計製作に役立つように 3D プリントを用いてモノづくりをおこない、その経験を通しメカトロニクスの根幹となるメカニズムの理解を促す。また 3 次元 CAD 利用技術者試験 2 級合格を目指す。			
教科書・参考書 ・教材等	Fusion360 入門、メカトロニクス the ビギニング、CAD 地用技術者試験公式ガイドブック			
到達目標	1. 機械製図、機械加工は基本的な内容を理解する。 2. 3 DCAD はモデリングができるようになる。 3. 3 D プリントで自分が欲しいものを実体にする経験をする。 4. 3 次元 CAD 利用技術者試験 2 級合格			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. Autodesk 教育機関ライセンス 3. 3DCAD 概要説明 4. FUSION360 操作習得 5. FUSION360 操作習得 6. FUSION360 操作習得 7. FUSION360 操作習得 8. FUSION360 操作習得 9. 実力テスト（課題提出） 10. FUSION360 操作、課題による実習 11. FUSION360 操作、課題による実習 12. FUSION360 操作、課題による実習 13. FUSION360 操作、課題による実習 14. FUSION360 操作、課題による実習 15. FUSION360 操作、課題による実習 16. FUSION360 操作、課題による実習 17. FUSION360 操作、課題による実習 18. FUSION360 操作、課題による実習 19. FUSION360 操作、課題による実習 20. FUSION360 操作、課題による実習 21. FUSION360 操作、課題による実習 22. 実力テスト（課題提出） 23. FUSION360 操作、課題による実習 24. FUSION360 操作、課題による実習 25. FUSION360 操作、課題による実習 26. FUSION360 操作、課題による実習 27. FUSION360 操作、課題による実習 28. FUSION360 操作、課題による実習 29. FUSION360 操作、課題による実習 30. FUSION360 操作、課題による実習 31. 実力テスト（課題提出） 32. FUSION360 操作、課題による実習 33. FUSION360 操作、課題による実習 34. FUSION360 操作、課題による実習 35. FUSION360 操作、課題による実習 36. FUSION360 操作、課題による実習			

科目名	ロボット制作			
授業時間数	72 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	基礎的な電気電子の仕組みを、実習を通して学ばせる 簡単なロボットカーの作成を通して、情報、プログラミング、メカ、電気の関連性を学ばせる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	1 キットで遊ぼう電子回路 基本編1, 2 2 資料は必要に応じて、教員が適宜用意する			
到達目標	1 実習を通して、電子機器作成に必要な電気回路に関する知識を身につける。 2 LEDの制御を通じて、ソフトウェアによりモノを制御する仕組みを学ぶ 3 モーターの制御方法を学び、ロボットカーなどのかんたんなロボットを制御する			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 電圧の測定 2. 抵抗の測定 3. 電流の測定 4. 配線の仕方 5. LEDの点灯 6. 実力テスト 7. 抵抗の直列接続 8. 抵抗の並列接続 9. 可変抵抗器を含む回路 1 10. 可変抵抗器を含む回路 2 11. 整流回路 12. 実力テスト 13. 論理積回路、論理和回路 14. コンデンサを含む回路 1 15. コンデンサを含む回路 2 16. トランジスタ回路 タイマ 1 17. トランジスタ回路 タイマ 2 18. 実力テスト 19. トランジスタ回路 LED調光 20. トランジスタ回路 電流増幅回路 21. トランジスタ回路 CdS セル 22. DCモーター制御 1 23. DCモーター制御 2 24. DCモーター正回転、逆回転 25. 実力テスト 26. マルチバイブレーター 1 27. マルチバイブレーター 2 28. マルチバイブレーター 3 29. マルチバイブレーター スピーカ 30. 実力テスト 31. FET 32. MOS型FET 1 33. MOS型FET 2 34. 復習 1 35. 復習 2 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	総合教養 I			
授業時間数	時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	1. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 2. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI との付き合い方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア II			
授業時間数	7 2 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井裕子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	・学生が日本企業（電子機器を制御する組込みソフトウェア関連）に就職するためのビジネスマナー、就職試験に合格するための力をつける。 ・すべての学生が授業で学んだ知識を基に個々のキャリアプランを作成できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は、就職責任者及び国家資格キャリアコンサルタントやサービス接遇 1 級の経験と知識を活かし本科目の指導歴は 5 年である。特に内定に繋がる最新の情報を授業を通じて学生に提供する。			
教科書・参考書 ・教材等	参考：外国人実務能力検定 2 級（日本ビジネス能力認定協会）外国人が就職するまでに覚えておきたいビジネス単語 200・プレステップキャリアデザイン（岩井洋他/弘文堂）、ビジネス能力検定ジョブパス（（一社）職業教育・キャリア教育財団/日本能率協会マネジメントセンター）及び講師オリジナルプリント配布			
到達目標	1. 就職活動に必要な「自己分析」をし、自分自身の強み・弱みを理解し文字化できる。 2. 自分をアピールするために適切な日本語表現を取捨選択し文章にできる。 3. 目指すゴールを達成するために、各学生が計画性をもち応募、受験、内定受諾まで自発的に行動できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情と筆記試験対策 3. 企業が求める学生像と SPI 対策 4. 小テスト①就職活動と説明会 5. 自己分析確認 6. 社会人としての自覚 7. 仕事に対する意識と行動 8. ビジネスコミュニケーション① 9. ビジネスコミュニケーション② 10. 実力テスト① 11. ビジネス文書の書き方① 12. ビジネス文書の書き方② 13. 面接対策① 14. 面接対策② 15. プレゼンテーション① 16. プレゼンテーション② 17. 会議とは 進行と留意点 18. 前半確認問題 19. 実力テスト 20. コンプライアンス 21. 日常生活における一般常識① 22. 業界研究① 23. 業界研究② 24. 小テスト② 25. ビジネスにふさわしい話し方 26. ビジネスの場にふさわしい表現 27. 敬語の確認① 28. 敬語② 29. 指示の受け方と報連相 30. 仕事への取り組み方 31. 実力テスト③ 32. 電話・会話のマナー 33. 手紙・メールのマナー 34. 業界講話と説明会 35. 情報収集とメディアの活用 36. 会社を取り巻く環境と経済の基本			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用Ⅱ			
授業時間数	72 時間	KS 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	岡 暢哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	各自の目標に合わせたオフィス関連の資格試験対策の問題を演習として取り組み、資格試験合格を目指して取り組む。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	模擬試験や過去問など			
到達目標	資格試験合格を目標とし過去問などに取り組む予定だが、定期的に生徒らに問題の解説などを実施してもらい、プレゼンテーションの練習の場としても活用したい			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 過去問対策 2. 過去問対策 3. 過去問対策 4. 過去問対策 5. 過去問対策 6. 過去問対策 7. 過去問対策 8. 過去問対策 9. 過去問対策 10. 過去問対策 11. 過去問対策 12. 過去問対策 13. 過去問対策 14. 過去問対策 15. 過去問対策 16. 過去問対策 17. 過去問対策 18. 過去問対策	19. 過去問対策 20. 過去問対策 21. 過去問対策 22. 過去問対策 23. 過去問対策 24. 過去問対策 25. 過去問対策 26. 過去問対策 27. 過去問対策 28. 過去問対策 29. 過去問対策 30. 過去問対策 31. 過去問対策 32. 過去問対策 33. 過去問対策 34. 過去問対策 35. 過去問対策 36. 過去問対策		

科目名	コンピュータサイエンスⅡ			
授業時間数	144 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	1. コンピュータについて、主に、ネットワーク、データベース、セキュリティについて学ぶ			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	1 かんたん合格 基本情報技術者 教科書 スタンダード(インプレス)			
到達目標	1 コンピュータのソフトウェア、プログラミング言語について学ぶ 2 コンピュータのOS、データベース、について学ぶ 3 コンピュータのネットワーク、セキュリティについて学ぶ。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	0 1～1 2 ネットワーク 1 3～2 4 データベース 2 5～3 6 セキュリティ 3 7～4 8 オペレーティングシステム 4 9～6 0 情報システム 6 1～7 2 アルゴリズム			

科目名	プログラミングⅡ			
授業時間数	144 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	基礎的なプログラミングの復習をし、考える必要が無いほど反復入力練習させる。 C言語のポイントを理解させる。 プログラミングを学ぶのではなく、プログラミングを利用して問題を解決させる。 数独を解くプログラムの作成を通して、設計、フローチャート、テスト、アルゴリズムについて身につけさせる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント 参考書籍 やさしい C(ソフトバンククリエイティブ)			
到達目標	1 基礎的なプログラミングについての復習。考えなくても指が勝手に動くまで練習。 2 ポインタについて理解する。 3 数独を解くプログラムを3種類作成し、それらを通して、プログラミングの設計、フローチャートとコーディング、動作確認テスト手法を身につける。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. プログラミングとフローチャート 2. 体でおぼえるプログラミング かけ算九九表 3. 体でおぼえるプログラミング かけ算九九表 4. 体でおぼえるプログラミング FizzBuzz 問題 5. 体でおぼえるプログラミング FizzBuzz 問題 6. 体でおぼえるプログラミング 素数判定 7. 体でおぼえるプログラミング 素数判定 8. 実力テスト 体でおぼえるプログラミング 9. ポインタとアドレス 10. ポインタの記述法 11. 簡単なポインタを使用したプログラム 12. アドレス演算子と間接参照演算子 13. ポインタを用いたデータ更新プログラム 14. ポインタと配列 15. ポインタを用いた配列更新プログラム 16. 実力テスト ポインタ 17. 暗号の仕組み 18. 簡単な暗号解読プログラム 19. 人間の思考による、数独解法 37. 実力テスト 数独解法プログラム1の提出 38. 数独解法プログラム2 位置優先法 39. main 関数の設計 40. プログラムの再利用について 41. 関数1 フローチャートとコーディング 42. 関数2 フローチャートとコーディング 43. 関数3 フローチャートとコーディング 44. 関数4 フローチャートとコーディング 45. 関数5 フローチャートとコーディング 46. 関数6 フローチャートとコーディング 47. 関数7 フローチャートとコーディング 48. 関数8 フローチャートとコーディング 49. デバッグ 50. 動作確認テスト 51. 数独解法プログラム2を9x9に拡張する1 52. 数独解法プログラム2を9x9に拡張する2 53. プログラムの設計とコーディングとテストについて 54. 実力テスト 数独解法プログラム2の提出 55. 数独解法プログラム3 再帰関数法			

20. コンピュータ的思考による数独解法 21. 数独解法プログラム 1 数値優先法 22. main 関数の設計 23. 関数 1 フローチャートとコーディング 24. 関数 2 フローチャートとコーディング 25. 関数 3 フローチャートとコーディング 26. 関数 4 フローチャートとコーディング 27. 関数 5 フローチャートとコーディング 28. 関数 7 フローチャートとコーディング 29. 関数 8 フローチャートとコーディング 30. 関数 9 フローチャートとコーディング 31. 関数 1 0 フローチャートとコーディング 32. デバッグ 33. 動作確認テスト 34. 数独解法プログラム 1 を 9x9 に拡張する 1 35. 数独解法プログラム 1 を 9x9 に拡張する 2 36. プログラムの設計とコーディングとテストについて	56. 再帰関数について 57. ハノイの塔解法プログラム 58. main 関数の設計 59. 関数 1 のコーディング 60. 関数 2 のコーディング 61. 関数 3 のコーディング 62. 関数 4 のコーディング 63. 関数 5 のコーディング 64. 関数 6 のコーディング 65. 関数 7 のコーディング 66. デバッグ 67. 動作確認テスト 68. 数独解法プログラム 3 を 9x9 に拡張する 1 69. 数独解法プログラム 2 を 9x9 に拡張する 2 70. プログラムの設計とコーディングとテストについて 71. 実力テスト 数独解法プログラム 3 の提出 72. まとめ
--	--

科目名	電気・電子Ⅱ			
授業時間数	72 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	組込みシステム開発に必要なトランジスタ、電子回路、交流回路、磁気の知識を身につける			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント FirstStage 電気・電子入門(実教出版)			
到達目標	1 半導体、トランジスタの仕組み、及び、増幅について学ぶ。 2 交流回路について学ぶ 3 電流と磁気に関する基礎知識を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 原子のしくみ 2. 半導体のしくみ 3. 半導体のしくみ 4. ダイオードのしくみ 5. トランジスタのしくみ 6. 実力テスト 7. トランジスタ回路 8. トランジスタによる増幅1 9. トランジスタによる増幅2 10. トランジスタの計算練習1 11. トランジスタの計算練習2 12. 実力テスト 13. 交流回路 交流と数学 14. 交流回路 三角関数 15. 交流回路 複素数 16. 交流回路 交流と抵抗 17. 交流回路 交流とコンデンサ 18. 実力テスト 19. 交流回路 交流とコイル 20. 交流回路 インピーダンス 21. 交流回路 R L 回路 22. 交流回路 R C 回路 23. 交流回路 R L C 回路 24. 実力テスト 25. 電流と磁気 電荷 26. 電流と磁気 クーロンの法則 27. 電流と磁気 電界 28. 電流と磁気 電気力線 29. 電流と磁気 磁荷 30. 実力テスト 31. 電流と磁気 磁界 32. 電流と磁気 電磁誘導の法則 33. 電流と磁気 発電 34. 電流と磁気 モーターのしくみ1 35. 電流と磁気 モーターのしくみ2 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	メカトロニクス 2			
授業時間数	36 時間	KS 学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	指田 実	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義＋実習
科目の目的	現在各製造メーカーから世に送り出される製品はメカニズムとエレクトロニクスの融合体である。本講義ではモノづくりで重要な役割を果たしている 3DCAD の理解を促進し、利用技術者試験二級合格に向けた学習を行う			
実務経験のある教員等 による授業内容	3DCAD 利用技術者試験公式ガイドブックの内容を理解することを中心に、より深く理解するため可能な限り実際の 3DCAD での操作も行う。			
教科書・参考書 ・教材等	Fusion360 入門、メカトロニクス the ビギニング、CAD 利用技術者試験公式ガイドブック			
到達目標	1. 3DCAD を使いこなせるようになる。 2. 3 次元 CAD 利用技術者試験 2 級合格			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 3. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 4. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 5. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 6. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 7. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 8. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 9. 実力テスト 10. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 11. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 12. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 13. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 14. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 15. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 16. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 17. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 18. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 19. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 20. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 21. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 22. 実力テスト 23. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 24. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 25. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 26. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 27. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 28. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 29. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 30. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 31. 実力テスト 32. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 33. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 34. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 35. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義 36. 3DCAD 利用技術者試験に向けた講義			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養講座Ⅱ			
授業時間数	72 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	コンピュータは様々なところに入り込んでおり、対応するためには広い教養が必要である。 その専門用語などを学ぶ。			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	数学、理科、社会、美術、音楽、技術、家庭、体育、保健などの専門用語を学ぶ。 計算の基本的な仕組みを学ぶ			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 整数の計算 2. 少数の計算 3. 約数と倍数 4. 分数の計算 5. 平面図形 1 6. 実力テスト 1 7. 立体図形 8. 単位量あたりの大きさ 9. 速さ 10. 割合 11. 比 12. 実力テスト 2 13. 比例と反比例 1 14. 場合の数・データの調べかた 15. まとめ 1 16. 正の数と負の数 17. 文字式 18. 実力テスト 3 19. 1 次方程式 20. 比例と反比例 2 21. 連立方程式 22. 1 次関数 23. 平方根 24. 実力テスト 4 25. 因数分解 26. 2 次方程式 27. 2 次関数 28. データの活用・確率 29. 平面図形 2 30. 実力テスト 5 31. 平面図形 3 32. 空間図形 33. まとめ 2 34. まとめ 3 35. まとめ 4 実力テスト 6			

科目名	卒業制作			
授業時間数	144 時間	電子機器組込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	小松 知紀		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 実習
科目の目的	前半 1人1台ロボットカーを作成する(ラジオコントロール及び自動運転)。完成させるという経験を持つ。 後半 チームを作り、何かしらの電子機器を発案して、制作する。自分たちのアイデアを協力して形にして完成さるという経験をさせる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。 コンピュータ、プログラミング、回路、数学に関する知識を有する。			
教科書・参考書 ・教材等	学生の希望により、その都度教員が必要な資料を用意する			
到達目標	1 1, 2年生で学んだ知識を組み合わせることを学ぶ。 2 自分でアイデアを出して、自主的に進められるようになる。 3 最後まで完成させるという経験を積ませる。 4 チームで協力する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 学科、卒業制作の歴史 2. マイコンボードについて 3. マイコンボードによるLED制御1 4. マイコンボードによるLED制御2 5. 無線通信を用いた、LEDの制御1 6. 無線通信を用いた、LEDの制御2 7. ハンダ付け練習 8. ギアボックスの組み立て 9. 基板、モーターのハンダ付け 10. タイヤ、車体などの組み立て 11. 車体などの組み立て 12. プログラミング 前進動作 13. プログラミング 後進動作 14. プログラミング 左回転、右回転 15. プログラミング 無線通信 16. プログラミング ラジコン操作1 17. プログラミング ラジコン操作2 18. デバッグ、修正、改良1 19. デバッグ、修正、改良2 20. 実力テスト 動作の様子を動画撮影 37. プログラミング 前進 38. 距離センサ、フォトリフレクタのキャリブレーション 39. プログラミング 自動ブレーキ機能 40. プログラミング 左回転ライントレース 41. プログラミング 右回転ライントレース 42. デバッグ、修正、改良1 43. デバッグ、修正、改良2 44. 実力テスト 動作の様子を動画撮影 45. チーム決め 46. アイデア考案と実装1 47. アイデア考案と実装2 48. アイデア考案と実装3 49. アイデア考案と実装4 50. アイデア考案と実装5 51. アイデア考案と実装6 52. アイデア考案と実装7 53. アイデア考案と実装8 54. アイデア考案と実装9 55. アイデア考案と実装10			

21. アイデア考案と実装 2 8	56. アイデア考案と実装 1 1
22. アイデア考案と実装 2 9	57. アイデア考案と実装 1 2
23. アイデア考案と実装 3 0	58. アイデア考案と実装 1 3
24. アイデア考案と実装 3 2	59. アイデア考案と実装 1 4
25. アイデア考案と実装 3 3	60. アイデア考案と実装 1 5
26. 実カテスト 発表会	61. アイデア考案と実装 1 6
27. ライントレースにより自動運転について	62. アイデア考案と実装 1 7
28. フォトリフレクタのハンダ付け	63. アイデア考案と実装 1 8
29. 距離センサーのハンダ付け	64. アイデア考案と実装 1 9
30. 配線材のハンダ付け	65. アイデア考案と実装 2 0
31. 配線作業	66. アイデア考案と実装 2 1
32. プログラミング シリアルモータ通信	67. アイデア考案と実装 2 2
33. プログラミング 距離センサー	68. アイデア考案と実装 2 3
34. 距離センサーの動作確認	69. アイデア考案と実装 2 4
35. プログラミング フォトリフレクタ	70. アイデア考案と実装 2 5
36. フォトリフレクタの動作確認	71. アイデア考案と実装 2 6
	72. アイデア考案と実装 2 7

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーション I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定, ビジネス実務マナー検定, 秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー 1 4. ビジネスマナー 2 5. ビジネスマナー 3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装） 1 32. 対人技能（話し方と服装） 2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 合否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	情報学基礎			
授業時間数	時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成		実務経験のある教員等 による授業	授業形態 講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な情報学の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「情報学基礎」			
到達目標	4. 情報学の基礎を習得し、情報学の応用を学ぶ基盤をつくる 5. I T を学ぶために、幅広い知識を習得する 6. i B U T や I T パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 情報学基礎を学ぶ目的 2. 歴史 3. 情報とは何か 4. 情報メディアの歴史 5. コンピュータ発展の歴史 6. 小テスト 7. 現代～未来のデジタル社会 8. 現代の企業情報システム 9. 情報ネットワーク社会の到来 10. A I デジタルが切り拓く未来社会 11. コンピュータシステム 12. 実力テスト 13. ハードウェア 14. コンピュータの構造 15. 情報のデジタル化 16. C P U の内部 17. ソフトウェア 18. 問題解決と論理的思考 19. プログラミング 20. アルゴリズム 21. モデル化とシミュレーション 22. O S とアプリケーション 23. データベースの仕組みと活用 24. 実力テスト 25. 通信ネットワーク・インターネット 26. テクノロジー 27. ネットワーク 28. インターネット 29. Web 30. 小テスト 31. クラウド 32. メディア 33. デジタルメディア 34. 情報モラル 35. 情報セキュリティ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 利活用 I			
授業時間数	72 時間	全学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉		授業形態	実習
科目の目的	1 年次ではコンピュータ操作の基本、キーボードの操作、Word や Excel、PowerPoint の使い方を学ぶ。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2019 基礎編			
到達目標	1. Word を使い表や図形を用いた資料を作成することができる 2. Excel を使い基本的な関数、グラフを作成することができる 3. PowerPoint を使い、アニメーションを利用した資料を作成できる			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. Word IME/入力規則 2. Word 範囲選択/移動とコピー 3. Word 書式設定 4. Word 段落設定 5. Word 練習問題 6. 実力テスト① 7. Word 表の作成と装飾 8. Word オブジェクトの挿入 9. Word 練習問題 10. Word 長文の編集 11. Word 総合課題 12. 実力テスト② 13. Excel ブックの操作 14. Excel 入力規則/オートフィル 15. Excel 表の編集 16. Excel 四則演算と関数 17. Excel 練習問題 18. 実力テスト③ 19. Excel 基礎的な関数① 20. Excel 基礎的な関数② 21. Excel 練習問題 22. Excel グラフの作成 23. Excel 練習問題 24. 実力テスト④ 25. Excel データベース 26. Excel 応用的な関数① 27. Excel 応用的な関数② 28. Excel 総合課題① 29. Excel 総合課題② 30. 実力テスト⑤ 31. PowerPoint 入力とスライド 32. PowerPoint 表作成/グラフ 33. PowerPoint アニメーション 34. PowerPoint 画面切り替え 35. PowerPoint 総合課題 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名		インバウンド・ビジネス I（観光）		
授業時間数	通年 72 時間	日中越英通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小林 聡	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	日本人旅行者との違いを理解し <u>外国人に合わせた観光知識が習得できる</u> 2023 年（次年度）の訪日外国人旅行者の旅行形態、観光地、目的を最新の J T B、J R、観光庁などの情報を基に旅行傾向を予測。また、国別の訪日旅行者数と取扱金額（総額・1 名あたり）の予測を基に <u>旅行企画ができるようにする。</u>			
実務経験のある教員等 による授業内容	(株)JTB、日本通運にて訪日旅行業務全般に従事（営業、手配、添乗、MICE 業務）7 年 (学)トラベルジャーナル学園、(学)日本ホテルスクールにて宿泊業務などの教育内容を立案 20 年 (財)日本ホテル教育センターにてホテル社員に対して「ホテル塾」を運営、開催 4 年 <u>上記経験で講義</u>			
教科書・参考書 ・教材等	①インバウンド概論(JTB) ②演習問題（オリジナルプリント）毎時間用意 ③観光庁発表最新情報 ④企業のプレス最新発表 参考書籍： Tabazine 2 0 2 2、JNTO 他、（N e t ニュース）などの民間統計			
到達目標	期初：コロナ後の外国人旅行者の訪日人気 1 位を理解 1. 外国人旅行者と日本人旅行者の区別（内容の特性）ができる 2. コロナ後の全世界の旅行目的地国ランキング日本 1 位の発表を受けての対策 3. 鉄道・航空・宿泊実務を理解でき、海外旅行業者との取引方法全般を把握できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.インバウンド・ツーリズムの意味 2.外国人旅行者の旅行形態と観光地 3.ゴールデンルート（東京⇒富士山⇒京都⇒大阪）の知識 4.外国人旅行者増加の理由（2 0 1 9）コロナ前実績 5.外国人旅行者増加の予測（2 0 2 3）と 医療ツーリズム（2 0 2 3） 6.小テスト①インバウンドの意味 7.外国人国別ランキングと旅行費用 8.旅行形態と観光地（今後の予想） 9.2022 年の最新観光情報（2023 年の傾向） 10.人気観光地 1 位（東京都）2 位（北海道） 3 位（大阪府） <u>※民間発表のため相違あり</u> 11.旅行費用の支出内容（目的別） 12.実力テスト②旅行内容傾向（まとめ） 13.出入国手続①（旅券、査証） 14.出入国手続②（空港、検疫） 15.文化から見た日本の魅力と観光 16.M I C E の誘致と日本の魅力 17.関東地方の温泉（マイクロツーリズム） 18.実力テスト③出入国手続、観光地の魅力 19.来年度を予測（旅行形態、観光地） 20.インバウンド・ツーリズムに有益なイベント情報 21.為替レート（円安）による旅行需要と旅行先 22.小テスト④為替レートと需要分析 23.宿泊施設①（ホテル）「区分と役割」 <u>※観光産業研究科目との連携</u> 24.宿泊施設②（旅館）「区分と役割」 25.宿泊施設③（民泊）「役割と届出基準」 26.航空運賃①（国内航空運賃） 27.航空運賃②（外国人専用運賃） 28.航空運賃③（国際線のルール） 29.航空運賃④（国際航空運賃） 30.航空運賃⑤（都市コードと空港コード） 31.実力テスト⑤（宿泊施設・航空運賃） 32. J R の概略①（会社分類と地方区分） 33. J R の概略②（運賃、料金規則） 34. J R の概略③（座席設備） 35.（Japan Rail Pass）の概要④ 36.航空、宿泊、J R まとめ (2 年次への準備)			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	インバウンドビジネス I（貿易）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川原祥史	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	卒業後に就職することが予想される貿易業界の輸出入実務について学ぶ。日本の輸出入の実態から始まり、貿易実務の基本的な流れを段階的に覚えていく。市場開拓・取引相手探しに始まり、取引条件交渉・外国為替・通関・港湾設備・各種運輸システムの知識を身に付け、貿易業界への就職意識を高める。			
実務経験のある教員等 による授業内容	川原祥史は約 20 年間、企業における海外営業に携わってきた。専門学校においても貿易実務やビジネスマナー、語学指導などで 19 年の指導歴がある。自らの経験から、実践で使える貿易交渉のテクニックを踏まえた英語表現を教授する。			
教科書・参考書 ・教材等	教員制作の PowerPoint および、要点をまとめたオリジナルプリント 参考書籍 はじめての人の貿易入門塾（かんき出版） これ 1 冊でぜんぶわかる！貿易実務（あさ出版）			
到達目標	1.貿易実務におけるモノ（商品）・カネ（代金）・カミ（書類）の流れをマスターしている。 2.輸出入実務に関する世界的な最新の状況を身近に捉えることができる。 3.貿易業界への興味から就職意識を抱くレベルとなる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. ガイダンス・PP で写真紹介 2. 貿易取引とは・貿易で起こるリスク 3. 貿易取引にはどんな人がいる？ 4. 法律や規定・コンテナ輸送について 5. 貿易条件のルール・外為のしくみ英文レター 6. 復習とミニテスト 7. 決済の方法について 8. 貿易取引の全体像① 9. 貿易取引の全体像② 10. 輸入取引の大まかな流れ 11. 市場調査・輸入に関する法律規制 12. 実力テスト① 13. 引き合い・サンプルの入手 14. オファー・貿易条件・契約書 15. 品質の決定条件・信用状とは 16. 貨物保険と PL 保険 17. 貨物の到着、船積書類 18. 輸入申告、輸入通関 19. コスト計算 20. 決済の方法①送金とネットینگ 21. 決済の方法②信用状 22. 決済の方法③D/PとD/A 23. これまでの復習 24. 実力テスト② 25. 為替レートとは 26. 円高と円安、為替先物予約 27. Invoice の読み取り理解 28. Packing List の読み取り理解 29. Bill of Lading の読み取り理解 30. 復習とミニテスト 31. 貿易書類の英文名称 32. 原産地証明書の読み取り理解 33. 信用状の読み取り理解 34. 為替手形とは 35. 総まとめ 実力テスト③			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅰ（ホテル実務）			
授業時間数	通年 72 時間	日中越英通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小林 聡	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	ホテル・旅館・ブライダル業界の実務知識（宿泊・料飲・調理・宴会・施設管理）5 業務の具体的な内容の実例を挙げながら解説をする。また、2022 年度も延長される Go to travel・eat にも着目して、最新情報を取り上げ、即戦力になる人材を目指す			
実務経験のある教員等 による授業内容	(株)JTB、日本通運にて訪日旅行業務全般に従事（営業、手配、海外添乗、MICE 業務）7 年 (学)トラベルジャーナル学園、(学)日本ホテルスクールにて宿泊業務などの教育内容を立案 20 年 (財)日本ホテル教育センターにてホテル社員に対して「ホテル塾」を運営、開催 4 年 <u>経験を基に講義</u>			
教科書・参考書 ・教材等	①ホテル概論（JTB 総合研究所） ②各授業時の演習問題プリント（オリジナル） 参考書籍：週刊ホテルレストラン記事・観光庁発表記事抜粋 最新プレス発表			
到達目標	期初：ホテルに役割の先般を理解 1. ホテルの宿泊・料飲・調理・宴会の主要 4 部門の基礎・実務を理解できる 2. 即戦力となる専門知識（基本料・サービス料・税金計算）ができる 3. 旅館・ホテル観光ビジネスなどの検定の合格力を身につけることができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 日本の宿泊事情とコロナ後の予測 2. ホテル、旅館、ペンション、民宿とは 3. 外国人の宿泊事情（民泊、簡易宿） 4. 宿泊施設の法律①旅館業法（旅館） 5. 宿泊施設の法律②ホテル 6. 宿泊施設の規則③国際観光ホテル 7. 宿泊施設の設備①旅館客室 8. 宿泊施設の設備②ホテル客室 9. 小テスト①（施設の規則・部屋） 10.ホテルの設備①（レストラン、バー） 11.ホテルの設備②（ラウンジ、宴会場） 12.ホテルの職業①（ドア～客室まで） 13.ホテルの職業②（清掃、メンテナンス） 14.ホテルの職業③（宴会営業と MICE） 15.ホテルの実務①（宗教食、障害者） 16.ホテルの実務②（予約実務） 17.ホテルの実務③（トラブル対応） 18.実力テスト②（ホテルの職業と実務） 19.ホテルの各部門（宿泊・料飲）の復習 20.各部門の組織概要と顧客の流れ 21.フロント課の業務（フロント・ベル） 22.宿泊予約と料金区別（個人・団体） 23.宿泊予約の実際（受付方法） 24.実力テスト③（基本業務と用語のまとめ） 25.宿泊予約業務の専門用語 26.チェック・イン業務の実務と流れ 27.宿泊料金計算方法の練習 28.予約トラブルと対応方法 29.客室内の装備品とアメニティグッズ 30.小テスト④（料金計算・専門用語） 31.料飲・宴会・調理部門の業務 32.実務解説（レストラン・バー・宴会）① 33.実務解説（メニュー・食材・食器）② 34.実務解説（料飲の商品特性）③ 35.実務解説（調理設備と使用方法）④ 36.実力テスト⑤（料飲・調理のまとめ） ※適宜、Go to Travel の最新情報解説			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅰ（通訳ガイド基礎）ベトナム語			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	グエン ティ ヴァン アイン	実務経験のある 教員等による授業	授業形態	講義
科目の目的	（通訳・翻訳に特化した授業を中・越・英の3グループに分けている。） 「日本語を勉強したことがある」というだけでなく、実際に通訳として使える能力を身につける。言葉の置き換えに留まらず、背景にあるニュアンスを読み取った通訳ができるレベルまで引き上げる。			
実務経験のある 教員等による 授業内容	グエンバンアインはお茶の水女子大学大学院日本語教育コースを修了。現在は大学で日本語授業も担当。日本の各種アニメのベトナム語への翻訳も手がけている。ベトナム政府機関の訪日時の通訳も数多く経験。その豊富な経験を活かして、日本人の気持ちを汲み取った上での日越翻訳を指導していく。			
教科書・参考書 ・教材等	オリジナルプリント 参考書籍			
到達目標	1.基礎的な観光パンフレットを翻訳できる。 2.各地の特徴を理解した上での広報文が書ける。 3.東京周辺の名所について理解した上で、母国語での発表ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業方針の説明、自己紹介 2. 空港での表示 3. ホテルでの会話 4. 出迎えの会話 5. 観光パンフレット-1 6. 実力テスト① 7. 観光地での表示 8. 好きな観光地探し 9. パンフレット講読 10. 訳しにくい語句 11. 日本のイディオムを母国語に 12. 実力テスト② 13. 接客の会話 14. 日本各地の名物探し 15. 日本各地の名物を母国でまとめる 16. 日本各地の名物を発表する 17. ビジネスシーンにて 18. 実力テスト③ 19. 免税カウンターにて温泉の案内 20. 行き先を案内する 21. 駅での乗換方法の案内 22. 実力テスト④ 23. 東京の観光名所（自然） 24. テスト前 復習とまとめ 25. 東京の観光名所（公園） 26. 東京の観光名所（施設） 27. カタログ翻訳練習 28. 実力テスト⑤ 29. カタログ翻訳練習 30. 緊急表示の翻訳 31. 東京の名所パンフレットを訳す 32. 東京の名所パンフレットを訳す 33. グループ討論 34. パンフレット制作 35. パンフレット制作・完成 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅰ（通訳ガイド基礎）英語			
授業時間数	72時間	日中越英通訳・ガイド学科 1年	履修区分	必修
担当教員名	玉井裕子	実務経験のある教員等による授業	授業形態	対面
科目の目的	（通訳・翻訳に特化した授業を中・越・英の3グループに分けている。） 「日本語を勉強したことがある」というだけでなく、実際に通訳として使える能力を身につける。言葉の置き換えに留まらず、背景にあるニュアンスを読み取った通訳ができるレベルまで引き上げる。			
実務経験のある教員等による授業内容	本教員は旅行業界での10年以上の経験と、観光やテクニカルビジットへの引率で学んだビジネス英語を基に観光の各場面で使われる表現をわかりやすく指導する。			
教科書・参考書・教材等	配布：三修社「English for Tourism Basic」観光英検センター編 参考書籍：受検前にぜひチェックしておきたい頻出150項目（全国語学ビジネス観光教育協会）			
到達目標	1. （空港）英語で搭乗手続きと入国/出国審査ができる。 2. 日本文化や観光資源を英語で紹介できる。 3. 英語で自分自身がホテルチェックイン／お客様の対応ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により100点満点で採点し、A、B、C、D、Fの5段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.授業の目的と目標資格について 2.レベル確認 Unit 1 トラベル 語彙 3.Unit1 会話とリスニング 4.小テスト①Unit1 読解 5.Unit2 語彙と復習 6. Unit2 業務と職員会話とリスニング 7.Unit2 会話とリスニング 8.Unit3 搭乗 語彙 9 Unit3 会話とリスニング 10.実力テスト① 11.Unit4 イミグレーション 語彙 12. Uni4 会話とリスニング 13. Unit4 読解 14. Unit5 空港 語彙と会話 15. Unit 5 リスニングと読解 16. Unit6 ホテル 語彙 17. Unit6 会話とリスニング 18. Unit6 読解 19.実力テスト② 20.Unit7 レストラン 語彙 21.Unit7 リスニングと読解 22.Unit8 観光 語彙と会話 23.Unit8 リスニングと読解 24.小テスト② 25.Unit9 ショッピング 語彙・会話 26.Unit9 リスニング・読解 27.Unit10 交通機関 語彙と会話 28.Unit10 リスニングと読解 29.Unit11 問題と苦情 語彙と会話 30. Unit11 リスニングと読解 31.実力テスト③ 32.日本国内の旅行 空港～ホテル 33.日本文化 旅館でのルールプレイ 34.日本食レストランの紹介 35.東京で観光をする 36.ボキャブラリー総集編			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅰ（通訳・ガイド基礎）中国語			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川原祥史	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	（通訳・翻訳に特化した授業を中・越・英の3グループに分けている。） 「日本語を勉強したことがある」というだけでなく、実際に通訳として使える能力を身につける。言葉の置き換えに留まらず、背景にあるニュアンスを読み取った通訳ができるレベルまで引き上げる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	川原祥史は約 20 年間、企業における海外営業に携わってきた。専門学校においても貿易実務やビジネスマナー、語学指導などで 19 年の指導歴がある。自らの経験から、実践で使える貿易交渉のテクニックを踏まえた英語表現を教授する。			
教科書・参考書 ・教材等	教員制作の PowerPoint および、要点をまとめたオリジナルプリント 参考書籍：中国語中級会話 700（スリーエーネットワーク） 中国語難訳語 500（スリーエーネットワーク）			
到達目標	1. ビジネスレターの基本的な翻訳ができる 2. 必要な語句を覚え、基本的な交渉の通訳ができる 3. 状況に応じた基本的なレスポンスを作成できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 2. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 3. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 4. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 5. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 6. 日⇔中 通訳演習、複数の意味理解 7. 復習とミニテスト 8. 日⇔中 通訳演習、時事中国語 9. 日⇔中 通訳演習、時事中国語 10. 日⇔中 通訳演習、時事中国語 11. 日⇔中 通訳演習、時事中国語 12. 日⇔中 通訳演習、時事中国語 13. 実力テスト① 14. 日⇔中 通訳演習、慣用句 15. 日⇔中 通訳演習、慣用句 16. 日⇔中 通訳演習、慣用句 17. 日⇔中 通訳演習、慣用句 18. 日⇔中 通訳演習、慣用句 19. 24. 日⇔中 通訳演習、事物を中国語で説明 20. 日⇔中 通訳演習、事物を中国語で説明 21. 日⇔中 通訳演習、事物を中国語で説明 22. 日⇔中 通訳演習、事物を中国語で説明 23. 日⇔中 通訳演習、事物を中国語で説明 24. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 25. 実力テスト② 26. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 27. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 28. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 29. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 30. 日⇔中 通訳演習、ビジネス文書翻訳 31. 復習とミニテスト 32. 日⇔中 通訳演習、文法解説 33. 日⇔中 通訳演習、文法解説 34. 日⇔中 通訳演習、文法解説 35. 日⇔中 通訳演習、文法解説 36. 実力テスト③			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス） syllabus

subject name	語学特別講座 I （英語）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	Kona Coffey	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義
科目の目的 purpose	To prepare students to take the TOEIC English test by introducing them to the patterns the exam uses and taking several practice tests.			
実務経験のある教員等による授業内容 Your carrier	Reading, writing, listening, speaking.			
教科書・参考書 ・教材等 Resource/textbook	Successful Steps For The TOEIC L&R Test (Seibido)			
到達目標 goal	Confirm students are competent with all the various parts of the TOEIC exam. Improve students' abilities to identify key parts in the questions presented to correctly answer as quickly and efficiently as possible.			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画 schedule	1. Introductions 2. Unit 1: Entertainment A 3. Unit 1:B 4. Unit 2: Personnel A 5. Unit 2:B 6. Test 7. Unit 3: Office Work & Supplies A 8. Unit 3:B 9. Unit 4: Office Messages A 10. Unit 4:B 11. Test 12. Unit 5: Eating Out A 13. Unit 5:B 14. Unit 6: Technology A 15. Unit 6:B 16. Test 17. Unit 7: R&D A 18. Unit 7:B 19. Unit 8: Finance & Budgets A 20. Unit 8:B 21. Test 22. Unit 9: Purchases A 23. Unit 9:B 24. Unit 10: Manufacturing A 25. Unit 10:B 26. Unit 11: Marketing & Sales A 27. Unit 11:B 28. Test 29. Unit 12: Travel A 30. Unit 12:B 31. Unit 14: Contract & Negotiation A 32. Unit 14:B 33. Unit 15: Health A 34. Unit 15:B 35. Review 36. Final Test			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	語学特別講座 I（日本語）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	・日本人と働くうえでの必要なマインドセットを学ぶ ・相手の言いたいことを理解できるコミュニケーションを学ぶ ・必要なコミュニケーションをとる上での具体的な日本語表現を学ぶ ・JLPT で N2 以上の合格を目指す			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	ビジネスコミュニケーションのためのケース学習 職場のダイバーシティで学び合う【教材編】 近藤彩・金孝卿・ムグダヤルディー・福永由佳・池田玲子 ここ出版			
到達目標	・日本人の働くことに対する考え方が理解できる。 ・相手の言いたいことが誤解なく理解できる。 ・自分の言いたいことを誤解なく伝えられる ・状況に応じて正確な日本語表現を使用できる。 ・JLPT で N2 以上に合格できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。 平常点は小テストの点数によって評価する			
授業計画	1. CASE01 まだ 9 時半です 2. CASE01 まだ 9 時半です 3. CASE02 私に任されたはずなのに 4. CASE02 私に任されたはずなのに 5. CASE03 変更はできません 6. CASE03 変更はできません 7. CASE04 なぜ期待ははずれたの？ 8. CASE04 なぜ期待ははずれたの？ 9. JLPT 読解練習 10. JLPT 読解練習 11. JLPT 読解練習 12. JLPT 読解練習 13. CASE05 ほう・れん・そう？ 14. 実力テスト 15. CASE05 ほう・れん・そう？ 16. CASE06 中間の納品が大変！ 17. CASE06 中間の納品が大変！ 18. CASE06 中間の納品が大変！ 19. CASE07 完成度 20. CASE07 完成度 21. CASE07 完成度 22. CASE08 もう動かさないで 23. CASE08 もう動かさないで 24. JLPT 読解練習 25. JLPT 読解練習 26. JLPT 読解練習 27. JLPT 読解練習 28. JLPT 読解練習 29. 実力テスト 30. CASE08 もう動かさないで 31. CASE09 空気を読んで？ 32. CASE09 空気を読んで？ 33. CASE09 空気を読んで？ 34. CASE10 結論は同じなのに 35. CASE10 結論は同じなのに 36. CASE10 結論は同じなのに			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	日本の企業文化（ホスピタリティマネジメント）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	川原祥史	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	卒業後のホテル・旅館への就職を想定し、職務に必要とされる「思いやりの心」「おもてなしの心」を養い、宿泊業での心のこもった接客（料飲・フロント等）の知識を身に付ける。接客の中心である客室係とフロント系の業務をメインとし、お客様の満足と感動を実現する能力も得る。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	教員制作の PowerPoint によるオンライン授業、および要点をまとめたオリジナルプリント 使用教科書：「日本の宿 おもてなし検定基礎 3 級公式テキスト」 全員に配布 JTB 総合研究所			
到達目標	1.身だしなみ・立ち居振る舞い・言葉づかいなどの基本を習得する。 2.宿泊業における日常業務の標準的な流れをマスターする。 3.宿泊業における「おもてなし」の心を理解し、おもてなし検定基礎 3 級合格。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. おもてなしとは 2. なぜ旅行をするのか 3. お客様が旅館に求めているものは 4. 旅館がお客様に提供するもの 5. おもてなしの心構え 18 のポイント 6. 復習とミニテスト 7. 立ち居振る舞いの ABC 8. 言葉づかいの ABC 9. お客様からよく聞かれること 10. お客様対応のポイント 11. うっかりミスの予防策 12. 実力テスト① 13. 宿泊約款とは 14. フロント係と客室係 15. 予約の受注から最終確認まで 16. 手配・連絡・客室コントロール 17. お客様到着前の準備 18. 実力テスト② 19. お出迎えとチェックイン 20. お部屋へのご案内 21. お部屋でのサービス① 22. お部屋でのサービス② 23. お食事提供① 24. お食事提供② 25. お食事提供③ 26. 滞在中のお客様への対応 27. おやすみ前の支度 28. 布団上げ 29. 朝食提供 30. 復習とミニテスト 31. 精算・チェックアウト① 32. 精算・チェックアウト② 33. 精算・チェックアウト③ 34. お見送り 35. 温泉・日本料理の知識 36. 実力テスト③			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 I			
授業時間数	時間	AI デザイン学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	小笠原 義成	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT ビジネスを学ぶために必要な総合教養の基礎を習得する			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	オンデマンド教材「総合教養講座」			
到達目標	1. 総合教養の基礎を習得し、総合教養の応用を学ぶ基盤をつくる 2. IT を学ぶために、幅広い知識を習得する 3. IBUT や IT パスポート試験に合格できる実力を身につける			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 井門先生の「IT・ICT をどう学ぶか」 2. IT・ICT の学び方 3. アルゴリズムの学び方 4. プログラミングの学び方 5. ネットワーク、インターネットの学び方 6. 小テスト 7. プライバシーとセキュリティの学び方 8. IT とビジネス 9. 丸山先生の「AI をどう学ぶか」 10. AI の学び方 11. AI との付き合い方 12. 実力テスト 13. データの重要性を理解する 14. DX とは何か 15. AI を分類する 16. 堀切先生の「経営をどう学ぶか」 17. 経営とは何か 18. 経営者の役割 19. 経営を支える部門システム 20. ビジネス成功の条件（事例から学ぶ） 21. これからの新しい経営 22. 小笠原先生の「ビジネススキル」をどう学ぶか 23. 思考の基礎体力を高めるスキル 24. 実力テスト 25. ビジネス思考力を高めるスキル 26. 人とうまく関わるための対人系スキル 27. プロジェクト推進力を高めるスキル 28. ビジネス教養を深めるスキル 29. 小テスト 30. 堀切先生の「専門職業人としての教養」 31. 専門知識・専門スキルをどう学ぶか。 32. 産業革命 & 職業の歴史 33. 知識社会における専門職業人 34. Society5.0 における専門職業人 35. これからの教養 & リベラルアーツ 36. 実力テスト			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	全学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー） 1 8. 対人関係（人間関係とマナー） 2 9. 対人関係（人間関係とマナー） 3 10. 対人関係（話し方と交際） 1 11. 対人関係（話し方と交際） 2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議） 1 14. 技能（情報・文書・会議） 2 15. 技能（情報・文書・会議） 3 16. 技能（事務機器と事務用品） 1 17. 技能（事務機器と事務用品） 2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接遇 1 27. マナー・接遇 2 28. マナー・接遇 3 29. 技能（文書） 1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書） 2 32. 技能（文書） 3 33. 技能（資料管理） 1 34. 技能（資料管理） 2 35. 技能（資料管理） 3 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	2 年次の前期はエントリーシートの書き方や、1 年次にもおこなった業界・企業研究を引き続き演習形式で実施する。就職活動の落ち着く後期には、自己分析を深め、社会人になるにあたっての心構えを整える。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. キャリアとは 2. エントリーシートとは 3. 学生時代に力を入れたこと 4. 自己 PR 5. 志望理由 6. 実力テスト① 7. 業界・企業研究とは 8. 興味がある業界を探す 9. 業界研究① 10. 業界研究② 11. 9 つの企業類型 12. 実力テスト② 13. 3C 分析① 14. 3C 分析② 15. 企業研究① 16. 企業研究② 17. 志望理由と職種 18. 実力テスト③ 19. 仕事選びの基準 20. 職種研究① 21. 職種研究② 22. 業界・企業研究のまとめ 23. 自己分析とは 24. 実力テスト④ 25. 自分史の振りかえり 26. 未来史 27. ジョハリの窓① 28. ジョハリの窓② 29. コンピテンシー① 30. 実力テスト⑤ 31. コンピテンシー② 32. 内的キャリア① 33. 内的キャリア② 34. 社会人の心構え① 35. 社会人の心構え② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校講義計画（シラバス）

科目名	ICT 活用Ⅱ				
授業時間数	72 時間	全学科 2 年		履修区分	必修
担当教員名	川崎 哲哉			授業形態	実習
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。				
実務経験のある教員等による授業内容					
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編				
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する				
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。				
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥				

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	インバウンド・ビジネスⅡ（観光地理）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小林 聡	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	日本全国の都道府県、同庁所在地を地図で説明できる他、山岳、湖沼、半島などの日本地理、2022 年に登録された世界遺産などの最新知識を習得できる。また、地理検定受験対策の他、各自が国内旅行を企画提案できるように「JTB パンフレット」の読取り（行程、観光地、宿泊など）を習得できるようにする			
実務経験のある教員等 による授業内容	(株)JTB、日本通運にて旅行業務全般に従事（営業、手配、添乗、MICE 業務）7 年 (学)トラベルジャーナル学園、(学)日本ホテルスクールにて旅行業などの教育内容を立案 20 年 (財)日本ホテル教育センターにてホテル社員に対して「ホテル・MICE 塾」を運営、開催 4 年 の経験			
教科書・参考書 ・教材等	①国内旅行地理ベーシックα-300（JTB） ②演習問題（オリジナルプリント）毎時間用意 ③募集型企画旅行パンフレット（JTB） ④世界地理ではオリジナルプリント用意 参考書籍： 観光系各社公式 HP 昭文社：日本・世界地図			
到達目標	期初：日本地理の再復習（都道府県と道府県庁所在地）の確認・理解 1. 旅行業・通訳案内業の必須知識である、日本国内の都道府県庁所在地と場所を答えられる 2. 12 月の旅程管理研修を視野に、研修で実施される観光地理と説明ができる 3. 旅行・宿泊業者の就職試験（筆記）に出題される「日本地理」を過去問題を中心に習得する ※インバウンド・ビジネスⅡ（旅程管理）の内容に含まれない、観光知識を補う			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 日本の地形、面積、周囲の国 2. 2 地方区分と気候区分（旅行の特徴） 3. 日本の地方区分 4. 47 都道府県の位置①（地図理解） 5. 上記の都道府県庁所在地②（地図） 6. 小テスト①（地理）地図問題 7. 山岳、河川、海域（地図理解） 8. 主な観光地（地図理解）※授業で解説 9. 北日本の世界遺産①（北海道、東北） 10. 東日本の世界遺産②（関東周辺） 11. 中部地方の世界遺産③ 12. 実力テスト②（世界遺産）地図問題 13. 近畿、中国、四国地方の世界遺産 14. 九州、沖縄地方の世界遺産④ 15. 北海道、東北の温泉① 16. 東日本の温泉②（関東周辺） 17. 中部地方の温泉③ 18. 実力テスト③（温泉）地図問題 19. 近畿、中国、四国地方の温泉 20. 九州地方の温泉④ 21. 北海道、東北地方の祭事、イベント① 22. 東日本のイベント②（関東、中部周辺） 23. 地理の復習と観光地 24. 小テスト④（主な観光地のまとめ） ※ 以下、旅行業者のパンフレットを使用した 観光地理の演習問題 25. 募集型企画旅行①（北海道） 26. 募集型企画旅行②（東北） 27. 募集型企画旅行③（関東周辺） 28. 募集型企画旅行④（東京） 29. 募集型企画旅行⑤（京都、奈良） 30. 募集型企画旅行⑥（大阪、近畿） 31. 募集型企画旅行⑦（九州） 32. 募集型企画旅行⑧（沖縄） 33. 実力テスト⑤パンフレット読取問題 ※ 以下、卒業後のキャリア・アップのために 34. JR 時刻表の役割とプロの見方 35. JR 時刻表の見方①（アウトライン） 36. JR 時刻表の見方②			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	インバウンドビジネスⅡ（貿易英語）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川原 祥史	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	前年度に学科全員に向けて行った「貿易実務」の基礎知識を応用し、英語による貿易用語や実務会話に触れる。船積み業務や銀行決済に関する英語を覚え、英語の貿易用語を使用する業務環境にスムーズに入って行ける力を学生時代につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	川原祥史は約 20 年間、企業における海外営業に携わってきた。専門学校においても貿易実務やビジネスマナー、語学指導などで 20 年の指導歴がある。自らの経験から、実践で使える貿易交渉のテクニックを踏まえた英語表現を教授する。			
教科書・参考書 ・教材等	教員制作の、要点をまとめたオリジナルプリント 参考書籍 貿易実務検定オフィシャルテキスト（三修社）			
到達目標	1.実務英語の基本を覚え、業務レターに必要な重要語句を使いこなせる。 2.各場面のモデルレターを目で追って違和感なく内容を理解できる。 3.訪問・お礼・通知などの簡単な文章表現ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 英文レターのキーワード 2. ビジネスレターの言いまわし 3. ビジネスレター ここに注意① 4. ビジネスレター ここに注意② 5. ビジネスレター ここに注意③ 6. 復習とミニテスト 7. 取引相手探し 8. 勧誘 9. 引き合い 10. これまでの復習 11. 実力テスト① 12. 申し込み 13. 価格条件交渉 14. 承諾と拒絶 15. 信用照会 16. 契約書の送付 17. 注文 1. 受注確認 18. これまでの復習 19. 実力テスト② 20. 信用状開設 21. 荷造りの指示 22. 船積案内各種クレーム 23. クレームに対する返事 24. 支払通知 25. 代金受領 26. 手形の振り出し 27. 返事の督促 28. これまでの復習 29. 実力テスト③ 30. 価格変更 31. 品切れ・生産中止 32. 注文のキャンセル 33. 支払いの督促 34. お詫び 海上保険証券の読み取り			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅱ（旅程管理）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	小林 聡	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	日本国内の旅行業者の役割（業務内容、業務区分）、法律、実務を中心に旅行業を基本に解説。また、周辺産業の鉄道（ＪＲ・私鉄）、航空、ホテル、バス、テーマパーク、旅程管理の主に 6 職種についての業務の流れ、各業界の旅行業者との取引が理解できるようにする。また、12 月実施予定の国内旅程管理主任者研修合格もできるようにする。			
実務経験のある教員等 による授業内容	(株)JTB、日本通運にて旅行業務全般に従事（営業、手配、添乗、MICE 業務）7 年 (学)トラベルジャーナル学園、(学)日本ホテルスクールにて旅行業などの教育内容を立案 20 年 (財)日本ホテル教育センターにてホテル社員に対して「ホテル・MICE 塾」を運営、開催 4 年の経験			
教科書・参考書 ・教材等	①旅行業入門（ＪＴＢ） ②演習問題（オリジナルプリント）毎時間用意 ③募集型企画旅行パンフレット 参考書籍：観光系各社公式 HP 観光庁発表最新情報と各企業のプレス発表			
到達目標	期初：1 年次に習得した観光関連産業の知識を基に実務に入る確認 1. 観光業界（旅行業界）の仕組と業務内容＝収益の仕組が理解できる 2. 業界の周辺産業（鉄道、航空、バス、船舶、宿泊業界）の実務知識が身につく 3. コロナ後の求人を視野に「訪日外国人旅行」の予測を基に就職試験対策ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.日本の観光産業の現状 2.2023 年度のインバウンド最新情報 3.外国人旅行者（ランキング）と分析 4.旅行業とは①（収益構造と周辺産業） 5.旅行業とは②（業務区分 1 種～3 種） 6.小テスト①（旅行業界の概要） 7.旅行商品の特性と商品種類 （基本知識＝詳細は 26.以降） 8.観光・旅行業界復習 9.業界の各種関連産業のアウトライン 10.旅行業界の資格試験（旅程管理主任者試験） 11.旅行業界と MICE 業界の関連性 12.実力テスト②（旅行業界と流通・手数料） 13.鉄道業①（ＪＲの運賃・料金規則） 14.鉄道業②（ＪＲ運営会社と観光路線） 15.航空業③（会社と路線、主要空港） 16.航空業④（予約・クラス・各種運賃） 17.航空業⑤（ＩＡＴＡ空港 3 レターコード） 18.実力テスト③鉄道（ＪＲ）・航空 19.宿泊業①（旅館・ホテルの区分） 20.宿泊業②（旅館の設備と種類/政府登録国際観光旅館） 22.宿泊業③（ホテルの設備と種類/都市・リゾート） 23.宿泊業④（ホテルの職種とインバウンド旅行者） 24.宿泊業⑤（格安ペンションと民泊）※登録の現状と 2023 年～2024 年 25.小テスト④（宿泊業全般） 26.旅行業界（実務）①（仕組み・業務内容） ※前期 4.～7.の継続内容 27.旅行業界②（収益構造と関連業種） 28.旅行業界③（登録分類と業務範囲）※復習 29.旅行業界④（企画旅行）※パンフレットを教材 30.旅行業界⑤（2023 年の販売傾向とインバウンド旅行者需要分析） 31.実力テスト⑤（旅行業界全般） 32.観光地理①最新情報と 2024 年度の観光地の魅力度分析 ※全国の世界遺産関連 33.観光地理②全国の温泉地 34.観光地理③全国のリゾート（北海道、沖縄） 35.観光地理④全国のテーマパーク、自然、祭事、グルメなど最新情報 36.貸切バスの実務（予約、運賃、料金、シートマップと着席順）			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究 II（通訳ガイド応用）			
授業時間数	72 時間	日中英越通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	ゲン・ヴァン・アイン	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	対面
科目の目的	・実務的な内容の翻訳のテクニックを身に着ける。 ・観光だけでなく、あらゆる分野の単語 ・語彙を増やす。 ・文章の訳をさらにスムーズに分析し、翻訳することができる。 ・実務に近い内容を使って、ロールプレイングで将来の仕事のイメージができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	契約書、商談など実際に使われている資料を使い、どんどん訳のスキルアップしていく授業である。			
教科書・参考書 ・教材等	契約書、商談や NHKWEB ニュース、朝日新聞などを参考に、プリントを作成し、配布する			
到達目標	・語彙量が増える。 ・文章を正しく理解できる。 ・専門用語が覚えられる ・スムーズに自然に文章を訳することができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業のオリエンテーション、通訳・翻訳の概論 2. 契約の用語 3. 契約書の翻訳①（労働契約） 4. 契約書の翻訳②（労働条件） 5. 契約書の翻訳③（売買契約） 6. 契約書の翻訳④（賃貸契約） 7. 契約書の翻訳⑤（役務提供契約） 8. 小テスト、テストのフィードバック 9. ビジネス交渉の通訳① 10. ビジネス交渉の通訳② 11. ビジネス交渉の通訳③ 12. 医療の通訳① 13. 医療の通訳② 14. 医療の通訳③ 15. 小テスト、テストフィードバック 16. 実力テスト 17. 実力テストフィードバック 18. 総まとめ		2. 会社訪問① 3. 会社訪問② 4. 会社紹介① 5. 会社紹介② 6. 小テスト、テストフィードバック 7. 実力テスト① 8. 実力テストフィードバック 9. 工場見学① 10. 工場見学② 11. 商品紹介① 12. 商品紹介② 13. 価格交渉① 14. 価格交渉② 15. 通訳ガイド試験にチャレンジ① 16. 通訳ガイド試験にチャレンジ② 17. 実力テスト② 18. 実力テストフィードバック 19. 総まとめ	

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅱ（通訳ガイド応用）			
授業時間数	72時間	日中越英通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井裕子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	観光英検 2 及び 3 級合格を視野に入れながら、旅行、観光、ホテルで使える応用レベルのフレーズを習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	本教員は旅行業界での 10 年以上の経験と、観光やテクニカルビジットへの引率で学んだビジネス英語を基に観光の各場面で使われる表現をわかりやすく指導する。			
教科書・参考書 ・教材等	配布：三修社「English for Tourism Intermediate」観光英検センター編 参考書籍：受検前にぜひチェックしておきたい頻出 150 項目（全国語学ビジネス観光教育協会）			
到達目標	1. ホテル・空港など外国人対応時に適切な英語による接遇ができる。 2. インバウンド客に日本文化や観光資源を英語で紹介できる。 3. 英語で自己紹介をし自分でホテルや航空券の予約ができる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業の目的と目標資格について 2. レベル確認 Unit 1 トラベル情報 語彙 3. Unit1 会話とリスニング 4. 小テスト①Unit1 読解 5. Unit2 空港 語彙と復習 6. Unit2 業務と職員会話とリスニング 7. Unit2 会話とリスニング 8. Unit3 ホテル 語彙 9. Unit3 会話とリスニング 10. 実力テスト① 11. Unit4 ダイニング 語彙 12. Unit4 会話とリスニング 13. Unit4 読解 14. Unit5 道案内 語彙と会話 15. Unit 5 リスニングと読解 16. Unit5 道案内 英作文 17. Unit6 バスと列車 語彙 18. Unit6 会話とリスニング 19. 実力テスト② 20. Unit8 観光① 語彙 21. Unit8 リスニングと読解 22. Unit8 会話とリスニング 23. Unit9 観光② 語彙 24. 小テスト② 25. Unit9 観光②会話とリスニング 26. Unit10 問題とコンプレイン 語彙 27. Unit10 リスニングと読解 28. Unit10 会話とリスニング 29. Unit11 添乗員の業務 語彙と会話 30. Unit11 会話とリスニング 31. 実力テスト③ 32. Unit12 日本国内の観光 語彙 33. Unit12 リスニングと読解 34. Unit12 会話とリスニング 35. 東京で観光をする 36. ポキャブラリー総集編			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	観光産業研究Ⅱ			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川原 祥史	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	漢字圏以外の学習者が、初めての中国語の基礎知識を身につける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	川原祥史は約 20 年間、企業における海外営業に携わってきた。専門学校においても貿易実務やビジネスマナー、語学指導などで 20 余年の指導歴がある。自らの経験から、わかりやすい中国語の導入を図る。			
教科書・参考書 ・教材等	教員制作の、要点をまとめたオリジナルパワーポイント 参考書籍：中国語初歩の初歩（高橋書店） ・ ゼロから 1 人で中国語（あさ出版）			
到達目標	1.中国語の独特な発音・四声・発音記号に慣れる。 2.「～は～です」「～を～する」「～はどんなだ（形容詞）」の文型を使える。 3.日常によく出てくる衣食住に関する単語数を増やす。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 中国語の特長 2. 発音練習（ピンインに慣れる） 3. 「～は～です」 4. 「～は～ではありません」 5. 「～は～ですか」 6. 復習とミニテスト 7. 「～を～する」 8. 「～を～しない」 9. 「～を～しますか」 10. 実力テスト① 11. 特殊な動詞「有」 12. いろいろな動詞 13. 「～はどんなだ（形容詞）」 14. 形容詞の否定 15. 形容詞の疑問文 16. いろいろな形容詞 17. 基本 3 文型のまとめ 18. “的”「～の」の用法 19. 実力テスト② 20. 数字と時の表現① 21. 数字と時の表現② 22. 数字と時の表現③ 23. いろいろな疑問詞① 24. いろいろな疑問詞② 25. いろいろな疑問詞③ 26. 反復疑問文 27. 選択疑問文 28. 依頼や提案 29. 進行と持続 30. 実力テスト③ 31. いろいろな助動詞① 32. いろいろな助動詞② 33. いろいろな前置詞 34. 軽い動作 35. 経験の表現 36. 1 年のまとめ（会話練習）			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	English Communication			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	Kona Coffey	実務経験のある教員 等による授業	授業形態	講義 & 実習
科目の目的	To improve students' international English communication ability through listening and speaking practice to prepare them for business and travel encounters. Students will engage in various roleplay scenarios to prepare them for situations they may experience in real life. They will be evaluated on vocabulary and grammar usage, as well as pronunciation.			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	Passport 1 Second Edition - Oxford University Press			
到達目標	- Students are able to identify the correct usage of vocabulary and phrases. - Students can understand and properly verbally respond to a variety of questions. - Students can participate in conversation about a range of topics. - Students can demonstrate their communication ability through oral presentation of knowledge of materials covered.			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. Introductions / Ability level check 2. Unit 1 - Asking for things on a flight 3. Unit 2 - Immigration questions 4. Unit 3 - Talking about family 5. Unit 4 - Asking for things you need 6. Unit 5 - Ordering a meal 7. Written test 8. Unit 6 - Asking for directions 9. Unit 7 - Getting money at a bank 10. Unit 8 - Reserving a hotel room 11. Unit 9 - Medical problems 12. Unit 10 - Talking about hometowns 13. Listening test 14. Unit 11 - Tourist attractions 15. Unit 12 - Talking about places to visit 16. Unit 13 - Talking about interests 17. Unit 14 - Arrangements to meet 18. Unit 15 - Buying souvenirs 19. Speaking test 1 20. Unit 16 - Sending mail at the post office 21. Unit 17 - Suggesting things to do 22. Unit 18 - Reporting lost property 23. Unit 19 - Getting to the airport 24. Unit 20 - Talking about experiences 25. Speaking test 2 26. Review travel tips 27. Final Presentation explanation 28. Presentation examples 29. Form presentation groups 30. Presentation preparation 31. Presentation preparation 32. Presentation practice 33. Presentation practice 34. Final Presentations 35. Final Presentations 36. Final Presentations			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	語学特別講座Ⅱ（日本語）			
授業時間数	72 時間	日中越英通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川崎哲哉	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	
科目の目的	・日本人と働くうえでの必要なマインドを完成させる。 ・相手の言葉に含まれる意思を理解する。 ・日本語コミュニケーションに必要な具体的表現の完成。 ・JLPT の N2 合格に必要な語彙、文法を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	新完全マスター語い N2 新完全マスター文法 N2			
到達目標	・日本人と共に働く上でのコミュニケーションができる。 ・相手の言いたいことが誤解なく理解できる。 ・自分の言いたいことを誤解なく伝えられる ・状況に応じた正確な日本語表現を使い分けることができる。 ・JLPT で N2 に合格、N1 への挑戦。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. I 1 課 2. I 2 課 3. I 3 課 4. I 4 課 5. I 5 課 6. 問題（1～5 課） 7. I 6 課 8. I 7 課 9. I 8 課 10. I 9 課 11. I 10 課 12. 問題（1～10 課） 13. II 11 課 14. II 12 課 15. II 13 課 16. II 14 課 17. II 15 課 18. 問題（1～15 課）		19. II 16 課 20. II 17 課 21. II 18 課 22. II 19 課 23. II 20 課 24. 問題（1～20 課） 25. II 21 課 26. III 22 課 27. III 23 課 28. III 24 課 29. III 25 課 30. III 26 課 31. 問題（1～26 課） 32. 問題演習 33. 問題演習 34. 問題演習 35. 問題演習 36. 問題演習	

科目名	ビジネスコミュニケーションⅠ			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也		授業形態	講義
科目の目的	日本の企業文化の改革は「多様性：Diversity」と言われ、今後は高齢者、外国人が活躍する社会になることが予想される。1 年次には、そのような企業で働く際の基本を身につけ、スムーズに就職活動に入れる心構えを育成する。また、すべてのビジネスに存在するサービスを学び、相手に満足してもらえる接遇を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接遇検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 2. 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 3. 公共の場や冠婚葬祭におけるマナーを身につける			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 労働環境 1 2. 労働環境 2 3. ビジネスマナー1 4. ビジネスマナー2 5. ビジネスマナー3 6. 実力テスト① 7. ビジネス文書 1 8. ビジネス文書 2 9. 行動規範 1 10. 行動規範 2 11. 行動規範 3 12. 実力テスト② 13. トラブルとその対策 1 14. トラブルとその対策 2 15. トラブルとその対策 3 16. 情報セキュリティ 1 17. 情報セキュリティ 2 18. 実力テスト③ 19. サービススタッフの資質 1 20. サービススタッフの資質 2 21. サービス知識と従業知識 1 22. サービス知識と従業知識 2 23. サービス知識と従業知識 3 24. 実力テスト④ 25. 社会常識 1 26. 社会常識 2 27. 社会常識 3 28. 対人技能（人間関係と接遇知識）1 29. 対人技能（人間関係と接遇知識）2 30. 実力テスト⑤ 31. 対人技能（話し方と服装）1 32. 対人技能（話し方と服装）2 33. 実務技能 1 34. 実務技能 2 35. 実務技能 3 36. 実力テスト⑥			

科目名	職業とキャリア I			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	1 年次では学生一人ひとりの就職活動を成功に導くために、就職活動の流れを理解し、自己分析や業界研究をおこなう。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. 就職活動の進め方 2. 就職事情 3. 企業が求める学生像 4. 就職活動を成功させるために 5. 就職活動のスケジュール 6. 実力テスト① 7. 自己分析とは 8. 自分史作成① 9. 自分史作成② 10. 自分史作成③ 11. 自分史作成④ 12. 実力テスト② 13. 企業の雇用形態 14. インターンシップ 15. エントリーシート 16. 筆記試験 17. 面接試験 18. 実力テスト③ 19. 業界研究とは 20. 業界研究① 21. 業界研究② 22. 業界研究③ 23. 業界研究④ 24. 実力テスト④ 25. 企業研究とは 26. 企業研究① 27. 企業研究② 28. 企業研究③ 29. 企業研究④ 30. 実力テスト⑤ 31. 可否を分ける第一印象 32. 服装のマナー 33. 電話・会話のマナー 34. 手紙・メールのマナー 35. 企業訪問のマナー 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	「現代人の教養」としての「情報活用」、「情報発信」ができるようになる。 職業人・ビジネス人における「情報活用」、「情報発信」ができるようになる。 新たな課題・問題の解決ができるようになる。 全体像を知る/IT や情報に関する用語をよく理解し使えるようになる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の教授において実績がある。全般的に情報について各界専門家作成の教材の活用を行いながら、先駆的授業を実施			
教科書・参考書 ・教材等	「情報学基礎」教材/各回関連プリント・映像資料			
到達目標	ビジネスパーソンやエンジニアになるために大切なこととして「情報」を体系化し「知識」とし「経験」を「知恵」に高める力を獲得する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 前期イントロダクション 2. 1-1 情報とは何か 3. 1-2 情報メディアの歴史 4. 1-3 コンピュータ発展の歴史 5. 1-4 コンピュータの限界 6. 実力テスト① 7. 2-1 現代の企業情報システム 8. 2-2 情報ネットワーク社会の到来 9. 2-3 A I デジタルが切り拓く未来社会 10. 実力テスト② 11. 3-1 コンピュータの構造 12. 3-2 情報のデジタル化 13. 3-3CPU の内部 14. 3-4 周辺装置 15. 実力テスト③ 16. 後期イントロダクション 17. 4-1 問題解決と論理的思考 18. 4-2 プログラミング 19. 4-3 アルゴリズム 20. 4-4 モデル化とシミュレーション 21. 4-5OS とアプリケーション 22. 4-6 データベースの仕組みと活用 23. 実力テスト④ 24. 5-1 ネットワーク 25. 5-2 インターネット 26. 5-3Web 27. 5-4 クラウド 28. 5-5 次世代ネットワーク 29. 実力テスト⑤ 30. 6-1 デジタルメディア 31. 6-2 情報モラル① 32. 6-3 情報モラル② 33. 6-4 情報セキュリティ① 34. 6-5 情報セキュリティ② 35. 実力テスト⑥ 36. 7-1 最新の技術			

科目名	ICT 利活用 I			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	柳谷 博道		授業形態	実習
科目の目的	1 年次ではコンピュータ操作の基本、キーボードの操作、Word や Excel、PowerPoint の使い方を学ぶ。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2019 基礎編			
到達目標	1. Word を使い表や図形を用いた資料を作成することができる 2. Excel を使い基本的な関数、グラフを作成することができる 3. PowerPoint を使い、アニメーションを利用した資料を作成できる			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	37. Word IME/入力規則 38. Word 範囲選択/移動とコピー 39. Word 書式設定 40. Word 段落設定 41. Word 練習問題 42. 実力テスト① 43. Word 表の作成と装飾 44. Word オブジェクトの挿入 45. Word 練習問題 46. Word 長文の編集 47. Word 総合課題 48. 実力テスト② 49. Excel ブックの操作 50. Excel 入力規則/オートフィル 51. Excel 表の編集 52. Excel 四則演算と関数 53. Excel 練習問題 54. 実力テスト③ 55. Excel 基礎的な関数① 56. Excel 基礎的な関数② 57. Excel 練習問題 58. Excel グラフの作成 59. Excel 練習問題 60. 実力テスト④ 61. Excel データベース 62. Excel 応用的な関数① 63. Excel 応用的な関数② 64. Excel 総合課題① 65. Excel 総合課題② 66. 実力テスト⑤ 67. PowerPoint 入力とスライド 68. PowerPoint 表作成/グラフ 69. PowerPoint アニメーション 70. PowerPoint 画面切り替え 71. PowerPoint 総合課題 72. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	ソフトウェア開発 I ―アルゴリズム			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	佐藤 壮	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義及び実習
科目の目的	・基礎的なアルゴリズム及び数学知識の学習を通し、数学的考察力を身に付ける ・プログラミングコンテストの課題を通した実践的なアルゴリズムの使い方を体験する			
実務経験のある教員等 による授業内容	・システム開発関連業務を 26 年以上経験（現在も継続中） ・理論に偏らず、実践的な内容を含めた解説や演習を行う			
教科書・参考書 ・教材等	・配布教科書 技術評論社 米田優峻著 問題解決のための「アルゴリズム×数学」が基礎からしっかり身に付く本 ・補助教材 自作資料			
到達目標	・アルゴリズムの基礎となる数学知識（中学～大学教養レベル）を身に付ける ・基礎的なアルゴリズムが理解できる ・アルゴリズムや数学知識を現実の問題に応用できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。 平常点は、前期・後期別に、小テスト・課題の提出状況 50%、小テストの点数 50%で評価する			
授業計画	37. オリエンテーション 38. アルゴリズムとは、数学知識の確認 39. 数学知識の確認結果、数の分類 40. 基数変換 41. 基数変換、小テスト 42. 小テスト解説、基本的な演算 43. 関数・構造化理論 44. 構造化理論 45. 計算量 46. その他の基礎的な数学知識 47. 素数判定法 48. 実力テスト① 49. 実力テスト①解説 50. ユークリッドの互除法 51. 場合の数とアルゴリズム 52. 確率・期待値とアルゴリズム 53. モンテカルロ法～統計的な考え方 54. ソートと再帰の考え方 55. 動的計画法～漸化式の利用 56. コンピューターで図形問題を～計算幾何学 57. 実力テスト② 58. 実力テスト②解説 59. 階差と累積和 60. ニュートン法～数値計算をやってみよう 61. エラトステネスのふるい 62. グラフを使ったアルゴリズム 63. 効率的な余りの計算・小テスト 64. 小テスト解説、行列の累乗 65. 問題解決のための数学的考察 1 66. 問題解決のための数学的考察 2 67. 問題解決のための数学的考察 3 68. 問題解決のための数学的考察 4 69. 実力テスト③ 70. プログラミングコンテストの課題を解く 1 71. プログラミングコンテストの課題を解く 2 72. プログラミングコンテストの課題を解く 3			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	ソフトウェア開発 I -ソフトウェア基礎			
授業時間数	144 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	柳谷 博道	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義 オンライン
科目の目的	本的な IT の知識を身に付けられる情報検定 3 級の合格を目指す。試験日は 12 月なので、前期はテキストの解説。後期は過去問題を中心に解説していく。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	情報活用試験 3 級 公式テキスト 情報活用試験 2 級 公式テキスト			
到達目標	J 検 3 級の合格（余裕があれば上位資格である 2 級にも挑戦） ビジネスパーソンとして IT に関する基本的な用語を理解し説明できる わからない用語を自分の力で調べることができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.2 授業オリエンテーション 3.4 アンケート 5.6 情報とは 7.8 パソコンの構成と仕組み 9.10 オペレーティングシステムとは 10.11 確認テスト 11.12 基数変換① 13.14 基数変換② 15.16 基数変換③ 17.18 確認テスト 19.20 インターネット接続方法 21.22 Web の仕組み・E メール 23.24 情報社会とコンピュータ 25.26 ネットワークのエチケット 27.28 確認テスト 29.30 個人情報とは 31.32 産業財産権① 33.34 産業財産権② 35.36 関連法規 37.38 フローチャート 39.40 ファイル構成とフォルダ 41.42 拡張子の種類 43.44 試験の受け方 45.46 過去問 47.48 過去問解説 49.50 過去問 51.52 過去問解説 53.54 過去問 55.56 過去問解説 57.58 過去問 59.60 過去問解説 61.62 テスト解説 63.64 就職活動とは① 65.66 就職活動とは② 67.68 SPI 対策 69.70 SPI 対策 71.72 SPI 対策			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	プログラミング I (Java)			
授業時間数	144 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	海野 恵美子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	プログラミングが初めての学生が、プログラミングの基礎・オブジェクト指向を学習し、自分で統合化ツール Eclipse を用いて Java プログラムが作成できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	プログラマの経験を活かし、テキストの中で、実務で特に大事になってくる箇所や、SE からどのような仕様書が渡され、作成していくのか、また、自分が作成したプログラムを他の人がどのようにメンテナンスするのかなども伝えたい。(経歴はプログラマとして就職期間 3 年、その後非常勤講師の傍ら、有限会社を設立し、プログラム開発の請け負い 5 年ほど)			
教科書・参考書 ・教材等	「やさしい Java」(高橋 麻奈 著 : SB Creative 出版) 設置			
到達目標	1. プログラミングの基本構造を身に着ける。 2. サンプルを参考にプログラムを作成できる。 3. 仕様書を読んで、簡単なプログラムを自力で作成できる。 4. 資格として、サーティファイ Java3 級・2 級取得をめざす。			
評価方法と基準	出席状況 (30%)、実力テストと課題 (70%) により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。			
授業計画	1. ガイダンス 2. eclipse の使い方① 3. eclipse の使い方② 4. コンソールへの表示 (標準出力) ① 5. コンソールへの表示 (標準出力) ② 6. eclipse の使い方① 7. eclipse の使い方② 8. サーバー提出方法 9. エスケープシーケンス① 10. エスケープシーケンス② 11. 変数・識別子① 12. 変数・識別子② 13. 復習① 14. 小テスト① 15. キーボードからの入力(標準入力)① 16. キーボードからの入力(標準入力)② 17. 文字から数値への変換① 18. 文字から数値への変換② 19. 式と演算子① 37. 配列① 38. 配列② 39. 復習③ 40. 小テスト② 41. 配列の応用① 42. 配列の応用② 43. クラス、オブジェクト指向① 44. クラス、オブジェクト指向② 45. メソッドの戻り値・引数① 46. メソッドの戻り値・引数② 47. メソッドの引数① 48. メソッドの引数② 49. カプセル化① 50. カプセル化② 51. アクセス修飾子① 52. アクセス修飾子② 53. 復習④ 54. 小テスト③ 55. メソッドのオーバーロード①			

20. 式と演算子②	56. メソッドのオーバーロード②
21. 型変換①	57. コンストラクタ①
22. 型変換②	58. コンストラクタ②
23. if 文①	59. コンストラクタのオーバーロード①
24. if 文②	60. コンストラクタのオーバーロード②
25. if 文（入れ子）①	61. 復習⑤
26. if 文（入れ子）②	62. 実力テスト②
27. switch 文、条件演算子①	63. クラス変数、クラスメソッド①
28. switch 文、条件演算子①	64. クラス変数、クラスメソッド②
29. 復習②	65. 継承①
30. 実力テスト①	66. 継承②
31. for 文①	67. 継承（応用）①
32. for 文②	68. 継承（応用）②
33. for 文（入れ子）①	69. protected メンバ①
34. for 文（入れ子）②	70. protected メンバ②
35. while 文①	71. オーバーライド①
36. while 文②	72. オーバーライド②

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミング I（JavaScript）			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	渡邊 俊仁	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	・アプリ開発を行い、実際の開発工程を学習する ・制作目的に応じた環境や開発スタイルを理解する			
実務経験のある教員等 による授業内容	・プログラマとして 5 年以上の実績があり、自社の Web サイトおよび申し込みサイトの作成を行っていた経験からプログラムの基本や Web サイト構築の基本を実習ベースで行う。			
教科書・参考書 ・教材等	書籍名「これから学ぶ JavaScript」 著者名「WINGS プロジェクト 齊藤 新三/山田 祥寛 監修」 出版社「インプレス」			
到達目標	・JavaScript での基本的な DOM の操作 ・HTML 文書の追加と削除 ・属性の追加と削除 ・イベントに応じた function の対応			
評価方法と基準	出席点（30％）、平常点（小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（40％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			

授業計画

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. JavaScript について2. Web サイトと開発環境の構築、確認テスト3. Script タグと記述方法4. 数値の取り扱い5. 四則演算とインクリメント6. 文字列結合と演算子7. 小テスト①8. 条件分岐処理①9. 条件分岐処理②10. 多方向分岐①11. 多方向分岐②12. 実カテスト①13. ループ処理 (while 文①)14. ループ処理 (while 文②)15. ループ処理 (do-while 文①)16. ループ処理 (do-while 文②)17. ループ処理 (for 文①)18. ループ処理 (for 文②) | <ol style="list-style-type: none">19. ループ処理 (for 文③)20. 実カテスト②21. 配列①22. 配列②23. 関数①24. 関数②25. オブジェクトとクラス①26. オブジェクトとクラス②27. 実カテスト③28. DOM の基本29. ノード操作①30. ノード操作②31. 属性の追加と削除32. textContent と innerHTML33. イベントハンドラ①34. イベントハンドラ②35. 実カテスト④36. 実カテスト解説 |
|---|--|

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	Web デザイン			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	HTML/CSS の基礎からレイアウト技法とデザインの基礎を習得し、システム開発への地固めを行う。また、工程管理、期日厳守といったエンジニアに求められる、基本スキルも同時に身につけさせる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野 文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の教授において実績がある。HTML/CSS の基礎から、デザイン技法まで、トータルに学ぶ			
教科書・参考書 ・教材等	HTML+CSS クイックマスターHTML5 対応 参考書籍：プリント			
到達目標	1.HTML と CSS の基本を理解し、サイト構築ができる 2.高度なレイアウト技法を理解し、サイト構築に反映できる。 3.基礎的なデザイン技法を理解し、高度な UI/UX を導入できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. HTML 基礎 3. img 要素と画像 4. a 要素 5. CSS 基礎 6. CSS を用いた装飾 7. BOX モデル 8. 色彩設定と背景処理 9.基礎デザイン論 10.アンカー 11. 疑似クラス 12. float プロパティ 13. float レイアウト 14. ナビゲーションメニュー① 15. ナビゲーションメニュー② 16. コンテスト対策① 17. コンテスト対策② 18. コンテスト対策③ 19. コンテスト作品講評 20. 撮影技法① 21. 撮影技法② 22. CSS アニメーション① 23. CSS アニメーション② 24. テーブル① 25. テーブル② 26. Web セマンティクス 27. レイアウト技法① 28. レイアウト技法② 29. フレックスレイアウト① 30. フレックスレイアウト② 31. グリッドレイアウト① 32. グリッドレイアウト② 33. グリッドレイアウト③ 34. 修了作品制作① 35. 修了作品制作② 36. 修了作品講評			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	インターネット社会での必要な知識を統括的に学習し、日本で働くエンジニアとして必須の治験 分析能力を取得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容				
教科書・参考書 ・教材等	iBut 公式テキスト 参考書籍：事例でわかる情報モラル 2020 ほか			
到達目標	1.iBut ブロンズ以上全員取得 2.就職活動での適性検査通過 3.上位資格（情報セキュリティマネジメントなど）合格への橋渡し			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力 （70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理 解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	01 ガイダンス、授業の内容 02 閲覧者としてのインターネット 03 情報発信者としてのインターネット 03 インターネットの被害①被害者 04 インターネットの被害②加害者 05 インターネットの被害③健康・マナー 06 インターネット関連法規①権利 07 インターネット関連法規②規制 08 インターネット関連法規③青少年保護 09 インターネット上のモラル①発信 10 インターネット上のモラル②真偽 11 インターネット上のモラル③個人情報 12 インターネット上のモラル④ e メール 13 インターネット上のモラル⑤不正行為 14 コンピュータウイルス 15 ホームページと SNS 16 ネットショッピング・オークション 17 スマートフォン・IoT 18 無線 LAN と Wi-Fi 19 クラウドサービスとオンプレミス 20 様々な仮想化 21 セキュリティ ユーザー認証 22 パスワード管理と生体認証 23 暗号化と電子証明 24 暗号化技術 25 フィルタリング 子供のネット利用 26 ファイアウォール・UTM 27 ハッキング技術と対策 28 利用者としてのセキュリティ対策 29 情報発信者としてのセキュリティ対策 30 セキュリティ教育 31 情報セキュリティ管理 32 iBut 試験対策① 33 iBut 試験対策② 34 iBut 試験対策③ 35 iBut 試験対策④ 36 iBut 模擬テスト			

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	花井 伸也		授業形態	講義
科目の目的	今、世間では一般に規範を守る意識が薄くなり、その元になる礼儀、道徳心の欠如が問題になっている。2 年次にはビジネス社会の秩序と規範について学び、ビジネス社会に身を置いた時の処し方（マナー）を育成する。また、秘書検定の問題を利用し、社会的に評価される態度、振る舞い、話し方を身につける。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	サービス接客検定，ビジネス実務マナー検定，秘書検定対応問題集 参考書籍			
到達目標	1. 自己管理について、理解できる 2. 業務分掌について、理解している 3. ビジネス実務としてのマナーを心得ている			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ビジネスマンとしての資質 1 3. ビジネスマンとしての資質 2 4. 執務要件 1 5. 執務要件 2 6. 実力テスト① 7. 対人関係（人間関係とマナー）1 8. 対人関係（人間関係とマナー）2 9. 対人関係（人間関係とマナー）3 10. 対人関係（話し方と交際）1 11. 対人関係（話し方と交際）2 12. 実力テスト② 13. 技能（情報・文書・会議）1 14. 技能（情報・文書・会議）2 15. 技能（情報・文書・会議）3 16. 技能（事務機器と事務用品）1 17. 技能（事務機器と事務用品）2 18. 実力テスト③ 19. 必要とされる資質 1 20. 必要とされる資質 2 21. 職務知識 1 22. 職務知識 2 23. 一般知識 1 24. 実力テスト④ 25. 一般知識 2 26. マナー・接客 1 27. マナー・接客 2 28. マナー・接客 3 29. 技能（文書）1 30. 実力テスト⑤ 31. 技能（文書）2 32. 技能（文書）3 33. 技能（資料管理）1 34. 技能（資料管理）2 35. 技能（資料管理）3 36. 実力テスト⑥			

科目名	職業とキャリアⅡ			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	玉井 裕子		授業形態	講義
科目の目的	2 年次の前期はエントリーシートの書き方や、1 年次にもおこなった業界・企業研究を引き続き演習形式で実施する。就職活動の落ち着く後期には、自己分析を深め、社会人になるにあたっての心構えを整える。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍			
到達目標	1. 就職活動の流れを理解する 2. 自己分析の一環で「自分史」を作成する 3. 自身の興味のある業界について「研究シート」を作成する			
評価方法と基準	出席（30%）・実力テストおよび平常点（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. キャリアとは 2. エントリーシートとは 3. 学生時代に力を入れたこと 4. 自己 PR 5. 志望理由 6. 実力テスト① 7. 業界・企業研究とは 8. 興味がある業界を探す 9. 業界研究① 10. 業界研究② 11. 9 つの企業類型 12. 実力テスト② 13. 3C 分析① 14. 3C 分析② 15. 企業研究① 16. 企業研究② 17. 志望理由と職種 18. 実力テスト③ 19. 仕事選びの基準 20. 職種研究① 21. 職種研究② 22. 業界・企業研究のまとめ 23. 自己分析とは 24. 実力テスト④ 25. 自分史の振りかえり 26. 未来史 27. ジョハリの窓① 28. ジョハリの窓② 29. コンピテンシー① 30. 実力テスト⑤ 31. コンピテンシー② 32. 内的キャリア① 33. 内的キャリア② 34. 社会人の心構え① 35. 社会人の心構え② 36. 実力テスト⑥			

科目名	ICT 活用 II			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	柳谷 博道		授業形態	実習
科目の目的	2 年次では、1 年次で学んだことを活かし、履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成する。また、情報モラルやセキュリティについて学ぶ。			
実務経験のある教員等による授業内容				
教科書・参考書・教材等	講師作成の資料を使用する 参考書籍 日経 BPWord、Excel、PowerPoint2016 基礎編			
到達目標	1. Word を使い履歴書を作成することができる 2. 表やグラフを用いたプレゼンテーション資料を作成することができる 3. 情報モラルやセキュリティを理解する			
評価方法と基準	出席（30％）・実力テストおよび平常点（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。平常点では、学習態度・課題提出物・成果発表を評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. 履歴書作成 3. 履歴書作成 4. 履歴書作成 5. 履歴書作成 6. 実力テスト① 7. インターネットを使った情報検索 8. メーリングリストや掲示板 9. 電子メールのマナー 10. SNS のマナー 11. グループウェアの活用 12. 実力テスト② 13. 情報モラルとは 14. ネットワーク関連用語 15. インターネットの仕組み 16. 個人情報の取り扱い 17. 知的財産権・著作権 18. 実力テスト③ 19. セキュリティ対策 20. ウイルス対策 21. パソコンのトラブル 22. ネットワークのトラブル 23. バックアップ 24. 実力テスト④ 25. プレゼンテーション演習① 26. プレゼンテーション演習① 27. プレゼンテーション演習① 28. プレゼンテーション演習① 29. 発表① 30. 実力テスト⑤ 31. プレゼンテーション演習② 32. プレゼンテーション演習② 33. プレゼンテーション演習② 34. プレゼンテーション演習② 35. 発表② 36. 実力テスト⑥			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	ソフトウェア開発 II-システム設計開発			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	佐藤 壮	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	座学
科目の目的	・ソフトウェアエンジニアリングについて学び、ソフトウェア開発の全体像を理解する ・実際のシステムをオブジェクト指向で開発する演習を通し、実践的な知識を身に付ける			
実務経験のある教員等 による授業内容	・システム開発関連業務を 26 年以上経験（現在も継続中） ・理論に偏らず、実践的な内容を含めた解説や演習を行う			
教科書・参考書 ・教材等	配布教科書 技術評論社 三苫健太著 オブジェクト指向開発トレーニングブック			
到達目標	・ソフトウェアエンジニアリングについて概要を理解できる ・ソフトウェア開発モデルについて概要を理解できる ・オブジェクト指向開発の概要、UML を理解できる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。 平常点は、前期・後期別に、小テスト・課題の提出状況 50%、小テストの点数 50% で評価する。			
授業計画	1. オリエンテーション 2. ソフトウェアエンジニアリング 3. ソフトウェアライフサイクル 1 4. ソフトウェアライフサイクル 2、開発プロセス 1 5. 開発プロセス 2 6. ソフトウェア開発の問題点とソフトウェアエンジニアリング、小テスト 7. 小テスト解説、ソフトウェア開発モデル 8. プロセス指向開発 9. データ指向開発 10. オブジェクト指向開発の基本 11. オブジェクトの特性と関係、モデリング 12. オブジェクト指向分析の手順 13. 実力テスト① 14. 実力テスト①解説、要求モデル作成 1 15. 要求モデル作成 2 16. 要求モデル作成 3 17. 分析モデル作成 1 18. 分析モデル作成 2 19. 分析モデル作成 3 20. オブジェクト指向設計の基本手順 21. 処理方式の種類と設計 22. クラス設計の基本、基本構造設計 23. UI クラス設計 24. 実力テスト② 25. 実力テスト②解説、 26. ビーンズ設計、DS クラス設計 27. ドメインクラス設計、メソッド設計 28. オブジェクト指向プログラミングの基本、小テスト 29. 小テスト解説、 30. Web アプリケーションの UI クラス 31. Windows アプリケーションの UI クラス 32. DS クラスのプログラミング 33. 実力テスト③ 34. 実力テスト③解説 35. ドメインクラスのプログラミング 36. テスト方法			

科目名	ソフトウェア開発 II-プロジェクトマネジメント					
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修		
担当教員名	海野 恵美子	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義		
科目の目的	学生が IT の総合知識を身につける。 1 年次の IT 基礎から 2 年次のデータベース・システム設計まで、更に、企業活動と経営戦略を学習する。					
実務経験のある教員等 による授業内容	プログラマの経験を活かし、プログラムがどのようにシステムとして構築されていくか、また、その工程の管理はどのように行われるのかを学習する。（経歴はプログラマとして就職期間 3 年、その後非常勤講師の傍ら、有限会社を設立し、プログラム開発の請け負い 5 年ほど）					
教科書・参考書 ・教材等	「身につく！合格！IT パスポート」著者：有馬一也 谷藤修栄 出版社：インフォテック・サーブ					
到達目標	1. コンピュータシステムに関する基礎知識が身についている。 2. データベース・ネットワーク・セキュリティに関する知識が身についている。 3. 企業活動と情報システムに関する知識が身についている。 4. 国家試験 IT パスポート試験にチャレンジできる。					
評価方法と基準	出席状況（30％）、実力テストと課題（70％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。					
授業計画	<table><tr><td>1. ガイダンス、資格試験の紹介 2. ハードウェア（PC の動作・仕組み） 3. ハードウェア（IC の構成・性質・速度） 4. CPU の性能評価（計算問題） 5. 平均アクセス時間（計算問題） 6. 復習、小テスト① 7. 論理演算 8. まとめ（問題演習） 9. ソフトウェア(OS) 10. ソフトウェア(ファイルシステム) 11. バックアップ方式 12. 代表的なソフトウェアパッケージ 13. 実力テスト① 14. ソフトウェア(マルチメディア技術) 15. システム構成 16. 稼働率（計算問題） 17. データベース(正規化) 18. データベース(ER 図)</td><td>19. 実力テスト② 20. データベース(排他制御) 21. ネットワーク（基本構成） 22. ネットワーク(LAN 間接続装置) 23. ネットワーク(IP アドレス) 24. 情報セキュリティ 25. 復習、小テスト② 26. データ構造 27. システム開発プロセス 28. システム開発プロセス 29. テスト手法 30. マネジメント概要 31. 実力テスト③ 32. PERT・ガントチャート 33. PMBOK 34. サービスマネジメント 35. ファシリティマネジメント 36. 監査業務・内部統制</td></tr></table>				1. ガイダンス、資格試験の紹介 2. ハードウェア（PC の動作・仕組み） 3. ハードウェア（IC の構成・性質・速度） 4. CPU の性能評価（計算問題） 5. 平均アクセス時間（計算問題） 6. 復習、小テスト① 7. 論理演算 8. まとめ（問題演習） 9. ソフトウェア(OS) 10. ソフトウェア(ファイルシステム) 11. バックアップ方式 12. 代表的なソフトウェアパッケージ 13. 実力テスト① 14. ソフトウェア(マルチメディア技術) 15. システム構成 16. 稼働率（計算問題） 17. データベース(正規化) 18. データベース(ER 図)	19. 実力テスト② 20. データベース(排他制御) 21. ネットワーク（基本構成） 22. ネットワーク(LAN 間接続装置) 23. ネットワーク(IP アドレス) 24. 情報セキュリティ 25. 復習、小テスト② 26. データ構造 27. システム開発プロセス 28. システム開発プロセス 29. テスト手法 30. マネジメント概要 31. 実力テスト③ 32. PERT・ガントチャート 33. PMBOK 34. サービスマネジメント 35. ファシリティマネジメント 36. 監査業務・内部統制
1. ガイダンス、資格試験の紹介 2. ハードウェア（PC の動作・仕組み） 3. ハードウェア（IC の構成・性質・速度） 4. CPU の性能評価（計算問題） 5. 平均アクセス時間（計算問題） 6. 復習、小テスト① 7. 論理演算 8. まとめ（問題演習） 9. ソフトウェア(OS) 10. ソフトウェア(ファイルシステム) 11. バックアップ方式 12. 代表的なソフトウェアパッケージ 13. 実力テスト① 14. ソフトウェア(マルチメディア技術) 15. システム構成 16. 稼働率（計算問題） 17. データベース(正規化) 18. データベース(ER 図)	19. 実力テスト② 20. データベース(排他制御) 21. ネットワーク（基本構成） 22. ネットワーク(LAN 間接続装置) 23. ネットワーク(IP アドレス) 24. 情報セキュリティ 25. 復習、小テスト② 26. データ構造 27. システム開発プロセス 28. システム開発プロセス 29. テスト手法 30. マネジメント概要 31. 実力テスト③ 32. PERT・ガントチャート 33. PMBOK 34. サービスマネジメント 35. ファシリティマネジメント 36. 監査業務・内部統制					

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	プログラミング実習 II			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	渡邊 俊仁	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	・アプリ開発を行い、実際の開発工程を学習する ・制作目的に応じた環境や開発スタイルを理解する			
実務経験のある教員 等による授業内容	・プログラマとして 5 年以上の実績があり、ゲームからシステム開発に従事していた経験からアプリ開発の流れや基本など講義と実習ベースで行う。			
教科書・参考書 ・教材等	特になし			
到達目標	・計画したアプリケーションを完成させる ・Web、Android、Java を用いてアプリケーションを完成させる ・アプリケーションを作成するまでの工程を理解する			
評価方法と基準	出席点（30％）、平常点（小テスト・学習態度・意欲など）（30％）、実力テスト、演習提出物、総合力（40％）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. アプリケーションとシステムについて① 2. アプリケーションとシステムについて② 3. 開発工程について①（モデル）① 4. 開発工程について①（モデル）② 5. 開発工程について②（要件など）① 6. 開発工程について②（要件など）② 7. Web システム開発環境説明① 8. Web システム開発環境説明② 9. Android 開発環境説明① 10. Android 開発環境説明② 11. Java 開発環境説明① 12. Java 開発環境説明② 13. 制作実習_1 14. 制作実習_2 15. 制作実習_3 16. 中間報告① 17. 制作実習_4 18. 制作実習_5 19. 制作実習_6 20. 制作実習_7 21. 制作実習_8 22. 中間報告② 23. 制作実習_9 24. 制作実習_10 25. 制作実習_11 26. 制作実習_12 27. 制作実習_13 28. 制作実習_14 29. 中間報告③ 30. 制作実習_15 31. 制作実習_16 32. 発表準備説明 33. 発表準備 34. 発表準備 35. 発表 36. 発表			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	Web システム制作-Web システム制作			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	Web アプリケーションの仕組みを説明できる。 言語の基礎文法を理解し、Web システムを作成ができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、 コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の 教授において実績がある。UI/UX デザインから、システム設計まで、トータルに体験し、 自身の得意分野を確定させる。			
教科書・参考書 ・教材等	ビジネスサイトを作って学ぶ Wordpress の教科書 参考書籍：WordPress でつくるビジネスサイト増補改訂版			
到達目標	1. CMS など Web システムの仕組みを理解しその内容を説明できる 2. CMS 環境を構築し活用できる 3. CMS 環境のカスタマイズやビルドアップができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力 （70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理 解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	2.Web アプリケーションおさらい 3.CMS と Web システム 4.既存 CMS の操作実習 5.OS とミドルウェア①OS の準備 6.OS とミドルウェア②ミドルウェア準備 7.CMS 導入実習①インストール 8.CMS 導入実習②DB/WEB アプリ準備 9.CMS 導入実習③初期設定 10.CMS 構築実習①記事投稿と管理 11.CMS 構築実習②ユーザー管理 12.CMS 構築実習③サイト基本情報設定 13.CMS 構築実習④ページ構造の管理 14.CMS 構築実習⑤デザイン・テンプレート 15.CMS 構築実習⑥サイトの公開 16.EC サイト構築実習①設計/運用ポリシー 17.EC サイト構築実習②レイアウトとメニュー 18.EC サイト構築実習③実サイトへの適用 19.EC サイト構築実習④UI/UX のみなおし 20.EC サイト構築実習⑤EC 用プラグイン実装 21.EC サイト構築実習⑥商品管理登録 22.動作テスト・講評 23.サーバ設計とチューニング 24.サイトカスタマイズ手法 25.SEO 対策 26.レンタルサーバとクラウドの活用 27.その他の CMS①導入選定 28.その他の CMS②構築 29.その他の CMS③データ実装 30.動作テスト・講評 31.その他の CMS① 32.その他の CMS② 33.期末制作①作品案まとめ 34.期末制作②制作作業 35.期末制作③仕上げ 36.講評			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	Web システム制作-データベース設計			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	郷東 秀樹	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	データベースの概念を理解し、SQL の基本構文が書けるようになる。最終目標として、PHP から SQL を呼び出し、Web システム（予約システム）を作成する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	金融系のシステムを中心に、システム開発経験 15 年。 現場での経験をもとに、教科書に載っている内容だけでなく、実践的な技術をレクチャーする。			
教科書・参考書 ・教材等	PHP 入門（実教出版） 参考書籍：スッキリわかる SQL 入門（インプレス社）			
到達目標	1. SQL の基本構文、PHP の基礎文法を理解する。 2.教科書に記載されている予約システムの内容を理解して作成する。 3.授業で作成する予約システムに、自分で設計した機能を追加する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. 授業オリエンテーション 2. データベースの概要 3. XAMPP の使い方 4. データベース、テーブルの作り方 5. 実力サイズ① 6. データの作成 7. Insert 文 8. Update 文 9. Delete 文 10. Select 文 11. Select 文（グループ化） 12. 実力テスト② 13. Select 文（副問合せ①） 14. Select 文（副問合せ②） 15. テーブルの正規化① 16. テーブルの正規化② 17. テーブルの正規化③ 18. ホテル予約システム作成 19. ホテル予約システム作成 20. ホテル予約システム作成 21. 実力テスト③ 22. ホテル予約システム作成 23. ホテル予約システム作成 24. ホテル予約システム作成 25. ホテル予約システム作成 26. ホテル予約システム作成 27. 実力テスト④ 28. ホテル予約システム作成 29. ホテル予約システム作成 30. ホテル予約システム作成 31. ホテル予約システム作成 32. ホテル予約システム作成 33. 実力テスト⑤ 34. ホテル予約システム作成 35. ホテル予約システム作成 36. ホテル予約システム作成			

科目名	情報セキュリティマネジメント-IT セキュリティ			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT パスポートから情報セキュリティマネジメントレベルのセキュリティが理解できシステム設計や構築の現場で活用できる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の教授において実績がある。ISMS に準じた、システム開発の現場に必要なセキュリティの知識と報告相談改善の手順を身につける。			
教科書・参考書 ・教材等	情報セキュリティマネジメント合格教本			
到達目標	1. 情報セキュリティの基本を理解しその内容を説明できる 2. リスクコントロールの手法を理解し職分内の管理計画ができる。 3. 情報セキュリティ関連法規を理解し業務で活用できる。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.情報の形態と脅威 2.驚異の種類と脆弱性 3.攻撃者の目的と種類 4.暗号化 5.認証と署名 6.実力テスト① 7.リスク分析と対応 8.セキュリティポリシーと管理策 9.ガイドラインとシステム監査 10.CSIRT の役割と対応 11.マルウェア対策 12.実力テスト② 13.不正アクセス対策 14.情報漏洩対策 15.リモートアクセスと管理 16.知的財産権と個人情報保護 17.セキュリティ関連法規 18.実力テスト③ 19.ネットワークとセキュリティ 20.ネットワークシステム設計概論 21.経営とセキュリティ① 22.経営とセキュリティ② 23.ローカルシステムとクラウド 24.実力テスト④ 25.IT ガバナンス 26.セキュリティ教育と対応 27.プロジェクトマネジメント 28.セキュリティインシデント対策実習① 29.セキュリティインシデント対策実習② 30.実力テスト⑤ 31.システム監査実習① 32.システム監査実習② 33.セキュリティポリシー制作実習① 34.セキュリティポリシー制作実習② 35.まとめ 36.実力テスト⑥			

科目名	情報セキュリティマネジメント-情報システム戦略			
授業時間数	36 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	IT パスポート・基本情報レベルのストラテジ分野を理解し、企業分析や業務設計ができるようになる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野 文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の教授において実績がある。ERP の設計・開発では、情報管理部門だけでなく、経営者の視点など、顧客が企業情報システムに求めるニーズをよく理解する必要がある。企業分析に必要な、項目や基準についての知見を深め、システム設計の基礎力を高める。			
教科書・参考書 ・教材等	身につく！合格！IT パスポート/情報セキュリティマネジメント合格教本 参考書籍：IT 戦略とマネジメント			
到達目標	1. 企業の情報システムのありかたを理解しその内容を説明できる 2. 情報システムの活用やビジネス戦略への応用を説明できる 3. 情報システムの要件定義や調達計画ができる			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1.e ビジネスと情報システムの活用 2.企業と法務 3.経営組織論 4.企業における基幹システムと ERP 5.戦略情報システムモデルと活用 6. 実力テスト① 7.情報システムを用いた経営戦略 8.マーケティングと評価・測定 9.技術開発戦略の立案・計画 10.IoT やビッグデータの活用 11.業務プロセス 12.実力テスト② 13.ソリューションビジネス 14.システム化計画/要件定義 15.システム活用の促進 16.調達計画① 17.調達計画② 18.実力テスト③			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	総合教養 II			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	柳谷 博道	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	講義
科目の目的	マルチメディアに関連するデジタルコンテンツ、情報技術の基本的な知識と、日常生活や社会へのマルチメディアの応用について、幅広い知識を身に着ける。			
実務経験のある教員等 による授業内容	顧客目線でみた、IT 関連技術について理解し、エンジニアにも求められる、顧客対応の力を磨く。			
教科書・参考書 ・教材等	教員のオリジナルプリント教材 参考図書：CG-ARTS 入門マルチメディア			
到達目標	CG-ARTS マルチメディア検定の合格 または相応の知識を身に着ける。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	1. マルチメディアの特徴 2. アナログとデジタル 3. 0 と 1 で表現されるデジタルデータ 4. ヒューマンインタフェース 5. ユーザインタフェース 6. VR と AR 7. ファイルとファイルフォーマット 8. 確認テスト① 9. 書体とフォント フォントファミリ 10. 文字コード 11. 音声 録音と編集 12. 画像における色の表現 13. 動画のしくみ 14. Web ページ 15. 確認テスト② 16. コンピュータの構成 17. ソフトウェアとハードウェア 18. オペレーティングシステム インターネットのしくみ 19. インターネットの歴史 20. プロトコル 21. IP アドレスと TCP/IP 22. インターネット接続環境 23. 確認テスト③ 24. 電子メール 25. インターネットビジネス 26. オンラインショッピング 27. Web マネーと決済方法の変化 28. クラウドサービスの例 29. Web 広告の種類 30. 社会のデジタル化 31. 安全な通信のためのしくみ 32. セキュリティとマルウェア 33. 知的財産権 34. 著作権 確認問題			

2023 年度 早稲田文理専門学校 講義計画（シラバス）

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 時間	アプリ・Web 制作学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	初野 文章	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	実習
科目の目的	アプリ・Web 制作学科で学んだ内容をベースとし、自身の得意分野を伸ばし、卒業制作を通じてエンジニアとしての設計・開発能力を完成させる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	初野 文章は、ネットワーク構築業務や各種コンテンツ制作業務に 20 年以上関わり、コンテンツ設計・システムデザイン、IT セキュリティ科目の目的およびその内容の教授において実績がある。卒業制作を進める中で、自身で計画を立て、計画を完了させるプロセスを体験し、エンジニアとして必要な、プロジェクトの企画、設計、管理の力を身につける。			
教科書・参考書 ・教材等	Teams をグループウェアとして活用し、企画展開、工程管理を行い、制作を進める。 参考書籍：ラズベリーパイ超入門・はじめてのディープラーニング・Wordpress の教科書			
到達目標	1.4 月期に設定した目標をもとに、夏季休暇までに、計画策定、実現の可否の調査をおこない、前期末に発表を行う。後期は、前期の知見をもとに、計画を修正し、作品制作に注力する。 2.計画に沿って、アプリ制作／プログラミングのスキルを高める。 3.制作物の報告書類を作成する。			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲など）（30%）、実力テスト、演習提出物、総合力（70%）により 100 点満点で採点し、A、B、C、D、F の 5 段階で評価する。総合力では、知識・理解力、思考・推論、応用力、創造力、コミュニケーション力、学習に取り組む姿勢を評価する。			
授業計画	4 月期 学生の「希望するカテゴリ」や「スキルレベル」に合わせて計画報告する。 5 月期 選択テーマの実現可否検証と必要技術の習得 6 月期 テストピースを作成し、卒業制作の効果測定を行う。 7 月期 前期成果の発表 9 月期 制作展・卒業制作発表会までの工程見積もりと制作進行 10 月期 動作サンプルの作成を行い、制作展への発表準備を行う。 11 月期 制作展準備と発表。 12 月期 未成部分の仕上げ 1 月期 完成、最終修正 2 月期 卒業制作発表会 準備と発表 分野 【Android/ i O S アプリ】 ・画面入力・操作・表示を行う、アプリの制作ののち、各自の目的に合わせて、制作開始。 【Web アプリ】 ・JavaScript, PHP, データベース,Java サーブレットなど、活用し Web アプリを制作 【Web システム】 ・Wordpress など CMS の構築・開発・会計システムなど周辺システムの導入 【Web デザイン】 ・UI/UX 【ハード系】 ・ドローン,ロボット ・AI,IoT			