2024 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 (N3 取得者)	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N2 に合格する ・日本語能力試験 N3 の文法を使用して、文章を作ったり、会話ができたりする 			
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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験対策 日本語総まとめ N2 文法 (アスク) ・日本語能力試験対策 日本語総まとめ N3 文法 (アスク) ・新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2 (スリーエーネットワーク) (参考) 完全マスター2 級 日本語能力試験文法問題対策 (スリーエーネットワーク) 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N2 に合格する ・N3 の文法について自信を持って人に説明したり、日常生活の中で使用したりできる ・学習した語彙、文法を使ってアルバイト先のマニュアルや求人表、公的書類などがきちんと理解できる 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. (N3)ばかり・だけしか・さえ・こそ 2. (N2)もとより・ともかく・まだしも・抜きにして 3. (N3)に関して・について・によれば・によって 4. (N2)てたまらない・しょうがない・かなわない 5. (N3)という・というのは 6. (N2)ないことはない・ずにはいられない 7. (N3)というより・という・といっても 8. (N2)てはならない・ていられない・ものの 9. (N3)として・にしては・にしても・としたら 10. (N2)かいがあって・かいもなく・がい・してまで 11. (N3)つもりだった・はずだ・べきだ・たものだ 12. <u>実力テスト①</u> 13. (N2)うちに・か～ないかのうちに・限り 14. (N3)ついでに・たびに・たとたん・最中に 15. (N2)さえ～ば・からこそ・てこそ・ばかりだ 16. (N3)とおり・まま・つばなし・きり 17. (N2)にしたら・としても・を～として 18. (N3)がらないで・てほしい・ふりをする 	<ol style="list-style-type: none"> 19. (N2)とともに・にともなって・につれて 20. (N3)にとって・わりには・くせに・なんか 21. (N2)とおり・あまり・ままだ・わけだ 22. (N3)おかげで・せいで・かわりに・にかわって 23. (N2)わけではない・わけがない 24. <u>実力テスト②</u> 25. (N3)ことなない・ということだ・ことだ 26. (N2)たとたん・あげく・未・かと思ったら 27. (N3)つけ?・しかない・んだって・んだもん 28. (N2)どころではない・どころか・だらけ・きり 29. (N3)はもちろん・ばかりか・に比べて・に対して 30. (N2)反して・半面・一方・一方だ 31. (N3)あげる・切る・かけ・たて 32. (N2)上に・上で・次第/次第で/次第だ 33. (N3)といいななあ・ばよかった・かなあ 34. (N2)にんてえて・に対して・により・にかかわって 35. (N3)ことになっている/している 36. <u>実力テスト③</u> 		

2024 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	原 律子	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	学生が将来のキャリアを考え、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。日本での就職を念頭に置き、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	さまざまな業界の日本企業において、ビジネスマナー研修、CS（顧客満足度）向上研修、電話対応研修などを 20 年行っている。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、学制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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 仕事で使う挨拶の言葉 / GW と実習 2. 立居振舞とお辞儀 / GW と実習 3. 時間を守る・電子メールの書き方 / GW と実習 4. 電話のかけ方と受け方 1 / GW と実習 5. 小テスト / GW と実習 6. 訪問マナー / GW と実習 7. 名刺の扱い / GW と実習 8. 席次のマナー / GW と実習 9. 実力テストと振り返り 10. 就職活動の心構え / GW と実習 11. 履歴書の書き方 / GW と実習 12. 求人票の見方・在留資格の変更 / GW と実習 13. 言葉遣い（尊敬語） / GW と実習 14. 言葉遣い（謙譲語と丁寧語） / GW と実習 15. 小テスト / GW と実習 16. 間違いやすい敬語 / GW と実習 17. 電話のかけ方と受け方 2 18. ビジネス文書の基本 / GW と実習 19. 電子メールの注意事項 / GW と実習 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 実力テストと振り返り 21. 日本の雇用制度 / GW と実習 22. 雇用形態と就業規則 / GW と実習 23. 会社の組織と企業文化 / GW と実習 24. 日本人の職業観・社会人に求められる意識 1 / GW と実習 25. 小テスト / GW と実習 26. 社会人に求められる意識 2 と能力 / GW と実習 27. キャリアデザイン / キャリアプランの作成 28. 実力テストと振り返り 29. 情報セキュリティと貸与品の扱い 30. 報連相 31. ハイコンテキストとローコンテキスト 32. 来客応対 33. 日常生活における一般常識 1 34. 日常生活における一般常識 2 35. 日本企業で使われるビジネス用語 1 36. 日本企業で使われるビジネス用語 2 <p>* GW…グループワーク</p>		

科目名	情報学基礎			
授業時間数	72 時間	全学科 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	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	ibut 公式テキスト オンデマンド教材「情報学基礎」			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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. ibut 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	ビジネス起業経営学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	三井 崇司	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。また、インターネット社会での必要な知識を統括的に学習する。インターネット利用にまつわるトラブルを回避し、インターネット社会で生きるための適切な判断力と行動力を身につけることを目的として学習する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	公式テキストと自作教材で最新の情報を学ぶ			
教科書・参考書 ・教材等	iBut 公式テキスト 参考書籍：身につく・合格・IT パスポート 等			
到達目標	1、iBut ブロンズ（70 点）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	ICT 活用 I																																							
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科	履修区分	必修																																				
担当教員名	佐藤 直子		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。																																							
実務家教員との関係	日本電気ソフトウェア(株) (現: NEC ソリューションイノベータ) にて、8 年間、ソフトウェア開発及び教育センター講師を担当した。																																							
教科書・参考書・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生のための Word/Excel/PowerPoint (技術評論社) ・検定対策に講師作成の資料を使用する 																																							
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Word を使い基本的な入力と文書の作成ができる 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 																																							
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。																																							
授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1. Word 入力モードとひらがな入力</td> <td>19. Excel 表計算 2 級の解き方</td> </tr> <tr> <td>2. Word 漢字入力、書式設定</td> <td>20. Excel 表計算 2 級練習問題①</td> </tr> <tr> <td>3. Word コピーと貼り付け、その他の機能</td> <td>21. Excel 表計算 2 級練習問題②</td> </tr> <tr> <td>4. Excel 表の作成と編集</td> <td>22. Excel 表計算 2 級練習問題③</td> </tr> <tr> <td>5. Excel 数式と参照</td> <td>23. Excel 3 級復習・総合問題</td> </tr> <tr> <td>6. Excel 円グラフ、棒グラフの作成</td> <td>24.実力テスト②</td> </tr> <tr> <td>7. Excel 関数</td> <td>25. PowerPoint 入力とスライド</td> </tr> <tr> <td>8. Excel 表計算 4 級の解き方</td> <td>26. PowerPoint 表作成/グラフ</td> </tr> <tr> <td>9. Excel 表計算 3 級の解き方</td> <td>27. PowerPoint 図形作成</td> </tr> <tr> <td>10. Excel 表計算 4 級練習問題①</td> <td>28. PowerPoint アニメーション</td> </tr> <tr> <td>11. Excel 表計算 4 級練習問題②</td> <td>29. PowerPoint 総合課題</td> </tr> <tr> <td>12.実力テスト①</td> <td>30. PowerPoint 3 級の解き方</td> </tr> <tr> <td>13. Excel 表計算 3 級練習問題①</td> <td>31. PowerPoint 3 級練習問題①</td> </tr> <tr> <td>14. Excel 表計算 3 級練習問題②</td> <td>32. PowerPoint 3 級練習問題②</td> </tr> <tr> <td>15. Excel 表計算 3 級練習問題③</td> <td>33. PowerPoint 3 級練習問題③</td> </tr> <tr> <td>16. Excel 表計算 3 級練習問題④</td> <td>34. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>17. Excel 表計算 3 級練習問題⑤</td> <td>35. PowerPoint 3 級練習問題④</td> </tr> <tr> <td>18.Excel 表計算 3 級練習問題⑥</td> <td>36. PowerPoint 3 級練習問題⑤</td> </tr> </table>				1. Word 入力モードとひらがな入力	19. Excel 表計算 2 級の解き方	2. Word 漢字入力、書式設定	20. Excel 表計算 2 級練習問題①	3. Word コピーと貼り付け、その他の機能	21. Excel 表計算 2 級練習問題②	4. Excel 表の作成と編集	22. Excel 表計算 2 級練習問題③	5. Excel 数式と参照	23. Excel 3 級復習・総合問題	6. Excel 円グラフ、棒グラフの作成	24.実力テスト②	7. Excel 関数	25. PowerPoint 入力とスライド	8. Excel 表計算 4 級の解き方	26. PowerPoint 表作成/グラフ	9. Excel 表計算 3 級の解き方	27. PowerPoint 図形作成	10. Excel 表計算 4 級練習問題①	28. PowerPoint アニメーション	11. Excel 表計算 4 級練習問題②	29. PowerPoint 総合課題	12.実力テスト①	30. PowerPoint 3 級の解き方	13. Excel 表計算 3 級練習問題①	31. PowerPoint 3 級練習問題①	14. Excel 表計算 3 級練習問題②	32. PowerPoint 3 級練習問題②	15. Excel 表計算 3 級練習問題③	33. PowerPoint 3 級練習問題③	16. Excel 表計算 3 級練習問題④	34. 実力テスト③	17. Excel 表計算 3 級練習問題⑤	35. PowerPoint 3 級練習問題④	18.Excel 表計算 3 級練習問題⑥	36. PowerPoint 3 級練習問題⑤
1. Word 入力モードとひらがな入力	19. Excel 表計算 2 級の解き方																																							
2. Word 漢字入力、書式設定	20. Excel 表計算 2 級練習問題①																																							
3. Word コピーと貼り付け、その他の機能	21. Excel 表計算 2 級練習問題②																																							
4. Excel 表の作成と編集	22. Excel 表計算 2 級練習問題③																																							
5. Excel 数式と参照	23. Excel 3 級復習・総合問題																																							
6. Excel 円グラフ、棒グラフの作成	24.実力テスト②																																							
7. Excel 関数	25. PowerPoint 入力とスライド																																							
8. Excel 表計算 4 級の解き方	26. PowerPoint 表作成/グラフ																																							
9. Excel 表計算 3 級の解き方	27. PowerPoint 図形作成																																							
10. Excel 表計算 4 級練習問題①	28. PowerPoint アニメーション																																							
11. Excel 表計算 4 級練習問題②	29. PowerPoint 総合課題																																							
12.実力テスト①	30. PowerPoint 3 級の解き方																																							
13. Excel 表計算 3 級練習問題①	31. PowerPoint 3 級練習問題①																																							
14. Excel 表計算 3 級練習問題②	32. PowerPoint 3 級練習問題②																																							
15. Excel 表計算 3 級練習問題③	33. PowerPoint 3 級練習問題③																																							
16. Excel 表計算 3 級練習問題④	34. 実力テスト③																																							
17. Excel 表計算 3 級練習問題⑤	35. PowerPoint 3 級練習問題④																																							
18.Excel 表計算 3 級練習問題⑥	36. PowerPoint 3 級練習問題⑤																																							

2024 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 (会計学 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	学生は、全経簿記試験商業 3 級合格以上の簿記に関する知識を有する。					
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	担当教員作成プリント・パワーポイント、全経簿記能力試験公式テキスト&問題集					
到達目標	学生は、上記の知識を生かして、会計的な視点から企業活動について理解・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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 簿記の基礎・準備① 2. 簿記の基礎・準備② 3. 簿記の基礎・準備② 4. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 5. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 6. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 7. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 8. 基礎簿記の問題演習③非営利団体仕分 9. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 10. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 11. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 12. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 13. 大きなテストと復習 14. 基礎簿記の応用 企業のビジネスモデル① 15. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解① 16. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解② 17. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解③ </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 18. 商業簿記 3 級①精算表の理解 19. 商業簿記 3 級①精算表の理解 20. 商業簿記 3 級①精算表の理解 21. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 22. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 23. 大きなテストと復習 24. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 25. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 26. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 27. 商業簿記 3 級④仕訳 28. 商業簿記 3 級④仕訳 29. 商業簿記 3 級④仕訳 30. 商業簿記 3 級④仕訳 31. 商業簿記 3 級④仕訳 32. 商業簿記 3 級④仕訳 33. 大きなテストと復習 34. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備 35. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備 </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 簿記の基礎・準備① 2. 簿記の基礎・準備② 3. 簿記の基礎・準備② 4. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 5. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 6. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 7. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 8. 基礎簿記の問題演習③非営利団体仕分 9. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 10. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 11. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 12. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 13. 大きなテストと復習 14. 基礎簿記の応用 企業のビジネスモデル① 15. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解① 16. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解② 17. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解③ 	<ol style="list-style-type: none"> 18. 商業簿記 3 級①精算表の理解 19. 商業簿記 3 級①精算表の理解 20. 商業簿記 3 級①精算表の理解 21. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 22. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 23. 大きなテストと復習 24. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 25. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 26. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 27. 商業簿記 3 級④仕訳 28. 商業簿記 3 級④仕訳 29. 商業簿記 3 級④仕訳 30. 商業簿記 3 級④仕訳 31. 商業簿記 3 級④仕訳 32. 商業簿記 3 級④仕訳 33. 大きなテストと復習 34. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備 35. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備
<ol style="list-style-type: none"> 1. 簿記の基礎・準備① 2. 簿記の基礎・準備② 3. 簿記の基礎・準備② 4. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 5. 基礎簿記の問題演習①精算表の理解 6. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 7. 基礎簿記の問題演習②仕訳帳と元帳 8. 基礎簿記の問題演習③非営利団体仕分 9. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 10. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 11. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 12. 基礎簿記の問題演習④仕訳実践 13. 大きなテストと復習 14. 基礎簿記の応用 企業のビジネスモデル① 15. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解① 16. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解② 17. 基礎簿記の応用 企業の財務諸表理解③ 	<ol style="list-style-type: none"> 18. 商業簿記 3 級①精算表の理解 19. 商業簿記 3 級①精算表の理解 20. 商業簿記 3 級①精算表の理解 21. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 22. 商業簿記 3 級②第 2 問の理解と演習 23. 大きなテストと復習 24. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 25. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 26. 商業簿記 3 級③仕訳帳と総勘定元帳 27. 商業簿記 3 級④仕訳 28. 商業簿記 3 級④仕訳 29. 商業簿記 3 級④仕訳 30. 商業簿記 3 級④仕訳 31. 商業簿記 3 級④仕訳 32. 商業簿記 3 級④仕訳 33. 大きなテストと復習 34. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備 35. 総まとめ 2 級工業・商業簿記準備 					

2024 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 (財務管理)			
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	大塚 通成	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	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		

2024 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 (リサーチ)					
授業時間数	72 時間	ビジネス起業経営学科 1 年 ①	履修区分	必修		
担当教員名	山口 貴子	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N3・N2) に合格する ・専門学校の授業を理解できることはもちろん、日本での生活、就職活動においても問題なくコミュニケーションがとれるようになる ・聞き取りやすい発音、話し方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						
教科書・参考書・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリル&ドリル日本語能力試験 N2「読解・聴解」(UNICOM) ・「日本語能力試験」対策 日本語総まとめ N2 聴解 (ask) ・N3 合格! 日本語能力試験問題集 N3 読解スピードマスター (Jリサーチ出版) ・読む力 中級 (くろしお出版) ・初級が終わったら始めよう 新にほんご敬語トレーニング (ask) 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N3 以上のレベルに合格する (N3 必須) ・読解能力を向上し、教科書はもちろん、アルバイト先のマニュアル、就職に向けた求人票などをしっかり理解できるようになる ・聴解力を向上し、ナチュラルスピードでも重要なことが聞き取れ、それに対する意見が言えるようになる ・母国語の癖を減らし、自然で聞き取りやすい発音やイントネーションで話ができるようになる 					
評価方法と基準	<p>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。</p>					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 2. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 3. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 4. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 5. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 6. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 7. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 8. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 9. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 10. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 11. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 12. <u>実力テスト①</u> 13. 聴課題理解 読情報検索 シャ-お願いする 14. 聴課題理解 読情報検索 シャ-断る 15. 聴ポイント理解 読情報検索 シャ-断る 16. 聴ポイント理解 読短文 シャ-断る 17. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る 18. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 19. 聴即時応答 読短文 シャ-申し出る 20. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 21. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 22. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 23. 聴統合理解 読統合理解 シャ-意見言う 24. <u>実力テスト②</u> 25. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 26. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 27. 聴統合理解 読主張理解 シャ-予約 28. 聴文法に関する聞き取り 読主張理解 29. 聴会話表現 読主張理解 シャ-予約 30. 聴第 2 章① 読心のバリアフリー シャ-敬語 31. 聴第 2 章② 読心のバリアフリー シャ-敬語 32. 聴第 3 章① 読心の病 シャ-敬語 33. 聴第 3 章② 読心の病 シャ-相談 34. 聴第 4 章 読緑のカーテン シャ-相談 35. 聴第 5 章 読緑のカーテン シャ-相談 36. <u>実力テスト③</u> </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 2. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 3. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 4. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 5. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 6. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 7. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 8. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 9. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 10. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 11. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 12. <u>実力テスト①</u> 13. 聴課題理解 読情報検索 シャ-お願いする 14. 聴課題理解 読情報検索 シャ-断る 15. 聴ポイント理解 読情報検索 シャ-断る 16. 聴ポイント理解 読短文 シャ-断る 17. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る 18. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 聴即時応答 読短文 シャ-申し出る 20. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 21. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 22. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 23. 聴統合理解 読統合理解 シャ-意見言う 24. <u>実力テスト②</u> 25. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 26. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 27. 聴統合理解 読主張理解 シャ-予約 28. 聴文法に関する聞き取り 読主張理解 29. 聴会話表現 読主張理解 シャ-予約 30. 聴第 2 章① 読心のバリアフリー シャ-敬語 31. 聴第 2 章② 読心のバリアフリー シャ-敬語 32. 聴第 3 章① 読心の病 シャ-敬語 33. 聴第 3 章② 読心の病 シャ-相談 34. 聴第 4 章 読緑のカーテン シャ-相談 35. 聴第 5 章 読緑のカーテン シャ-相談 36. <u>実力テスト③</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 2. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 3. 聴課題理解 読短文 シャ-訪問する 4. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 5. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 6. 聴ポイント理解 読中文 シャ-あいさつする 7. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 8. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 9. 聴概要理解 読統合理解 シャ-誘う 10. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 11. 聴即時応答 読主張理解 シャ-お願いする 12. <u>実力テスト①</u> 13. 聴課題理解 読情報検索 シャ-お願いする 14. 聴課題理解 読情報検索 シャ-断る 15. 聴ポイント理解 読情報検索 シャ-断る 16. 聴ポイント理解 読短文 シャ-断る 17. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る 18. 聴概要理解 読短文 シャ-申し出る 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 聴即時応答 読短文 シャ-申し出る 20. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 21. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 22. 聴統合理解 読中文 シャ-お詫びする 23. 聴統合理解 読統合理解 シャ-意見言う 24. <u>実力テスト②</u> 25. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 26. 聴即時応答 読統合理解 シャ-意見言う 27. 聴統合理解 読主張理解 シャ-予約 28. 聴文法に関する聞き取り 読主張理解 29. 聴会話表現 読主張理解 シャ-予約 30. 聴第 2 章① 読心のバリアフリー シャ-敬語 31. 聴第 2 章② 読心のバリアフリー シャ-敬語 32. 聴第 3 章① 読心の病 シャ-敬語 33. 聴第 3 章② 読心の病 シャ-相談 34. 聴第 4 章 読緑のカーテン シャ-相談 35. 聴第 5 章 読緑のカーテン シャ-相談 36. <u>実力テスト③</u> 					

2024 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 (フードビジネス)																																							
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	真田 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	飲食店経営、食品貿易など日本の飲食業界における市場調査ができる。 近年のトレンドフードなどを調査し、各自のフードビジネスを考案できる。																																							
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	(一社) 日本フードサービス協会 外食業技能測定試験学習用テキスト																																							
到達目標	1.日本の農水産物から流通、小売りまで食品業界全般の概要を理解する。 2.日本の食品衛生の法律、ルール、食中毒事例などを理解し、食中毒防止策の提案ができる。 3.レストランなどの外食産業について理解し、具体的な店舗運営について計画できる。																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1.飲食店開業に必要なこと</td> <td>19.実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>2.食品衛生について</td> <td>20.日本の地域を理解する</td> </tr> <tr> <td>3.食中毒の原因</td> <td>21.国内生産物について</td> </tr> <tr> <td>4.工場での衛生管理</td> <td>22.各地域の農産物</td> </tr> <tr> <td>5.食品衛生責任者資格と管理者資格</td> <td>23.各地域の畜産物</td> </tr> <tr> <td>6.実力テスト①</td> <td>24.各地域の海産物</td> </tr> <tr> <td>7.調理の基本</td> <td>25.その他の特産物</td> </tr> <tr> <td>8.食材の違い、肉や魚、野菜</td> <td>26.実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>9.調理器具について</td> <td>27.東京に集中する外食産業</td> </tr> <tr> <td>10.日本料理について</td> <td>28.フードトレンドの歴史</td> </tr> <tr> <td>11.世界の料理について</td> <td>29.気になる地域の外食産業</td> </tr> <tr> <td>12.食材の保存、管理方法</td> <td>30.輸入食材と飲食店</td> </tr> <tr> <td>13.実力テスト②</td> <td>31.実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>14.接客の基本</td> <td>32.フードビジネスのプランを考える</td> </tr> <tr> <td>15.QSCとQSCA</td> <td>33.マーケティング実習①</td> </tr> <tr> <td>16.シーンや業種による接客の違い</td> <td>34.マーケティング実習②</td> </tr> <tr> <td>17.クレーム対応について</td> <td>35.プランを発表・評価する</td> </tr> <tr> <td>18.飲食店でのサービスを実践</td> <td>36.実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1.飲食店開業に必要なこと	19.実力テスト③	2.食品衛生について	20.日本の地域を理解する	3.食中毒の原因	21.国内生産物について	4.工場での衛生管理	22.各地域の農産物	5.食品衛生責任者資格と管理者資格	23.各地域の畜産物	6.実力テスト①	24.各地域の海産物	7.調理の基本	25.その他の特産物	8.食材の違い、肉や魚、野菜	26.実力テスト④	9.調理器具について	27.東京に集中する外食産業	10.日本料理について	28.フードトレンドの歴史	11.世界の料理について	29.気になる地域の外食産業	12.食材の保存、管理方法	30.輸入食材と飲食店	13.実力テスト②	31.実力テスト⑤	14.接客の基本	32.フードビジネスのプランを考える	15.QSCとQSCA	33.マーケティング実習①	16.シーンや業種による接客の違い	34.マーケティング実習②	17.クレーム対応について	35.プランを発表・評価する	18.飲食店でのサービスを実践	36.実力テスト⑥
1.飲食店開業に必要なこと	19.実力テスト③																																							
2.食品衛生について	20.日本の地域を理解する																																							
3.食中毒の原因	21.国内生産物について																																							
4.工場での衛生管理	22.各地域の農産物																																							
5.食品衛生責任者資格と管理者資格	23.各地域の畜産物																																							
6.実力テスト①	24.各地域の海産物																																							
7.調理の基本	25.その他の特産物																																							
8.食材の違い、肉や魚、野菜	26.実力テスト④																																							
9.調理器具について	27.東京に集中する外食産業																																							
10.日本料理について	28.フードトレンドの歴史																																							
11.世界の料理について	29.気になる地域の外食産業																																							
12.食材の保存、管理方法	30.輸入食材と飲食店																																							
13.実力テスト②	31.実力テスト⑤																																							
14.接客の基本	32.フードビジネスのプランを考える																																							
15.QSCとQSCA	33.マーケティング実習①																																							
16.シーンや業種による接客の違い	34.マーケティング実習②																																							
17.クレーム対応について	35.プランを発表・評価する																																							
18.飲食店でのサービスを実践	36.実力テスト⑥																																							

科目名	経営 I・財務管理（経営学）			
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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生が日本国内での就職および将来自国で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、経営層がどのような発想に基づいて会社経営を行っているかを理解する ・簿記・会計知識を活用して、企業がどのように収益を上げ、利益を使って永続的に経営を続けていくための仕組みを理解する 			
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>（実務）中小企業診断士として創業者への創業計画書作成指導と創業期の経営コンサルティング実務を経験</p> <p>（実務）商工会議所・商工会等の創業塾講師や、公的経営支援事業の経営指導員、及び直接契約の経営コンサルタントとして 18 年の経験（飲食・物販・サービス業等）がある</p> <p>（内容）経営コンサルタントとして経営指導した多数の事例及び経営層・従業員層に行ったセミナー事例を使用して、具体的かつ実用性のある知識の習得を行う</p> <p>（内容）ニュースなどを活用して、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日本語で説明できるよう、口頭と文章で繰り返し発表を行う</p>			
教科書・参考書 ・教材等	<p>教科書 配布</p> <p>社長が教える経営学（石井宏宗著：創成社）</p> <p>教材</p> <p>オリジナルデジタル教材</p> <p>Microsoft Word 教材（プリント配布）</p> <p>Microsoft PowerPoint 教材（投影教材）</p> <p>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）</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・2 年次で一般社団法人全国専門学校情報教育協会ビジネスプロデュースコンペティション応募用のビジネスプランが作成でき、本戦出場を目指すレベルの経営学の総合的な知識を習得する 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			

授業計画

<ol style="list-style-type: none">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 19. 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 SDGs12. 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	<ol style="list-style-type: none">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、WBS26. 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、ROS35. 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
--	--

2024 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 (経済学)			
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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生が日本国内での就職および将来自国で起業する上で必要な基礎的な経営知識を習得する ・資本金の獲得や借入金の活用など資金面の重要性を理解させ、法制度に則った企業の仕組みを理解させるとともに、各種支援策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 			
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>(実務) 中小企業診断士として創業者への創業計画書作成指導と創業期の経営コンサルティング実務を経験</p> <p>(実務) 商工会議所・商工会等の創業塾講師や、公的経営支援事業の経営指導員、及び直接契約の経営コンサルタントとして 16 年の経験 (飲食・物販・サービス業等) がある</p> <p>(内容) 経営コンサルタントとして経営指導した多数の事例及び経営層・従業員層に行ったセミナー事例を使用して、具体的かつ実用性のある知識の習得を行う</p> <p>(内容) 創業塾・起業セミナー、起業相談での経験と実データを活用し、起業に欠かせないノウハウを使いながら各種創業書式の作成の実務を体験させる</p>			
教科書・参考書 ・教材等	<p>教科書 配布</p> <p>会社の創り方 売り方 宮崎太郎 クロスメディア・パブリッシング刊</p> <p>参考書 必要に応じてプリントで配布</p> <p>日本政策金融公庫 「創業の手引き」 https://www.jfc.go.jp/n/finance/sougyou/pdf/sougyou_tebiki_book_202111.pdf</p> <p>教材</p> <p>オリジナルプリント教材 毎回全員配布</p> <p>としまイノベーションプランコンテスト応募書類</p> <p>日本政策金融公庫 創業計画書記入例 (10 業種) プリント配布</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・創業計画書の書式を完成させるのに必要な用語が十分に理解できる ・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 ・創業までの各種ステップ、特に起業マインドの醸成と資金計画に欠かせない資本政策について理解でき、自分のこととして説明できる 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			

授業計画

<ol style="list-style-type: none">1. 営業について考えてみよう2. 会社と私の役割—企業論入門3. 売するために考えよう—営業論入門4. 起業の成功した人たちのプロセスを知る 15. 起業の成功した人たちのプロセスを知る 26. 起業に欠かせない資本の話7. 売れるものを作ろう8. ビジネスに必要な発想 19. ビジネスに必要な発想 210. としまイノベーションプランコンテスにチャレンジしよう 1 全体像11. としまイノベーションプランコンテスにチャレンジしよう 2 事例 1 を読もう12. としまイノベーションプランコンテスにチャレンジしよう 3 事例 2 を読もう13. としまイノベーションプランコンテスにチャレンジしよう 4 話し合ってみよう14. 起業計画書（創業企画書）を書こう 1 好きなビジネスを始めてみよう 115. 起業計画書（創業企画書）を書こう 2 好きなビジネスを始めてみよう 216. 起業計画書（創業企画書）を書こう 3 企画書を完成させよう17. 起業するための資金の集め方 1 資本金18. 起業するための資金の集め方 2 資金の使途	<ol style="list-style-type: none">19. 起業するための資金の集め方 3 エンジェルとベンチャー支援をする人たち20. 新しいプランにチャレンジしてみよう 1 グループを作ろう（共同経営者）21. 新しいプランにチャレンジしてみよう 2 目的を決めよう22. 売れるための価値を見つけよう 1 理念編23. 売れるための価値を見つけよう 2 売るもの編24. 売れるための価値を見つけよう 3 価格編25. 売れるための価値を見つけよう 4 販売方法編26. 売れるための価値を見つけよう 5 販促理論編27. 売れるための価値を見つけよう 6 チラシ制作実技編28. プレゼンテーション演習 1 話し方29. プレゼンテーション演習 2 役割分担30. 株式会社を設立しよう 1 社名を決める31. 株式会社を設立しよう 2 書類作成実技 132. 株式会社を設立しよう 3 書類作成実技 233. 起業計画書（創業企画書）を完成させよう34. 起業計画書（創業企画書）を発表しよう 1（練習）35. 起業計画書（創業企画書）を発表しよう 2 プレゼンテーション 136. 起業計画書（創業企画書）を発表しよう 3 プレゼンテーション 2
--	--

2024 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(観光・ホテル)					
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	<p>学生は、観光産業の歴史的な発展史について理解できる。</p> <p>学生は、上記の歴史理解を踏まえて、コロナ後の観光産業の展望と課題を理解できる。</p>					
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	担当教員作成プリント・パワーポイント					
到達目標	学生は、観光産業が日本の経済的な発展や沈滞、それに伴う政治的な政策介入に対応して生成変化し続けていることを理解できる。					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 観光の意味と構成要素 2. 日本での観光の始まりと意義 3. 江戸時代の観光の歴史的意義 4. 明治時代の観光の歴史的意義 5. 1945 年以降の高度経済成長 6. オリンピックと万博(1970 年) 7. 2 度のベビーブーム 8. プラザホテルというビジネスモデル 9. ビジネスホテルというビジネスモデル 10. 大きなテストと総復習 11. バルグ運賃とアウトバウンド成長 12. 石油危機と貿易摩擦 13. 1985 年プラザ合意とバブル景気 14. 大きなテストと復習 15. リゾート乱開発とレジャー 16. アウトバウンド急拡大 17. バブル崩壊・不景気 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 18. 幻の第 3 次ベビーブーム 19. ビジットジャパンキャンペーン 20. インバウンド政策と観光産業 21. 都市再開発と外資系ホテルの進出 22. 宿泊特化型ホテルの拡大 23. 大きなテストと総復習 24. インバウンド急拡大の恩恵 25. 2020 東京オリンピック決定の意義 26. コロナ禍による観光産業の打撃 27. インバウンド旧減少の打撃(大阪) 28. 観光地のインバウンドとの距離感 29. 安近短の旅行と観光資源の見直し 30. オリンピックと S D G S 31. オリンピックと食の安全 32. ポストコロナ下の観光産業再生① 33. 大きなテストと総復習 34. ポストコロナ下の観光産業再生② </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 観光の意味と構成要素 2. 日本での観光の始まりと意義 3. 江戸時代の観光の歴史的意義 4. 明治時代の観光の歴史的意義 5. 1945 年以降の高度経済成長 6. オリンピックと万博(1970 年) 7. 2 度のベビーブーム 8. プラザホテルというビジネスモデル 9. ビジネスホテルというビジネスモデル 10. 大きなテストと総復習 11. バルグ運賃とアウトバウンド成長 12. 石油危機と貿易摩擦 13. 1985 年プラザ合意とバブル景気 14. 大きなテストと復習 15. リゾート乱開発とレジャー 16. アウトバウンド急拡大 17. バブル崩壊・不景気 	<ol style="list-style-type: none"> 18. 幻の第 3 次ベビーブーム 19. ビジットジャパンキャンペーン 20. インバウンド政策と観光産業 21. 都市再開発と外資系ホテルの進出 22. 宿泊特化型ホテルの拡大 23. 大きなテストと総復習 24. インバウンド急拡大の恩恵 25. 2020 東京オリンピック決定の意義 26. コロナ禍による観光産業の打撃 27. インバウンド旧減少の打撃(大阪) 28. 観光地のインバウンドとの距離感 29. 安近短の旅行と観光資源の見直し 30. オリンピックと S D G S 31. オリンピックと食の安全 32. ポストコロナ下の観光産業再生① 33. 大きなテストと総復習 34. ポストコロナ下の観光産業再生②
<ol style="list-style-type: none"> 1. 観光の意味と構成要素 2. 日本での観光の始まりと意義 3. 江戸時代の観光の歴史的意義 4. 明治時代の観光の歴史的意義 5. 1945 年以降の高度経済成長 6. オリンピックと万博(1970 年) 7. 2 度のベビーブーム 8. プラザホテルというビジネスモデル 9. ビジネスホテルというビジネスモデル 10. 大きなテストと総復習 11. バルグ運賃とアウトバウンド成長 12. 石油危機と貿易摩擦 13. 1985 年プラザ合意とバブル景気 14. 大きなテストと復習 15. リゾート乱開発とレジャー 16. アウトバウンド急拡大 17. バブル崩壊・不景気 	<ol style="list-style-type: none"> 18. 幻の第 3 次ベビーブーム 19. ビジットジャパンキャンペーン 20. インバウンド政策と観光産業 21. 都市再開発と外資系ホテルの進出 22. 宿泊特化型ホテルの拡大 23. 大きなテストと総復習 24. インバウンド急拡大の恩恵 25. 2020 東京オリンピック決定の意義 26. コロナ禍による観光産業の打撃 27. インバウンド旧減少の打撃(大阪) 28. 観光地のインバウンドとの距離感 29. 安近短の旅行と観光資源の見直し 30. オリンピックと S D G S 31. オリンピックと食の安全 32. ポストコロナ下の観光産業再生① 33. 大きなテストと総復習 34. ポストコロナ下の観光産業再生② 					

2024 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 (English Communication)			
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	コフイ コナレオ	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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ol style="list-style-type: none"> 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. Unit 6 - Asking for directions 8. Unit 7 - Getting money at a bank 9. Written test 10. Unit 8 - Reserving a hotel room 11. Unit 9 - Medical problems 12. Unit 10 - Talking about hometowns 13. Unit 11 - Tourist attractions 14. Unit 12 - Talking about places to visit 15. Unit 13 - Talking about interests 16. Unit 14 - Arrangements to meet 17. Listening test 18. Unit 15 - Buying souvenirs 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Unit 16 - Sending mail at the post office 20. Unit 17 - Suggesting things to do 21. Unit 18 - Reporting lost property 22. Unit 19 - Getting to the airport 23. Unit 20 - Talking about experiences 24. Speaking test round 1 25. Speaking test round 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 		

2024 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	ビジネス起業経営学科 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	N2 から N1 レベルの読解と、同レベルの漢字の学習を進める。 読解では筆者の意見をつかむことを第一の目標とし、文中の細かい表現に注目できる注意力を養う。漢字では部首や類語に注目し、体系的に身に着けることを目指す。					
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	オリジナル教材					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. JLPT 合格 (N1・N2) 2. 文章中から筆者の意見を見つけることができる 3. それぞれの漢字についての読みはもちろん、部首や類義語、対義語を合わせて示すことができる 					
評価方法と基準	<p>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。</p> <p>平常点は毎回の宿題の提出状況により評価する。</p>					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 2. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 3. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 4. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 5. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 6. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 7. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 8. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 9. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 10. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 11. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 12. 実力テスト① 13. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 14. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 15. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 16. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 17. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 18. 漢字・読解演習 (中文の読み方) </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 19. 漢字・読解演習 (主張理解) 20. 漢字・読解演習 (主張理解) 21. 漢字・読解演習 (主張理解) 22. 漢字・読解演習 (主張理解) 23. 漢字・読解演習 (主張理解) 24. 実力テスト② 25. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 26. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 27. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 28. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 29. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 30. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 31. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 32. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 33. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 34. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 35. 実力テスト⑥ </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 2. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 3. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 4. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 5. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 6. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 7. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 8. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 9. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 10. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 11. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 12. 実力テスト① 13. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 14. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 15. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 16. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 17. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 18. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 漢字・読解演習 (主張理解) 20. 漢字・読解演習 (主張理解) 21. 漢字・読解演習 (主張理解) 22. 漢字・読解演習 (主張理解) 23. 漢字・読解演習 (主張理解) 24. 実力テスト② 25. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 26. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 27. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 28. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 29. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 30. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 31. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 32. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 33. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 34. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 35. 実力テスト⑥
<ol style="list-style-type: none"> 1. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 2. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 3. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 4. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 5. 漢字・読解演習 (選択肢の吟味) 6. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 7. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 8. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 9. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 10. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 11. 漢字・読解演習 (短文の読み方) 12. 実力テスト① 13. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 14. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 15. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 16. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 17. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 18. 漢字・読解演習 (中文の読み方) 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 漢字・読解演習 (主張理解) 20. 漢字・読解演習 (主張理解) 21. 漢字・読解演習 (主張理解) 22. 漢字・読解演習 (主張理解) 23. 漢字・読解演習 (主張理解) 24. 実力テスト② 25. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 26. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 27. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 28. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 29. 漢字・読解演習 (長文の読み方) 30. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 31. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 32. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 33. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 34. 漢字・読解演習 (さまざまな文章) 35. 実力テスト⑥ 					

2024 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	ビジネス起業経営学科 2 年	履修区分	必修																																				
担当教員名	三井 崇司		授業形態	講義																																				
科目の目的	2 年次の前期は就職活動やエントリーシートの書き方を行い、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。就職活動の落ち着いた後期には、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。実社会で順応できる人間力を身に着ける。																																							
実務経験のある教員等による授業内容	教育業界に約 25 年間在籍していて、ビジネスマナー、キャリア教育、ビジネス研修などを多岐に行ってきた。また、就職サポートも長年にわたり実施しているので、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授業で伝える。																																							
教科書・参考書・教材等	講師作成プリント 参考書籍：日本ビジネス能力認定試験公式テキスト：ビジネス実務マナー検定 等																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1. キャリアとは</td> <td>19. 仕事選びの基準</td> </tr> <tr> <td>2. エントリーシートとは</td> <td>20. 職種研究①</td> </tr> <tr> <td>3. 学生時代に力を入れたこと</td> <td>21. 職種研究②</td> </tr> <tr> <td>4. 自己 PR</td> <td>22. 業界・企業研究のまとめ</td> </tr> <tr> <td>5. 志望理由</td> <td>23. 自己分析とは</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. 業界・企業研究とは</td> <td>25. 自分史の振りかえり</td> </tr> <tr> <td>8. 興味がある業界を探す</td> <td>26. 未来史</td> </tr> <tr> <td>9. 業界研究①</td> <td>27. ジョハリの窓①</td> </tr> <tr> <td>10. 業界研究②</td> <td>28. ジョハリの窓②</td> </tr> <tr> <td>11. 9 つの企業類型</td> <td>29. コンピテンシー①</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. 3C 分析①</td> <td>31. コンピテンシー②</td> </tr> <tr> <td>14. 3C 分析②</td> <td>32. 内的キャリア①</td> </tr> <tr> <td>15. 企業研究①</td> <td>33. 内的キャリア②</td> </tr> <tr> <td>16. 企業研究②</td> <td>34. 社会人の心構え①</td> </tr> <tr> <td>17. 志望理由と職種</td> <td>35. 社会人の心構え②</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. キャリアとは	19. 仕事選びの基準	2. エントリーシートとは	20. 職種研究①	3. 学生時代に力を入れたこと	21. 職種研究②	4. 自己 PR	22. 業界・企業研究のまとめ	5. 志望理由	23. 自己分析とは	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. 業界・企業研究とは	25. 自分史の振りかえり	8. 興味がある業界を探す	26. 未来史	9. 業界研究①	27. ジョハリの窓①	10. 業界研究②	28. ジョハリの窓②	11. 9 つの企業類型	29. コンピテンシー①	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. 3C 分析①	31. コンピテンシー②	14. 3C 分析②	32. 内的キャリア①	15. 企業研究①	33. 内的キャリア②	16. 企業研究②	34. 社会人の心構え①	17. 志望理由と職種	35. 社会人の心構え②	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. キャリアとは	19. 仕事選びの基準																																							
2. エントリーシートとは	20. 職種研究①																																							
3. 学生時代に力を入れたこと	21. 職種研究②																																							
4. 自己 PR	22. 業界・企業研究のまとめ																																							
5. 志望理由	23. 自己分析とは																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. 業界・企業研究とは	25. 自分史の振りかえり																																							
8. 興味がある業界を探す	26. 未来史																																							
9. 業界研究①	27. ジョハリの窓①																																							
10. 業界研究②	28. ジョハリの窓②																																							
11. 9 つの企業類型	29. コンピテンシー①																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. 3C 分析①	31. コンピテンシー②																																							
14. 3C 分析②	32. 内的キャリア①																																							
15. 企業研究①	33. 内的キャリア②																																							
16. 企業研究②	34. 社会人の心構え①																																							
17. 志望理由と職種	35. 社会人の心構え②																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

2024 年度 早稲田文理専門学校シラバス

科目名	ICT 活用Ⅱ					
授業時間数	72 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		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、Word 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。					
実務家教員との関係	日本電気ソフトウェア(株) (現：NEC ソリューションイノベータ) にて、8 年間、ソフトウェア開発及び教育センター講師を担当した。					
教科書・参考書・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 講師作成の資料を使用する ・ Excel マスター演習問題集 (日経 BP 社) 					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. Word と Excel は基本機能を理解し資料作成ができる 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	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Word 総合課題① 2. Word 総合課題② 3. Excel 総合課題① 4. Excel 総合課題② 5. Excel 総合課題③ 6. Excel 総合課題④ 7. Excel 総合課題⑤ 8. インターネットを使った情報検索 9. メーリングリストや掲示板 10. 電子メールのマナー 11. SNS のマナー 12. グループウェアの活用 13. 実力テスト① 14. 情報モラルとは 15. ネットワーク関連用語 16. インターネットの仕組み 17. 個人情報の取り扱い 18. 知的財産権・著作権 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 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② 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. PowerPoint 練習問題 1 30. PowerPoint 練習問題 2 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. 実力テスト③ 36. PowerPoint 課題の提出 </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. Word 総合課題① 2. Word 総合課題② 3. Excel 総合課題① 4. Excel 総合課題② 5. Excel 総合課題③ 6. Excel 総合課題④ 7. Excel 総合課題⑤ 8. インターネットを使った情報検索 9. メーリングリストや掲示板 10. 電子メールのマナー 11. SNS のマナー 12. グループウェアの活用 13. 実力テスト① 14. 情報モラルとは 15. ネットワーク関連用語 16. インターネットの仕組み 17. 個人情報の取り扱い 18. 知的財産権・著作権 	<ol style="list-style-type: none"> 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② 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. PowerPoint 練習問題 1 30. PowerPoint 練習問題 2 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. 実力テスト③ 36. PowerPoint 課題の提出
<ol style="list-style-type: none"> 1. Word 総合課題① 2. Word 総合課題② 3. Excel 総合課題① 4. Excel 総合課題② 5. Excel 総合課題③ 6. Excel 総合課題④ 7. Excel 総合課題⑤ 8. インターネットを使った情報検索 9. メーリングリストや掲示板 10. 電子メールのマナー 11. SNS のマナー 12. グループウェアの活用 13. 実力テスト① 14. 情報モラルとは 15. ネットワーク関連用語 16. インターネットの仕組み 17. 個人情報の取り扱い 18. 知的財産権・著作権 	<ol style="list-style-type: none"> 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② 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. PowerPoint 練習問題 1 30. PowerPoint 練習問題 2 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. 実力テスト③ 36. PowerPoint 課題の提出 					

科目名	事務・生産管理Ⅱ(会計学)					
授業時間数	72 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・実習		
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						
教科書・参考書 ・教材等	(教科書) 全経簿記検定試験商業簿記 3 級テキスト、 全経簿記検定試験商業簿記 2 級テキスト (教材) 全経簿記検定試験過去問題					
到達目標	1. 学生全員が財務諸表 (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. 学生が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. 学生が卒業までに全経簿記 3 級、あるいは全経簿記 2 級に合格することができる。					
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。					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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. <u>実力テスト 1</u> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 19. 売上原価対立法 20. 約束手形 21. その他の債権債務 22. 現金過不足 23. 税金、有価証券 24. <u>実力テスト 2</u> 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. 小テスト 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. <u>実力テスト 3</u> 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 </td> </tr> </table>				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. <u>実力テスト 1</u> 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 22. 現金過不足 23. 税金、有価証券 24. <u>実力テスト 2</u> 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. 小テスト 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. <u>実力テスト 3</u> 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
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. <u>実力テスト 1</u> 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 22. 現金過不足 23. 税金、有価証券 24. <u>実力テスト 2</u> 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. 小テスト 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. <u>実力テスト 3</u> 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					

2024 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Ⅱ (人材管理)			
授業時間数	72 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	真田 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	日本経済、金融の仕組み。輸出入に頼る日本の貿易ビジネス。企業で就労するための基本的な企業構造、経済について理解する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	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	【参考】「実践マーケティング戦略」佐藤義典 著 (日本能率協会マネジメントセンター) 「これだけはおさえておきたい経済学-学びのガイダンス」実務教育出版 【配布】オリジナルプリント			
到達目標	1. 日本経済の歴史、しくみなどを理解し代表的な企業の説明ができる 2. 企業のビジネスモデルを理解し、分析結果を作ることができる 3. ビジネスモデルや経営課題から、必要な人材を想定することができる			
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、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. 経済を知る前に。(社会学導入) 2. 経済を知る前に。(歴史・地理導入) 3. 労働環境と法務 4. 人事、採用の基本 5. 組織論入門 6. 経営環境の理解 7. コミュニケーション論 8. モチベーションと成長の心理学 9. 影響力の心理学 10. マーケティング論の基礎 1 11. 産業史・経営学説史の基礎① 12. 産業集積の形成史の基礎 13. 実力テスト① 14. 企業にとっての外部環境 15. 交換経済、資本と労働 16. 生産の関係 17. 金融の基本と中央銀行資本市場、利益と貯蓄の考え方	18. 課題「100 万円を稼ぐ方法」① 19. 課題「100 万円を稼ぐ方法」② 20. 課題発表と評価① 21. 課題発表と評価② 22. 売上と原価の基本 23. 価値、収益と費用 24. 企業にとっての外部環境 25. 差別化の出し方、SWOT 分析の世界 26. 企業が取引する条件 27. ビジネスモデル 28. 企画と計画 29. 理念と貢献 30. やる気とやりがい 31. 実力テスト② 32. 成績と成果 33. 日本企業の歴史① (松下) 34. 日本企業の歴史② (ホンダ) 35. 日本企業の歴史③ (ソフトバンク) 37. 日本企業の歴史④ (ユニクロ)		

2024 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Ⅱ (マーケティング)			
授業時間数	72 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	真田 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	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	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	【参考】「実践マーケティング戦略」佐藤義典 著 (日本能率協会マネジメントセンター) 【配布】オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 顧客ニーズを理解し、その内容を説明できる。 競合他社の状況を理解し、その内容を説明できる。 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、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	<ol style="list-style-type: none"> オリエンテーション 戦略の位置づけ 戦略 BASiCS①～導入、市場 戦略 BASiCS②～資産、強み 戦略 BASiCS③～顧客 戦略 BASiCS④～実践 戦略 BASiCS⑤～まとめ 実力テスト① マインドフロー①～導入 マインドフロー②～7つの関門 マインドフロー③～数値化 マインドフロー④～実践 マインドフロー⑤～まとめ 復習、小テスト① 顧客ニーズ①～導入 顧客ニーズ②～広さと深さチャート 顧客ニーズ③～実践 顧客ニーズ④～まとめ 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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Ⅱ(ネットマーケティング)			
授業時間数	72 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	小嶋 正寛	実務経験のある教員等 による授業	授業形態	オンライン
科目の目的	学生は、ビジネスに不可欠なデジタル技術について基本的なしくみ、そのメリット・デメリットを理解し、実生活に生かすことができる。			
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	担当教員作成プリント			
到達目標	学生は、インターネットシクユーザーテストで合格点がとれるだけの基礎的な知識を習得できる。 学生は、I T パスポートで取り上げられる知識のうち、必要最低限の知識を修得している。			
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	1. デジタルマーケティング概論① 2. デジタルマーケティング概論② 3. デジタルマーケティング概論③ 4. モールス信号の誕生・遠距離通信の意義 5. 電話通信の弱点＝単線による通信 6. インターネットの研究史 7. 小テストと復習 8. インターネットのビジネス利用 9. 具体的事例としてのアスクル 10. 1990 年代からの 30 年間の発達史 11. 第 1 章：インターネットの利用状況 12. 第 1 章：インターネット犯罪の分類 13. 第 2 章：インターネットを利用した犯罪① 14. 第 2 章：インターネットを利用した犯罪② 15. 大きなテストと復習 16. 第 3 章：インターネット関連の法規① 17. 第 3 章：インターネット関連の法規② 18. 新聞で確認：日本の法整備の遅れ	19. 第 4 章インターネット利用者のモラル① 20. 第 4 章インターネット利用者のモラル② 21. ホームページの基本的理解 22. メールアドレスと U R L の基本的理解 23. 情報リテラシーの確認 24. 小テストと復習 25. 第 5 章：インターネットのしくみ① 26. 第 5 章：インターネットのしくみ② 27. 第 6 章：コンピューターウイルス① 28. 第 6 章：コンピューターウイルス② 29. ランサムウェアなど最近のネット犯罪脅威 30. 小テストと復習 31. 第 7 章：インターネットセキュリティ① 32. 第 7 章：インターネットセキュリティ② 33. ソーシャルエンジニアリング等総合的対策 34. i B U T 試験実践演習① 35. i B U T 試験実践演習② 36. 大きなテストと総まとめ		

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	経営Ⅱ・創業プランニング (財務分析)			
授業時間数	72 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	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	<p>・1 年次に習得した創業に必要な経営、簿記会計及びマーケティング知識を活用し、PC を使ったビジネスプラン作成能力を育成する</p> <p>・習得済みの簿記の知識を生かして、ビジネスプラン作成に必須の財務会計及び管理会計の知識と実務スキルを養成する</p>			
実務経験のある教員等による授業内容	<p>(実務) 中小企業診断士として創業者への創業計画書作成指導と創業期の経営コンサルティング実務を経験</p> <p>(実務) 商工会議所・商工会等の創業塾講師や、公的経営支援事業の経営指導員、及び直接契約の経営コンサルタントとして 18 年の経験 (飲食・物販・サービス業等) がある</p> <p>(実務) 中小企業診断士養成課程 (中小企業基盤整備機構) での実習企業対象の経営改善計画プレゼンテーションや、上場・非上場企業の社内研修での報告書及びプレゼンテーション制作物作成及び発表を指導</p> <p>(内容) 会社四季報、各社の公開情報等を使って、実務レベルでの財務分析手法を学び、自ら基本的な分析をさせ、マーケティング面、資金面、運営面での課題抽出と、その後に実際に採用された対応策を通して、実現可能性の高い計画策定法を学ぶ</p> <p>(内容) 過去の経営指導で取り扱った事業の財務諸表 (損益計算書、貸借対照表、原価管理表、売上管理表等) を匿名化及び簡素化したデータを使って自分たちの身の丈レベルでの財務分析の世界を学ぶ</p> <p>(内容) 実際の創業塾や個別創業コンサルティング同様、個々人の行った考察に対して、個別にアドバイスや調査・分析・執筆の詳細な指導を行う</p>			
教科書・参考書・教材等	<p>教科書 配布</p> <p>決算書「分析」超入門 2024 佐伯良隆著 朝日新聞出版</p> <p>参考書 コピー、PDF 等で配布</p> <p>上場企業各社の公開財務情報および中期経営計画書</p> <p>過去に取り扱った実例をアレンジした財務諸表 (Excel データで配布)</p>			
到達目標	<p>会社四季報記載の企業情報を読んで、当該企業の経営状態が把握でき、第三者に説明できる財務諸表 (貸借対照表・損益計算書) の分析をし、指標と比較して評価ができる</p> <p>管理会計の諸表 (売上・原価・利益計画、損益分岐点分析、減価償却台帳、資金繰り表、賃金台帳) 等の内容が理解でき、計算式を使って試算ができる</p>			
評価方法と基準	<p>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、演習提出データ、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。</p>			

授業計画

<ol style="list-style-type: none">1. 簡単な利益計算の基本2. 利益計算から学ぶ損益計算書3. 貸借対照表のパターンを学ぼう4. 業種から見た貸借対照表5. 貸借対照表の実際(婦人服店の事例 1)6. 損益計算書の実際(婦人服店の事例 2)7. 日々のビジネスの工夫を3年間の推移で見よう(婦人服店の事例 3)8. 改善の考え方(婦人服店の事例 4)9. 重要ポイントはキャッシュフロー10. 財務三表で分かること11. 損益計算書の読み方(本格編)112. 損益計算書の読み方(本格編)213. 貸借対照表は資産の分類から14. 貸借対照表は左右のバランス15. 損益と重ねてキャッシュフローは理解しよう16. 使えるお金を理解しよう17. 計算問題で理解する財務三表の関係18. 分析の基本は「比率」。その1 割合	<ol style="list-style-type: none">19. 分析の基本は「比率」。その2 回転率20. 収益性を分析しよう121. 収益性を分析しよう222. 収益性を分析しよう323. 収益性を損益分岐点から理解しよう24. 計算問題で収益性の理解を深めよう25. 倒産事例を研究しよう(飲食店事例 1)26. 倒産事例を研究しよう(飲食店事例 2)27. 安全性を分析しよう128. 安全性を分析しよう229. 安全性を分析しよう330. なぜ現金がありと安心できるの? CFの理解31. 運転資金にくわしくなる32. 10年後の企業の姿を比較しよう33. 成長性を分析しよう134. 成長性を分析しよう235. 決算書分析特講 1 大企業分析36. 決算書分析特講 2 求人企業分析
--	---

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	経営Ⅱ・創業プランニング (創業プラン)			
授業時間数	72 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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生が日本国内での就職および将来自国で起業する上で必要なビジネスプラン (創業計画書、経営改善計画書、新製品開発計画書、中期事業計画書など) の作成スキルを習得する ・資本金の獲得や借入金の活用など資金面の重要性を理解させ、法制度に則った企業の仕組みを理解させるとともに、各種支援策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 ・中小企業の創業事例 (国の推奨する事例集) や日本企業を中心とした実際の企業のイノベーション事例をもとに、一般的なアイデアではなくアイデアを深める工夫を学び、実際に自分で創業する際に活用や援用をして創業計画を完成させスキルを身につける 			
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>(実務) 創業者への創業計画書作成指導と創業期の経営コンサルティング実務を経験</p> <p>(実務) 商工会議所・商工会等の創業塾講師や、公的経営支援事業の経営指導員、及び直接契約の経営コンサルタントとして 18 年の経験 (飲食・物販・サービス業等) がある</p> <p>(実務) 中小企業診断士養成課程 (中小企業基盤整備機構機構) での実習企業対象の経営改善計画プレゼンテーションや、上場・非上場企業の社内研修での報告書及びプレゼンテーション制作物作成及び発表を指導</p> <p>(内容) 経営コンサルタントとして経営指導した 2 社の事例 (飲食業の創業・服飾販売業の経営革新) を使用して、具体的な創業～再構築の各プロセスでの経営課題を学び、客観的に分析・課題抽出を行なって、「自分ならこうする」という改善策の立案と発表を行う</p> <p>(内容) 資金調達実務で使用されている日本政策金融公庫の創業計画書等を使って、実務レベルでマーケティング面、資金面、運営面で抜け漏れのない計画策定法を学ぶ</p> <p>(内容) 最終的に一般社団法人全国専門学校情報教育協会主催のビジネスプロデュースコンペティションの様式を使用した創業計画書を完成させ、口頭プレゼンテーションを行う</p> <p>(内容) 実際の創業塾や個別創業コンサルティング同様、個々人の考えたプラン内容に対して、個別にアドバイスや調査・分析・執筆の詳細な指導を行う</p>			
教科書・参考書 ・教材等	<p>教科書</p> <p>よくわかる起業の計画 宮内健次著 ビジネス教育出版社</p> <p>参考書</p> <p>日本政策金融公庫 「創業の手引き」</p> <p>https://www.jfc.go.jp/n/finance/sougyou/pdf/sougyou_tebiki_book_202111.pdf</p> <p>教材</p> <p>オリジナルプリント教材 毎回全員配布</p> <p>日本政策金融公庫 創業計画書記入例 (10 業種) プリント配布</p> <p>日本政策金融公庫 女性創業事例集 プリント配布</p> <p>中小企業基盤整備機構 創業事例集(カフェ・婦人衣料・カルチャー教室) プリント配布</p> <p>一般社団法人全国専門学校情報教育協会ビジネスプロデュースコンペティション応募用紙</p> <p>法務省提供の株式会社設立登記様式</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな事例を、各種分析ツール (SWOT 分析や PEST 分析などのフレームワーク) を使い、自身のアイデアを盛り込んだ経営戦略、解決策・改善策が立案できる 日本政策金融公庫の創業計画書をはじめとした各種創業計画書の構造が理解でき、条件が変わった場合には必要な部分を改変して、新たな計画に作り直すことができる 			

	<p>日本政策金融公庫の創業計画書が自身のアイデアで作成できる 一般社団法人全国専門学校情報教育協会ビジネスプロデュースコンペティション応募用のビジネスプランが自身のアイデアで作成でき、本戦出場を目指すレベルに到達する</p>	
<p>評価方法と基準</p>	<p>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。 実力テストでは、発表能力の評点を50%以上とする。発表能力は、発表態度（挨拶や表情、姿勢）、発表内容（日本語話法と正確性、ボディアクション、声量）の2つの方向から評価する</p>	
<p>授業計画</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先輩の事例を見よう 2. どんなプランを始める？ 3. 私のモットーを決めよう 4. ビジネスの背骨を考えよう 5. 起業計画書（創業企画書）を読もう1 6. 起業計画書（創業企画書）を読もう2 7. 起業計画書（創業企画書）を読もう3 8. 起業計画書（創業企画書）を書き始めよう1 アイデア編1 9. 起業計画書（創業企画書）を書き始めよう2 アイデア編2 10. 起業計画書（創業企画書）を読もう4 理念・きっかけ部分 11. 起業計画書（創業企画書）を読もう5 STP部分 12. 起業計画書（創業企画書）を読もう6 4P部分 13. 起業計画書（創業企画書）を読もう7 外部・内部環境部分 14. 起業計画書（創業企画書）を読もう8 SWOT部分 15. 起業計画書（創業企画書）を読もう9 費用計画 16. 起業計画書（創業企画書）を読もう10 売上・利益計画 17. 起業するための資金の集め方1 資本金 18. 起業するための資金の集め方2 借入金 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう1 BPCプラン作成に挑戦1 20. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう2 BPCプラン作成に挑戦2 21. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう3 BPCプラン作成に挑戦3 22. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう4 BPCプラン作成に挑戦4 23. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう5 BPCプラン作成に挑戦5 24. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう6 BPCプラン作成に挑戦6 25. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう7 BPCプラン作成に挑戦7 26. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう8 BPCプラン作成に挑戦8 27. 本格的な起業計画書（創業企画書）を書こう9 BPCプラン作成に挑戦9 28. 会社の設立登記をしよう1 法律編 29. 会社の設立登記をしよう2 書類編 30. 会社の設立登記をしよう3 ビザ手続など 31. 本格的なプレゼンテーションを実践しよう1 32. 本格的なプレゼンテーションを実践しよう2 33. 本格的なプレゼンテーションを実践しよう3 34. ネット起業論 35. 総合制作発表プレゼンテーション（全員発表）1 36. 総合制作発表プレゼンテーション（全員発表）2

2024 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Ⅱ (小売・サービス接客)			
授業時間数	72 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	新井芽伊・小野彩佳	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	<ul style="list-style-type: none"> ・サービス接客検定を学ぶことで、企業経営に必要なサービスの知識を得る ・習得した知識をレジ実習を通して実践し、接客における所作を体得する 			
実務経験のある教員等による授業内容	スーパーマーケットでのレジ教育を 7 年行ってきた教員が、その経験を活かし、サービス接客検定、チェッカー技能検定の知識を基に接客の基本知識について授業を行う。			
教科書・参考書・教材等	『1 回で受かる!サービス接客検定 2 級・3 級テキスト&問題集』・原田昌洋・成美堂出版 設置			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・サービス接客検定 3 級相当の知識を習得できる ・接客の基本応対用語を習得できる ・接客の基本動作 (お辞儀等) が理解できる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. サービス接客について 2. サービススタッフの心構え① 3. サービススタッフの心構え② 4. サービススタッフの所作① 5. サービススタッフの所作② 6. サービススタッフの身だしなみ 7. 専門知識 (商業用語) 8. サービスの意義と機能①/レジ実習 9. サービスの意義と機能②/レジ実習 10. サービスの種類①/レジ実習 11. サービスの種類②/レジ実習 12. サービスの種類③ 13. 復習① 14. 一般知識① 15. 一般知識② 16. 期末テスト 17. テスト振り返り 18. シフト・ローテーション表作成① 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 復習②・模擬試験① 20. 対人技能(話し方・服装) 21. 対人技能(受け応え、マナー) 22. 対人技能(人間関係の基本) 23. 対人技能(接客知識) 24. 問題処理・環境整備/レジ実習 25. 金品管理・社交業務/レジ実習 26. 復習③・模擬試験②/レジ実習 27. 復習④・模擬試験③/レジ実習 28. チェッカー技能検定の知識① 29. チェッカー技能検定の知識② 30. 所作(話し方・お辞儀)実技① 31. 所作(話し方・お辞儀)実技② 32. 復習⑤ 33. 期末テスト 34. テスト振り返り 35. レジ発表会 36. シフト・レジローテーション表作成② 		

2024 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	ビジネス企業経営学科 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	最新的话题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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

科目名	卒業制作			
授業時間数	72 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	花井 伸也		授業形態	実習
科目の目的	日本のビジネス環境における実践的な課題解決能力を身につけ、調査・分析・計画・実施のプロセスを通じて、ビジネススキルと専門知識を総合的に習得することを目的とする。また、異文化理解とグローバルな視点を持ちながら、自身のキャリア形成に役立つ具体的な経験を積むことを目指す。			
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	講師作成の資料を使用する 参考書籍			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 2 年間の学びを資料にまとめ、全員が発表する。 資料の作成においては、見やすい資料、文章を使用できる。 発表においては、わかりやすい説明ができる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> オリエンテーション 発表資料としてのビジネス文書 発表資料としてのビジネス文書 発表資料としてのビジネス文書 発表資料としてのビジネス文書 過去の卒業制作の事例紹介 自己分析と興味・強みの発見 自己分析と興味・強みの発見 プロジェクト計画書作成演習 プロジェクト計画書作成演習 プロジェクト計画書作成演習 実力テスト① 市場調査手法 市場調査手法 市場調査手法 情報収集技術 情報収集技術 情報収集技術 ケーススタディ分析 ケーススタディ分析 ケーススタディ分析 中間報告書作成 中間報告書提出 実力テスト② プロジェクト実施とモニタリング プロジェクト実施とモニタリング 進捗報告と問題解決 進捗報告と問題解決 プロジェクトの最終調整 プレゼン資料作成演習 プレゼン資料作成演習 プレゼン資料提出 最終プレゼンテーション 最終プレゼンテーション プロジェクト全体の振り返り 実力テスト③ 			

2024 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	通年 7 2 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	今井千由紀	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N2) 合格に向けて、文法形式を意味機能別に理解できる。 ・上級レベルの日本語力を養い、円滑なコミュニケーション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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N2) 合格に向けての対策授業を実施する。 			
教科書・参考書 ・教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・『新完全マスター文法 N2』 スリーエーネットワーク 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N2 に合格できる日本語力を身につける。 ・「文法」の能力の向上と、試験対策にとどまらない全般的な文法力を養う。 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「1 課 ~とき・直後に」/短文作成 2. 「2 課 ~している」/短文作成 3. 「3 課 ~後で」/短文作成 4. 「4 課 範囲の始まりと終わり」/短文作成 5. 1~4 課 テスト/「5 課 ~だけ」 6. 「6 課 ~だけではなく」/短文作成 7. 「7 課 ~について」/短文作成 8. 「8 課 ~を基準にして」/短文作成 9. 5~8 課 テスト/「9 課 ~に関連して」 10. 「10 課 ~や~など」/短文作成 11. 「11 課 ~に関係なく」/短文作成 12. 「12 課 強く否定する」/短文作成 13. 9~12 課 テスト/「13 課 ~話題」 14. 「14 課 ~けれど」/短文作成 15. 「15 課 もしそうなら」/短文作成 16. 「16 課 理由 1」/短文作成 17. 13~16 課 テスト/「17 課 理由 2」 18. 「18 課 ~できない」/短文作成 19. 「19 課 ~の立場で」/短文作成 20. 「20 課 結果」/短文作成 21. 17~20 課 テスト/問題 1~20 課 	<ol style="list-style-type: none"> 22. 「21 課 強く言う」/短文作成 23. 「22 課 ~だろうと思う」/短文作成 24. 「23 課 感想・主張」/短文作成 25. 「24 課 提案・意志」/短文作成 26. 21~24 課テスト/「25 課 強くそう感じる」 27. 「26 課 願う・感動」/問題 1~26 課 28. 「文法形式の整理 ABC」 29. 「文法形式の整理 DEFG」 30. 「文の組み立て 1~3 課」 31. 「文章の文法 1~2 課」 32. 「文章の文法 3~4 課」 33. 「文章の文法 5~6 課」 34. 「文章の文法 7~8 課」 35. 「文章の文法 9~10 課」 36. 「文章の文法 11~12 課」 37. 38. 39. 40. 41. 42. 		

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	就職とキャリア 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	岩田 幸子	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	早稲田文理の学生としてどこに出ても恥ずかしくないよう基本的な生活習慣やマナーを身につけること。自己の将来像を思い描き、将来設計をする。その未来がかなうべく 2 年間でどのように過ごし、自己の将来に向けて何が必要か、その必要なものを取得できるよう計画を立てる。また、就職や進学をする際に必要とされる社会人としてのマナーを身につけることが目的である。			
実務経験のある教員等による授業内容	人事部で人材育成や採用に携わり、また個人付き秘書を務めたことによる自己のビジネススキルを活かして、高校生から大学生、社会人と幅広い層や中間管理職の人材育成に 35 年以上携わっている。その経験を活かし、これから社会に出ていく人材の育成を知識面だけではなく実務能力として身につけることができるような授業展開を図る。			
教科書・参考書 ・教材等	教科書／配布：外国人実務能力検定公式テキスト PATF3 級（一般社団法人日本ビジネス能力認定協会） 参考書／プリント配布：秘書検定・ビジネス実務マナー検定（早稲田教育出版） 教材／プリント配布：サービス接客検定公式問題集 3 級（早稲田教育出版）			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本での基本的な生活習慣が身につく ・社会人としての基礎知識が身につく ・自己の将来設計が立てられる ・進学や就職における面接での立ち居振る舞い、話し方、コミュニケーションの取り方が身につく 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 挨拶の仕方・実践 3. 名乗りと自己紹介の仕方・実践 4. 社会人として必要な条件 5. 社会人として求められる行動規範 6. 立ち居振る舞いと姿勢・実践 7. キャリアとは 8. 1 年後・卒業後の将来設計 9. 職業倫理と職業観 10. 日本の企業組織の仕組み 11. 復習と実践 12. 実力テスト 13. 言葉遣い（敬語の知識） 14. 言葉遣い（敬語練習問題） 15. 話し方 16. プレゼンテーション技法 17. プレゼンテーション実践編 18. 能力と適性 19. 自己を知る 20. 自己を表現する 	<ol style="list-style-type: none"> 21. 外国人実務能力検定対策— 1 22. 外国人実務能力検定対策— 2 23. 復習と実践 24. 実力テスト 25. 就職や進学の面接に準備するもの・身だしなみとは 26. 様々な職業について知る 27. 面接試験の内容について準備すること 28. 面接での立ち居振る舞い・実践— 1 29. 面接での立ち居振る舞い・実践— 2 30. 面接での受け答え・実践— 1 31. 面接での受け答え・実践— 2 32. ビジネス系検定問題— 1 33. ビジネス系検定問題— 2 34. 1 年間で振り返って学んだことの復習 35. 実力テスト 36. 実力テストから振り返る 1 年の総括 		

2024 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	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	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。また、インターネット社会での必要な知識を統括的に学習する。インターネット利用にまつわるトラブルを回避し、インターネット社会で生きるための適切な判断力と行動力を身につけることを目的として学習する。			
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：身につく・合格・IT パスポート 等			
到達目標	1、iBut ブロンズ（70 点）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		

2024 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	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		授業形態	実習																																				
科目の目的	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 など																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1. Word IME/入力規則</td> <td>19. Excel 基礎的な関数①</td> </tr> <tr> <td>2. Word 範囲選択/移動とコピー</td> <td>20. Excel 基礎的な関数②</td> </tr> <tr> <td>3. Word 書式設定</td> <td>21. Excel 練習問題</td> </tr> <tr> <td>4. Word 段落設定</td> <td>22. Excel グラフの作成</td> </tr> <tr> <td>5. Word 練習問題</td> <td>23. Excel 練習問題</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. Word 表の作成と装飾</td> <td>25. Excel データベース</td> </tr> <tr> <td>8. Word オブジェクトの挿入</td> <td>26. Excel 応用的な関数①</td> </tr> <tr> <td>9. Word 練習問題</td> <td>27. Excel 応用的な関数②</td> </tr> <tr> <td>10. Word 長文の編集</td> <td>28. Excel 総合課題①</td> </tr> <tr> <td>11. Word 総合課題</td> <td>29. Excel 総合課題②</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. Excel ブックの操作</td> <td>31. PowerPoint 入力とスライド</td> </tr> <tr> <td>14. Excel 入力規則/オートフィル</td> <td>32. PowerPoint 表作成/グラフ</td> </tr> <tr> <td>15. Excel 表の編集</td> <td>33. PowerPoint アニメーション</td> </tr> <tr> <td>16. Excel 四則演算と関数</td> <td>34. PowerPoint 画面切り替え</td> </tr> <tr> <td>17. Excel 練習問題</td> <td>35. PowerPoint 総合課題</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. Word IME/入力規則	19. Excel 基礎的な関数①	2. Word 範囲選択/移動とコピー	20. Excel 基礎的な関数②	3. Word 書式設定	21. Excel 練習問題	4. Word 段落設定	22. Excel グラフの作成	5. Word 練習問題	23. Excel 練習問題	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. Word 表の作成と装飾	25. Excel データベース	8. Word オブジェクトの挿入	26. Excel 応用的な関数①	9. Word 練習問題	27. Excel 応用的な関数②	10. Word 長文の編集	28. Excel 総合課題①	11. Word 総合課題	29. Excel 総合課題②	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. Excel ブックの操作	31. PowerPoint 入力とスライド	14. Excel 入力規則/オートフィル	32. PowerPoint 表作成/グラフ	15. Excel 表の編集	33. PowerPoint アニメーション	16. Excel 四則演算と関数	34. PowerPoint 画面切り替え	17. Excel 練習問題	35. PowerPoint 総合課題	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. Word IME/入力規則	19. Excel 基礎的な関数①																																							
2. Word 範囲選択/移動とコピー	20. Excel 基礎的な関数②																																							
3. Word 書式設定	21. Excel 練習問題																																							
4. Word 段落設定	22. Excel グラフの作成																																							
5. Word 練習問題	23. Excel 練習問題																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. Word 表の作成と装飾	25. Excel データベース																																							
8. Word オブジェクトの挿入	26. Excel 応用的な関数①																																							
9. Word 練習問題	27. Excel 応用的な関数②																																							
10. Word 長文の編集	28. Excel 総合課題①																																							
11. Word 総合課題	29. Excel 総合課題②																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. Excel ブックの操作	31. PowerPoint 入力とスライド																																							
14. Excel 入力規則/オートフィル	32. PowerPoint 表作成/グラフ																																							
15. Excel 表の編集	33. PowerPoint アニメーション																																							
16. Excel 四則演算と関数	34. PowerPoint 画面切り替え																																							
17. Excel 練習問題	35. PowerPoint 総合課題																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

2024 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 (顧客心理)			
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	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	顧客との交渉において、自分の利益や目標を達成するだけでなく、顧客の利益や目標も満たされるような、解決策を導き出す力を身につける。			
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	参考書籍：営業の基本			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 営業職の全体像がイメージできる。 2. 顧客の要求が理解できる。 3. 自分と顧客が win-win になる方法を提案できる。 4. 自分の意見や提案を明確かつ魅力的に伝えることができる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 習慣にすべきこと 2. 会社とは 3. 働くとは 4. 営業の定義 5. 逆算思考と積立思考 6. 逆算思考で目的と目標を決める 7. 復習・小テスト① 8. AIDMA 9. BtoB 営業と BtoC 営業 10. 商談プロセスと提案書の作り方 11. 実力テスト① 12. 第一印象 13. 雑談スキル 14. 話の聞き方 15. 質問スキル 16. コミュニケーションスキル 17. クロージングテクニック 18. 販売促進ツール 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 復習・小テスト② 20. マーケティングと営業の違い 21. PDCA サイクル 22. OODA ループ 23. 5W1H 24. 実力テスト② 25. 営業職のタイムマネジメント 26. インサイドセールスとフィールドセールス 27. 復習・小テスト③ 28. 営業職の特殊性 29. ハーバード流交渉術 30. ウインウインを目指した協議 31. BATNA 32. 実力テスト③ 33. 交渉とは 34. 交渉テクニック 35. 具体的な交渉例 36. 総まとめ 		

科目名	営業・販売 I (ロジカルシンキング)			
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	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	参考書籍：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. 収入のとらえ方 35. 経費のとらえ方 36. 総まとめ		

科目名	マネジメント I (経営学)			
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	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本企業のマネジャーの役割を理解する ・就業後に使えるマネジメントの心構えや手法を学ぶ 			
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	(参考) 強いチームをつくる！リーダーの心得 (明日香出版社) (参考) はじめて部下を持った人のための超リーダー力 (ぱる出版) (参考) サクッとわかる ビジネス教養 マネジメント (新星出版社)			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の企業とマネジメント・リーダーシップの種類を理解する ・学んだマネジメント手法を使った場面ごとの最適手法をグループで検討・発信することで実践力を磨く ・セルフマネジメントの習慣づけとロールプレイングを通してチームマネジメントの手法を身に着ける 			
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. マネジメントとは-マネジメントの本質① 2. マネジメントとは-マネジメントの本質② 3. グループワーク「ラーメン屋をマネジメント」① 4. セルフマネジメント① 5. セルフマネジメント② 6. チームマネジメント① 7. チームマネジメント② 8. グループワーク「ラーメン屋をマネジメント」② 9. テスト前の総復習 10. 実力テスト① 11. 人材プロフィール 12. グループワーク「人材プロフィール」 13. 報連相 14. グループワーク「報連相」 15. OJT 16. グループワーク「OJT」 17. リーダーシップ① 18. リーダーシップ②	19. タイムマネジメント① 20. グループワーク「タイムマネジメント」 21. 業務コントロール (仕事の仕分け) 22. PDCA サイクル① 23. PDCA サイクル① 24. グループワーク「PDCA サイクル」 25. テスト前の総復習 26. 実力テスト② 27. 目標設定 28. グループワーク「目標設定」 29. 後輩指導 30. グループワーク「後輩指導」 31. ロールプレイング「後輩指導」 32. 問題解決 33. グループワーク「問題解決」 34. テスト前の総復習 35. 実力テスト③ 36. マネジメント総復習		

科目名	マネジメント I (会計学)					
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	企業で活躍する営業職を目指す学生に必要とされる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 (ネットスクール) 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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> </tr> </table>				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
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					

科目名	マーケティング I (戦略)			
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	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	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	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、商品開発、店舗開発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	「マーケティング基本」(安原智樹著) + オリジナルプリント			
到達目標	1. 新商品開発のプロセスを理解し、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. マーケティングという仕事を理解し、販売計画を作成できる			
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. 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		

科目名	マーケティング I (情報分析)			
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	マーケティングに必要なデータ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、分析が出来る			
実務経験のある教員等による授業内容	羽原弘毅は、データを元にした販売戦略策定の経験が 10 年以上あり、実務に基づいた授業を行う			
教科書・参考書・教材等	オリジナルプリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 集計に必要な EXCEL 操作① 3. 集計に必要な EXCEL 操作② 4. 集計に必要な EXCEL 操作③ 5. グラフ作成 6. 相関係数 7. 復習・小テスト① 8. POS データの見方 9. POS データの分析 10. POS データの活用 11. まとめ 12. 実力テスト① 13. 小売業について 14. データを元にした商品選定① 15. データを元にした商品選定② 16. データを元にした商品選定③ 17. まとめ 18. 復習・小テスト② 19. 重回帰分析 20. 売上予測 21. 定性要因のデータ化 22. 定性データ化後の検証方法 23. 回帰分析からのテーマ設定 24. 復習・小テスト③ 25. ペルソナの設定 26. フレームワークの活用① 27. フレームワークの活用① 28. フレームワークの活用① 29. ケーススタディ① 30. ケーススタディ② 31. ケーススタディ③ 32. まとめ 33. 実力テスト② 34. 復習① 35. 復習② 36. 総まとめ 			

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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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. デイバートとは 32. デイバートの準備 33. デイバートの準備 34. 模擬デイバート 35. 一年間のまとめ 36. 一年間のまとめ 		

科目名	総合教養 I			
授業時間数	通年 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	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の文化や歴史、習慣やルールやマナーなどを理解する ・日本で生活するときに必要な日本語能力を身につける（N3・N2 対策）※毎授業で実施 			
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	<p>(参考) 担当オリジナル教材</p> <p>(参考) 初級が終わったら始めよう 新にほんご敬語トレーニング (アスク出版)</p> <p>(参考) 新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2・N3 (スリーエーネットワーク)</p> <p>(参考) ドリル&ドリル 日本語能力試験 N3/N2[文字・語彙] (株式会社ユニコム)</p> <p>(参考) 日本語能力試験対策問題集 JLPT 聴解 ポイント&プラクティス (スリーエーネットワーク)</p>			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本人にとって常識としている文化や習慣を理解し日本についての理解を深める ・全員が日本語能力試験 N3 を合格し N2 以上の合格を目標とする 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 敬語①尊敬語・謙譲語・丁寧語 2. 敬語②尊敬語・謙譲語・丁寧語 3. 敬語③日常あいさつ 4. 敬語④職場でのことば 5. 日本の都道府県・地域 6. 日本の歴史と元号 7. 日本の政治/国民の祝日 8. 日本の食文化① 9. 日本の食文化② 10. 漢字・語彙・聴解① 11. テスト前の総復習 12. 実力テスト① 13. 漢字・語彙・聴解② 14. 漢字・語彙・聴解③ 15. 職場の基本ルール① 16. 職場の基本ルール② 17. 日本の世界遺産① 18. 日本の世界遺産② 19. 日本の伝統芸能① 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 日本の伝統芸能② 21. 日本の伝統的なあそび① 22. 日本の伝統的なあそび② 23. 日本の常識① 24. 日本の常識② 25. 日本の常識③ 26. 日本の常識④ 27. テスト前の総復習 28. 実力テスト② 29. 日本の伝統的工芸品 30. 日本の神社仏閣 31. 日本各地の温泉 32. 日本のお祭り 33. 日本の年中行事 34. 日本各地の特産品 35. テスト前の総復習 36. 実力テスト③ 37. 1 年の総復習① 38. 1 年の総復習② 		

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	営業マネジメント学科 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	N2 から N1 レベルの読解と、同レベルの漢字の学習を進める。 読解では筆者の意見をつかむことを第一の目標とし、文中の細かい表現に注目できる注意力を養う。漢字では部首や類語に注目し、体系的に身に着けることを目指す。			
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	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. JLPT 合格 (N1・N2) 2. 文章中から筆者の意見を見つけることができる 3. それぞれの漢字についての読みはもちろん、部首や類義語、対義語を合わせて示すことができる 			
評価方法と基準	<p>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。平常点は毎回の宿題の提出状況により評価する。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 漢字・読解演習（選択肢の吟味） 2. 漢字・読解演習（選択肢の吟味） 3. 漢字・読解演習（選択肢の吟味） 4. 漢字・読解演習（選択肢の吟味） 5. 漢字・読解演習（選択肢の吟味） 6. 漢字・読解演習（短文の読み方） 7. 漢字・読解演習（短文の読み方） 8. 漢字・読解演習（短文の読み方） 9. 漢字・読解演習（短文の読み方） 10. 漢字・読解演習（短文の読み方） 11. 漢字・読解演習（短文の読み方） 12. 実力テスト① 13. 漢字・読解演習（中文の読み方） 14. 漢字・読解演習（中文の読み方） 15. 漢字・読解演習（中文の読み方） 16. 漢字・読解演習（中文の読み方） 17. 漢字・読解演習（中文の読み方） 18. 漢字・読解演習（中文の読み方） 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 漢字・読解演習（主張理解） 20. 漢字・読解演習（主張理解） 21. 漢字・読解演習（主張理解） 22. 漢字・読解演習（主張理解） 23. 漢字・読解演習（主張理解） 24. 実力テスト② 25. 漢字・読解演習（長文の読み方） 26. 漢字・読解演習（長文の読み方） 27. 漢字・読解演習（長文の読み方） 28. 漢字・読解演習（長文の読み方） 29. 漢字・読解演習（長文の読み方） 30. 漢字・読解演習（さまざまな文章） 31. 漢字・読解演習（さまざまな文章） 32. 漢字・読解演習（さまざまな文章） 33. 漢字・読解演習（さまざまな文章） 34. 漢字・読解演習（さまざまな文章） 35. 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	営業マネジメント学科 2年	履修区分	必修																																				
担当教員名	坂本裕子	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	<p>・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、進路を決めることができる。</p> <p>・学生が日本国内の企業で営業、販売、マーケティング等の職種で就職するために、実務能力の知識、ビジネスマナー、就職試験に合格するためのスキルを修得する。</p>																																							
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>担当教員は、観光業界で10年以上従事した経験し豊富な営業経験があるとともに、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級取得者としての経験と知識を有する。授業を通じて最新の就職情報を学生に提供しながら、学生が納得できる進路を定められるよう指導する。</p>																																							
教科書・参考書 ・教材等	<p>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）・日本のカイシャ（日本漢字能力検定協会）及び講師オリジナルプリント配布</p>																																							
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進路選択に不可欠な「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. 自分の強みやスキルをアピールするために適切な日本語表現を取捨選択し発表できる。 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	<p>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。</p>																																							
授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1. 就職活動の進め方と自己理解</td> <td>19. 企業研究とSPI対策①</td> </tr> <tr> <td>2. 企業が求める人材像と自己分析</td> <td>20. 企業研究とSPI対策②</td> </tr> <tr> <td>3. 弱みを強みに変える・自己PR作成</td> <td>21. ビジネスで使う話し方と所作</td> </tr> <tr> <td>4. 日本のカイシャの特徴と面接練習</td> <td>22. 敬語を使いこなす①</td> </tr> <tr> <td>5. 社会人としての自覚</td> <td>23. 敬語の確認②</td> </tr> <tr> <td>6. 仕事に対する意識と行動</td> <td>24. 日本のカイシャの理解を深める</td> </tr> <tr> <td>7. ビジネスコミュニケーション①</td> <td>25. 実力テスト②</td> </tr> <tr> <td>8. 社内・社外の人との関わり方</td> <td>26. 仕事への取り組み方</td> </tr> <tr> <td>9. 面接対策①</td> <td>27. 日本特有の職場文化</td> </tr> <tr> <td>10. 実力テスト①</td> <td>28. 指示の受け方と報連相</td> </tr> <tr> <td>11. 面接対策②</td> <td>29. クレーム対応</td> </tr> <tr> <td>12. ビジネス文書作成②</td> <td>30. 電話・会話のマナー</td> </tr> <tr> <td>13. プレゼンテーション①</td> <td>31. 手紙・メールのマナー</td> </tr> <tr> <td>14. プレゼンテーション②</td> <td>32. 情報収集とメディアの活用</td> </tr> <tr> <td>15. 会議の進行と役割</td> <td>33. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>16. コンプライアンス</td> <td>34. メディアの応用</td> </tr> <tr> <td>17. 日常生活における一般常識</td> <td>35. 会社を取り巻く環境と経済の基本</td> </tr> <tr> <td>18. 職場における一般常識</td> <td>36. 新しい進路に向けての心構え</td> </tr> </table>				1. 就職活動の進め方と自己理解	19. 企業研究とSPI対策①	2. 企業が求める人材像と自己分析	20. 企業研究とSPI対策②	3. 弱みを強みに変える・自己PR作成	21. ビジネスで使う話し方と所作	4. 日本のカイシャの特徴と面接練習	22. 敬語を使いこなす①	5. 社会人としての自覚	23. 敬語の確認②	6. 仕事に対する意識と行動	24. 日本のカイシャの理解を深める	7. ビジネスコミュニケーション①	25. 実力テスト②	8. 社内・社外の人との関わり方	26. 仕事への取り組み方	9. 面接対策①	27. 日本特有の職場文化	10. 実力テスト①	28. 指示の受け方と報連相	11. 面接対策②	29. クレーム対応	12. ビジネス文書作成②	30. 電話・会話のマナー	13. プレゼンテーション①	31. 手紙・メールのマナー	14. プレゼンテーション②	32. 情報収集とメディアの活用	15. 会議の進行と役割	33. 実力テスト③	16. コンプライアンス	34. メディアの応用	17. 日常生活における一般常識	35. 会社を取り巻く環境と経済の基本	18. 職場における一般常識	36. 新しい進路に向けての心構え
1. 就職活動の進め方と自己理解	19. 企業研究とSPI対策①																																							
2. 企業が求める人材像と自己分析	20. 企業研究とSPI対策②																																							
3. 弱みを強みに変える・自己PR作成	21. ビジネスで使う話し方と所作																																							
4. 日本のカイシャの特徴と面接練習	22. 敬語を使いこなす①																																							
5. 社会人としての自覚	23. 敬語の確認②																																							
6. 仕事に対する意識と行動	24. 日本のカイシャの理解を深める																																							
7. ビジネスコミュニケーション①	25. 実力テスト②																																							
8. 社内・社外の人との関わり方	26. 仕事への取り組み方																																							
9. 面接対策①	27. 日本特有の職場文化																																							
10. 実力テスト①	28. 指示の受け方と報連相																																							
11. 面接対策②	29. クレーム対応																																							
12. ビジネス文書作成②	30. 電話・会話のマナー																																							
13. プレゼンテーション①	31. 手紙・メールのマナー																																							
14. プレゼンテーション②	32. 情報収集とメディアの活用																																							
15. 会議の進行と役割	33. 実力テスト③																																							
16. コンプライアンス	34. メディアの応用																																							
17. 日常生活における一般常識	35. 会社を取り巻く環境と経済の基本																																							
18. 職場における一般常識	36. 新しい進路に向けての心構え																																							

科目名	ICT 活用 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	石原 学		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	<table border="0"> <tr> <td>1. オリエンテーション</td> <td>19. セキュリティ対策</td> </tr> <tr> <td>2. 履歴書作成</td> <td>20. ウイルス対策</td> </tr> <tr> <td>3. 履歴書作成</td> <td>21. パソコンのトラブル</td> </tr> <tr> <td>4. 履歴書作成</td> <td>22. ネットワークのトラブル</td> </tr> <tr> <td>5. 履歴書作成</td> <td>23. バックアップ</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. インターネットを使った情報検索</td> <td>25. プレゼンテーション演習①</td> </tr> <tr> <td>8. メーリングリストや掲示板</td> <td>26. プレゼンテーション演習①</td> </tr> <tr> <td>9. 電子メールのマナー</td> <td>27. プレゼンテーション演習①</td> </tr> <tr> <td>10. SNS のマナー</td> <td>28. プレゼンテーション演習①</td> </tr> <tr> <td>11. グループウェアの活用</td> <td>29. 発表①</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. 情報モラルとは</td> <td>31. プレゼンテーション演習②</td> </tr> <tr> <td>14. ネットワーク関連用語</td> <td>32. プレゼンテーション演習②</td> </tr> <tr> <td>15. インターネットの仕組み</td> <td>33. プレゼンテーション演習②</td> </tr> <tr> <td>16. 個人情報の取り扱い</td> <td>34. プレゼンテーション演習②</td> </tr> <tr> <td>17. 知的財産権・著作権</td> <td>35. 発表②</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. オリエンテーション	19. セキュリティ対策	2. 履歴書作成	20. ウイルス対策	3. 履歴書作成	21. パソコンのトラブル	4. 履歴書作成	22. ネットワークのトラブル	5. 履歴書作成	23. バックアップ	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. インターネットを使った情報検索	25. プレゼンテーション演習①	8. メーリングリストや掲示板	26. プレゼンテーション演習①	9. 電子メールのマナー	27. プレゼンテーション演習①	10. SNS のマナー	28. プレゼンテーション演習①	11. グループウェアの活用	29. 発表①	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. 情報モラルとは	31. プレゼンテーション演習②	14. ネットワーク関連用語	32. プレゼンテーション演習②	15. インターネットの仕組み	33. プレゼンテーション演習②	16. 個人情報の取り扱い	34. プレゼンテーション演習②	17. 知的財産権・著作権	35. 発表②	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. オリエンテーション	19. セキュリティ対策																																							
2. 履歴書作成	20. ウイルス対策																																							
3. 履歴書作成	21. パソコンのトラブル																																							
4. 履歴書作成	22. ネットワークのトラブル																																							
5. 履歴書作成	23. バックアップ																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. インターネットを使った情報検索	25. プレゼンテーション演習①																																							
8. メーリングリストや掲示板	26. プレゼンテーション演習①																																							
9. 電子メールのマナー	27. プレゼンテーション演習①																																							
10. SNS のマナー	28. プレゼンテーション演習①																																							
11. グループウェアの活用	29. 発表①																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. 情報モラルとは	31. プレゼンテーション演習②																																							
14. ネットワーク関連用語	32. プレゼンテーション演習②																																							
15. インターネットの仕組み	33. プレゼンテーション演習②																																							
16. 個人情報の取り扱い	34. プレゼンテーション演習②																																							
17. 知的財産権・著作権	35. 発表②																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

科目名	営業・販売Ⅱ（顧客対応）			
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	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	羽原弘毅は販売営業に関する業務に 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	参考書籍：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. 駆け引きをしてはいけない 3. 条件にこだわってはいけない 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. 鼻先に人参 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		

科目名	営業・販売Ⅱ（営業手法）			
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（スクリプト）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	参考書籍：営業は台本が9割			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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. 人間関係構築のスタートから、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	<ol style="list-style-type: none"> 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事なこと 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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. FABEC 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 		

科目名	マネジメントⅡ（人材管理）			
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	座学
科目の目的	マネジメントの理解を深め、よりよいチームマネジメントの手法を学ぶ。とくに、日本人と外国人が一緒に働く上で起こるケースとしてマネジメントを学ぶ。			
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	「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あう」（ココ出版） 「サクッとわかるビジネス教養 マネジメント」（新星出版社）			
到達目標	1. チームをマネジメントするために必要な知識を学ぶ 2. マネジメントをする側、される側双方の視点・心理が理解できる			
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. マネジメントとは 3. 企業の目的とは 4. チームと集団の違い 5. 小テスト1 6. チーム・マネジメント① 7. チーム・マネジメント② 8. 仕事のマネジメント① 9. 仕事のマネジメント② 10. 仕事のマネジメント③ 11. 前期の振り返り 12. 実力テスト1 13. CASE01「まだ9時半です！」① 14. CASE01「まだ9時半です！」② 15. CASE02「私に任されたはずなのに……」① 16. CASE02「私に任されたはずなのに……」② 17. CASE03「変更はできません」① 18. CASE03「変更はできません」② 19. CASE04「なぜ期待ははずれたの？」① 20. CASE04「なぜ期待ははずれたの？」② 21. CASE05「ほう・れん・そう！？」① 22. CASE05「ほう・れん・そう！？」② 23. CASE06「中間の納品が大変！！」① 24. CASE06「中間の納品が大変！！」② 25. CASE07「完成度」① 26. CASE07「完成度」② 27. 実力テスト2 28. CASE08「もう動かさないで！」① 29. CASE08「もう動かさないで！」② 30. CASE09「空気を読んで！？」① 31. CASE09「空気を読んで！？」② 32. CASE10「結論は同じなのに……」① 33. CASE10「結論は同じなのに……」② 34. 実力テスト3 35. 一年の振り返り 36. 一年の振り返り			

科目名	マネジメントⅡ（会計学）			
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	実習
科目の目的	企業経営におけるリソース『カネ』を活かした戦略の策定が出来る			
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： 全経簿記能力検定試験 公式テキスト2級（ネットスクール）			
到達目標	1.損益勘定を意識することができる 2.企業活動における利益と不利益の理解 3.マネジメントをするための数字力を獲得する			
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. 商品売買について 2. 売上原価対立法 3. 移動平均法 4. 計算問題 5. 計算問題 6. 復習・小テスト① 7. 3伝票制① 8. 3伝票制② 9. 精算表① 10. 精算表② 11. 精算表③ 12. 実力テスト① 13. クレジット売掛金 14. 手形・電子記録債権 15. 貸倒引当金 16. 減価償却費① 17. 減価償却費② 18. 復習・小テスト②	19. 売買目的有価証券 20. 固定資産 21. 税金の処理 22. 株式の発行 23. 剰余金の配当 24. 復習・小テスト③ 25. 収益・費用の繰り延べ 26. 収益・費用の見越し 27. 精算表④ 28. 精算表⑤ 29. 精算表⑥ 30. 本店支店会計 31. 合併財務諸表 32. まとめ 33. 実力テスト② 34. 復習① 35. 復習② 36. 総まとめ		

科目名	マーケティングⅡ（情報分析）			
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	データを読み解く力を養い、データの傾向を分かり易く他者へ伝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	本教員は、データ分析に関する専門的な教育を受けており、その知見を用いて講義棟を行う。			
教科書・参考書 ・教材等	講師作成の資料を使用する			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・集めたデータを必要な形に処理・分析できる ・データの因果関係など理論的に検討・把握することができる ・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. 箱ひげ図① 7. 箱ひげ図② 8. 散布図① 9. 散布図② 10. データの可視化① 11. データの可視化② 12. 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		

科目名	マーケティングⅡ（戦略）			
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	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		

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	本教員は、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		

科目名	総合教養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	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	最新的话题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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 			

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	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	冬に予定されている「卒業制作発表」に向けて、下記の知識・技能を身に付ける ・プレゼンテーションに関する知識・技能の習得 ・「卒業制作発表」での発表に向けた準備			
実務経験のある教員等 による授業内容	本教員は、データ分析に関する専門的な教育を受けており、その知見を用いて講義棟を行う。卒業制作はデータ分析のビジネス利用をテーマに作成する			
教科書・参考書 ・教材等	講師作成の資料を使用する			
到達目標	「卒業制作発表」において発表が行えるために以下の ・プレゼンテーションスキルの習得 ・プロジェクトのマネジメント ・制作物の作成			
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 2. コミュニケーションスキル（聞く） 3. コミュニケーションスキル（話す） 4. コミュニケーションスキル（非言語） 5. コミュニケーションスキル（伝える） 6. 実技①A 7. 実技①B 8. プレゼンテーション技法（構成） 9. プレゼンテーション技法（情報収集） 10. プレゼンテーション技法（資料作成） 11. プレゼンテーション技法（伝える） 12. プレゼンテーション技法（質問する） 13. 実技②A 14. 実技②B 15. ロジカルシンキング（演繹法） 16. ロジカルシンキング（フェルミ定理） 17. ロジカルシンキング（まとめ） 18. 実力テスト	19. テーマ設定① 20. テーマ設定② 21. スケジュールリング 22. データ収集 23. データクレンジング① 24. 実力テスト 25. データクレンジング② 26. EDA① 27. EDA② 28. 発表の準備① 29. 発表の準備② 30. 実力テスト 31. 発表① 32. 発表② 33. 制作物の評価と見直し① 34. 制作物の評価と見直し① 35. ビジネスにおけるデータ分析① 36. ビジネスにおけるデータ分析②		

2024 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	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	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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 			

2024 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	坂本裕子	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	<p>・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。</p> <p>・すべての学生が授業で学んだ知識を基に卒業後及び人生のキャリアプランを作成できる。</p>			
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>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 6 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。</p>			
教科書・参考書 ・教材等	<p>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）</p> <p>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）</p> <p>講師作成のオリジナル教材</p>			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>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。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. キャリアデザインとは？ポートフォリオ作成 2. 自己理解と日本の雇用制度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. 就職活動の流れ① 11. 実力テスト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 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 敬語を意識した話し方 20. 電話応対 21. 来客対応 22. ビジネス文書の基本① 23. ビジネス文書の基本② 24. ビジネスの場で使う電子メール基本 25. 情報セキュリティとは 26. 社会人としての一般常識 27. 実力テスト② 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. 卒業後の進路 32. 自己 PR を作成しよう 33. 企業研究・面接練習① 34. 企業研究・面接練習② 35. 実力テスト③ 36. 日本のカイシャを知る 		

2024 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	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	基本的な 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. 授業オリエンテーション 2. アンケート 3. 情報とは 4. パソコンの構成と仕組み 5. オペレーティングシステムとは 6. 確認テスト 7. 基数変換① 8. 基数変換② 9. 基数変換③ 10. 確認テスト 11. インターネット接続方法 12. Web の仕組み・Eメール 13. 情報社会とコンピュータ 14. ネットワークのエチケット 15. 確認テスト 16. 個人情報とは 17. 知的財産権① 18. 知的財産権② 19. 関連法規		20. フローチャート 21. ファイル構成とフォルダ 22. 拡張子の種類 23. 試験の受け方 24. 過去問① 25. 過去問解説 26. 過去問② 27. 過去問解説 28. 過去問③ 29. 過去問解説 30. 過去問④ 31. 過去問解説 32. テスト解説⑤ 33. 試験問題解説 34. 上位資格 (IT パスポート解説①) 35. 上位資格 (IT パスポート解説②) 36. 上位資格 (IT パスポート解説③)	

2024 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	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	

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	コンピュータサイエンス I (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	コンピュータはもともと計算機という意味であり、実際の計算方法を知っておくことが肝要である。 基礎的な計算の復習から始め、様々な計算方法を学び、 コンピュータに行わせる計算・数学を身につける。					
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					
到達目標	専門学校として、小学校から高校までの数学を復習し、基礎的な数学力を確実に身につける。					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> </tr> </table>				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
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					

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	コンピュータサイエンス I (コンピュータ概要)			
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	宍戸 文男	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	・現在の情報技術の概要を習得する。			
実務経験のある教員等 による授業内容	・汎用機プログラミング・システム設計経験 10 年 ・パソコンプログラミング・システム設計経験 10 年 ・組込みプログラミング・システム設計経験 10 年			
教科書・参考書 ・教材等	「基本を学ぶ コンピュータ概論 改定 2 版 (オーム社)」			
到達目標	1. コンピュータシステムの概要を理解する 2. 情報の表現方法を理解する 3. プログラム、アルゴリズムを理解する 4. OS、アプリケーション、通信ネットワーク、データベース、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. コンピュータの歴史、動作原理 2. コンピュータの動作原理 3. 2 進数の利用 4. 情報のデジタル化 5. 論理演算の利用 6. CPU と論理回路 7. 半加算器・全加算器 8. 記憶装置と論理回路 9. SRAM、DRAM 10. プログラムの種類とアルゴリズム 11. オペレーティングシステム(OS) 12. OS のプログラム管理 13. OS のタスク管理 14. 通信ネットワークのいろいろ 15. データベース 16. システム・セキュリティ 17. 18. 19. 20.	21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32.		

2024 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	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		

<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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
--	--

2024 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	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	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	新訂 電気回路入門			
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		

2024 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 I			
授業時間数	29*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	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。また希望する者に対しては 3 次元 CAD 利用技術者試験 2 級合格をサポートする。			
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 実用技術者試験公式ガイドブック			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 機械製図、機械加工の基本的な内容を理解する。 2. 3 DCAD で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。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション Autodesk ライセンス 2. FUSION360 概要、操作習得 3. FUSION360 操作習得 4. FUSION360 操作習得 5. FUSION360 操作習得 6. FUSION360 操作、課題による実習 7. FUSION360 操作、課題による実習 8. FUSION360 操作、課題による実習 9. 実力テスト①（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. 実力テスト②（課題提出） 	<ol style="list-style-type: none"> 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. FUSION360 操作、課題による実習 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. 実力テスト③（課題提出） 28. FUSION360 操作、課題による実習 29. FUSION360 操作、課題による実習 		

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

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		

2024 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 I			
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	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。 また、卒業後、自分で学べるように専門書を読む訓練をする。			
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			
到達目標	理科、社会の専門用語を身につける。 自分で専門書を読めるようになる。			
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. 世界の姿／光 2. アジア州／音と力 3. ヨーロッパ州など／電流の性質 4. 小テスト 5. 北アメリカ州など／静電気など 6. 地域調査／力の合成分解 7. 日本の特色／物体の運動 8. 小テスト 9. 九州地方など／仕事とエネルギー 10. 近畿地方など／物質の性質 11. 東北地方など／水溶液の性質 12. 小テスト 13. 現代社会／化学変化 1 14. 基本的人権／化学変化 2 15. 民主政治／物質の質量 16. 小テスト 17. 国会と内閣／水溶液、イオン 18. 裁判所と地方自治／酸・アルカリ 19. 消費生活・生産・労働／植物の体 20. 小テスト		21. 市場経済・金融政策／動物の体 22. 財政・福祉／生物と細胞 23. 国際社会／動物の体のしくみ 1 24. 小テスト 25. 文明の起こり／動物の体のしくみ 2 26. 律令国家／生物の増え方 27. 武士の政治／火山と地震 28. 小テスト 29. 中世ヨーロッパと安土桃山時代／地層 30. 江戸時代／気象観測 31. ヨーロッパの近代化と幕末／天気の変化 32. 小テスト 33. 明治維新と近代化／天体の動き 34. 世界大戦／太陽系と宇宙 35. 現代の日本と世界／自然と人間 36. 小テスト	

2024 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	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	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	<table border="0"> <tr> <td>1. オリエンテーション</td> <td>19. 必要とされる資質 1</td> </tr> <tr> <td>2. ビジネスマンとしての資質 1</td> <td>20. 必要とされる資質 2</td> </tr> <tr> <td>3. ビジネスマンとしての資質 2</td> <td>21. 職務知識 1</td> </tr> <tr> <td>4. 執務要件 1</td> <td>22. 職務知識 2</td> </tr> <tr> <td>5. 執務要件 2</td> <td>23. 一般知識 1</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. 対人関係（人間関係とマナー）1</td> <td>25. 一般知識 2</td> </tr> <tr> <td>8. 対人関係（人間関係とマナー）2</td> <td>26. マナー・接遇 1</td> </tr> <tr> <td>9. 対人関係（人間関係とマナー）3</td> <td>27. マナー・接遇 2</td> </tr> <tr> <td>10. 対人関係（話し方と交際）1</td> <td>28. マナー・接遇 3</td> </tr> <tr> <td>11. 対人関係（話し方と交際）2</td> <td>29. 技能（文書）1</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. 技能（情報・文書・会議）1</td> <td>31. 技能（文書）2</td> </tr> <tr> <td>14. 技能（情報・文書・会議）2</td> <td>32. 技能（文書）3</td> </tr> <tr> <td>15. 技能（情報・文書・会議）3</td> <td>33. 技能（資料管理）1</td> </tr> <tr> <td>16. 技能（事務機器と事務用品）1</td> <td>34. 技能（資料管理）2</td> </tr> <tr> <td>17. 技能（事務機器と事務用品）2</td> <td>35. 技能（資料管理）3</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. オリエンテーション	19. 必要とされる資質 1	2. ビジネスマンとしての資質 1	20. 必要とされる資質 2	3. ビジネスマンとしての資質 2	21. 職務知識 1	4. 執務要件 1	22. 職務知識 2	5. 執務要件 2	23. 一般知識 1	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. 対人関係（人間関係とマナー）1	25. 一般知識 2	8. 対人関係（人間関係とマナー）2	26. マナー・接遇 1	9. 対人関係（人間関係とマナー）3	27. マナー・接遇 2	10. 対人関係（話し方と交際）1	28. マナー・接遇 3	11. 対人関係（話し方と交際）2	29. 技能（文書）1	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. 技能（情報・文書・会議）1	31. 技能（文書）2	14. 技能（情報・文書・会議）2	32. 技能（文書）3	15. 技能（情報・文書・会議）3	33. 技能（資料管理）1	16. 技能（事務機器と事務用品）1	34. 技能（資料管理）2	17. 技能（事務機器と事務用品）2	35. 技能（資料管理）3	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. オリエンテーション	19. 必要とされる資質 1																																							
2. ビジネスマンとしての資質 1	20. 必要とされる資質 2																																							
3. ビジネスマンとしての資質 2	21. 職務知識 1																																							
4. 執務要件 1	22. 職務知識 2																																							
5. 執務要件 2	23. 一般知識 1																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. 対人関係（人間関係とマナー）1	25. 一般知識 2																																							
8. 対人関係（人間関係とマナー）2	26. マナー・接遇 1																																							
9. 対人関係（人間関係とマナー）3	27. マナー・接遇 2																																							
10. 対人関係（話し方と交際）1	28. マナー・接遇 3																																							
11. 対人関係（話し方と交際）2	29. 技能（文書）1																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. 技能（情報・文書・会議）1	31. 技能（文書）2																																							
14. 技能（情報・文書・会議）2	32. 技能（文書）3																																							
15. 技能（情報・文書・会議）3	33. 技能（資料管理）1																																							
16. 技能（事務機器と事務用品）1	34. 技能（資料管理）2																																							
17. 技能（事務機器と事務用品）2	35. 技能（資料管理）3																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

2024 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	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	坂本裕子	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	<p>・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。</p> <p>・すべての学生が授業で学んだ知識を基に自己分析をし個々のキャリアプランを作成できる。</p>			
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客 1 級の経験と知識を活かし本科目の指導歴は 6 年である。特に内定に繋がる最新の業界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）・日本のカイシャ（日本漢字能力検定協会）及び講師オリジナルプリント配布			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進路選択に不可欠な「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. 仕事で求められるビジネスマナーや適切な日本語表現、プログラミングで使う基礎的な英文・英単語を理解し、必要に応じて取捨選択し表現できる。 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動の進め方とポートフォリオ 2. 企業が求める人材像と自己分析 3. 弱みを強みに変える（ジョハリの窓） 4. 企業研究・自己 PR 作成 5. 社会人としての自覚 6. 仕事に対する意識と行動 7. ビジネスコミュニケーション① 8. 社内・社外の人との関わり方 9. 面接対策①と SPI 10. 面接対策②と SPI 11. 実力テスト① 12. ビジネス文書作成② 13. プレゼンテーション① 14. プレゼンテーション② 15. 会議の進行と役割 16. コンプライアンス 17. 日常生活における一般常識 18. 職場における一般常識 19. 日本特有の職場文化 20. 企業研究①・プログラミングの英語① 21. 企業研究②・プログラミングの英語② 22. プログラミングの英語③ 23. ビジネスにふさわしい話し方 24. 敬語を使いこなす① 25. 敬語の確認② 26. 仕事への取り組み方 27. 実力テスト② 28. 指示の受け方と報連相 29. クレーム対応 31. 電話・会話のマナー 32. 手紙・メールのマナー 33. 情報収集とメディアの活用 34. 実力テスト③ 35. 会社を取り巻く環境と経済の基本 36. 新しい進路に向けての心構え 			

2024 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	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	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	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		

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

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	1. ネットワークについて 2. 通信の約束事 3. プロトコルについて 4. プロトコルの原理 5. LANとWAN 6. クライアントサーバシステム 7. インターネット 8. TCP/IP 9. 各種プロトコル 10. IP アドレスとドメイン名 11. DNS 12. メール送受信 13. Web 閲覧の仕組み 14. 通信の安全性について 15. 暗号の仕組み 16. 共通鍵暗号 17. 公開鍵暗号 18. 情報セキュリティについて 19. 体でおぼえるプログラミング かけ算九九表 20. 体でおぼえるプログラミング かけ算九九表	54. 実力テスト 数独解法プログラム1の提出 55. 数独解法プログラム2 位置優先法 56. main 関数の設計 57. プログラムの再利用について 58. 関数1 フローチャートとコーディング 59. 関数2 フローチャートとコーディング 60. 関数3 フローチャートとコーディング 61. 関数4 フローチャートとコーディング 62. 関数5 フローチャートとコーディング 63. 関数6 フローチャートとコーディング 64. 関数7 フローチャートとコーディング 65. 関数8 フローチャートとコーディング 66. デバッグ 67. 動作確認テスト 68. 数独解法プログラム2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2の提出 72. 数独解法プログラム3 再帰関数法 73. 再帰関数について		

21. 体でおぼえるプログラミング FizzBuzz 問題	74. ハノイの塔解法プログラム
22. 体でおぼえるプログラミング FizzBuzz 問題	75. main 関数の設計
23. 体でおぼえるプログラミング 素数判定	76. 関数 1 のコーディング
24. 体でおぼえるプログラミング 素数判定	77. 関数 2 のコーディング
25. 実力テスト 体でおぼえるプログラミング	78. 関数 3 のコーディング
26. ポインタとアドレス	79. 関数 4 のコーディング
27. ポインタの記述法	80. 関数 5 のコーディング
28. 簡単なポインタを使用したプログラム	81. 関数 6 のコーディング
29. アドレス演算子と間接参照演算子	82. 関数 7 のコーディング
30. ポインタを用いたデータ更新プログラム	83. デバッグ
31. ポインタと配列	84. 動作確認テスト
32. ポインタを用いた配列更新プログラム	85. 数独解法プログラム 3 を 9x9 に拡張する 1
33. 実力テスト ポインタ	86. 数独解法プログラム 2 を 9x9 に拡張する 2
34. 暗号の仕組み	87. プログラムの設計とコーディングとテストについて
35. 簡単な暗号解読プログラム	88. 実力テスト 数独解法プログラム 3 の提出
36. 人間の思考による、数独解法	89. まとめ
37. コンピュータ的思考による数独解法	
38. 数独解法プログラム 1 数値優先法	
39. main 関数の設計	
40. 関数 1 フローチャートとコーディング	
41. 関数 2 フローチャートとコーディング	
42. 関数 3 フローチャートとコーディング	
43. 関数 4 フローチャートとコーディング	
44. 関数 5 フローチャートとコーディング	
45. 関数 7 フローチャートとコーディング	
46. 関数 8 フローチャートとコーディング	
47. 関数 9 フローチャートとコーディング	
48. 関数 10 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 1 を 9x9 に拡張する 1	
52. 数独解法プログラム 1 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	

科目名	プログラミングⅡ(アルゴリズム)			
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	実習
科目の目的	実際のプログラミングの仕事においては、他者の書いたプログラムを読み、理解し、改善する力が求められる。この科目では、他者の書いたプログラムを読み解く力をみにつけることを目的とする。また、そのために、よく用いられるアルゴリズム(計算手順)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	C言語によるはじめてのアルゴリズム入門 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	<ol style="list-style-type: none"> 1 他の方が書いたプログラムを読み、内容を理解できるようになる。 2 コンピュータに何を計算させるかを考えられるようになる。 3 基本的なアルゴリズムを説明できるようになる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. プログラミングとフローチャート 2. プログラミングとフローチャート 3. 簡単なアルゴリズム 1 4. 簡単なアルゴリズム 2 5. 簡単な暗号解析プログラム 6. 数値計算法 1 7. 数値計算法 2 8. 数値計算法 3 9. ソート 1 10. ソート 2 11. ソート 3 12. サーチ 1 13. サーチ 2 14. サーチ 3 15. 再帰 1 16. 再帰 2 17. 再帰 3 18. 再帰 4 	<ol style="list-style-type: none"> 19. データ構造 1 20. データ構造 2 21. データ構造 3 22. データ構造 4 23. 木 1 24. 木 2 25. グラフ 1 26. グラフ 2 27. グラフィックス 1 28. グラフィックス 2 29. グラフィックス 3 30. パズルゲーム 1 31. パズルゲーム 2 32. パズルゲーム 3 33. パズルゲーム 4 34. パズルゲーム 5 35. パズルゲーム 6 36. パズルゲーム 7 		

科目名	プログラミングⅡ（組み込みプログラミング）			
授業時間数	72 時間	電子機器組み込みソフトウェア学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	穴戸 文男		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	マイコン（ラズパイ Pico）を使った組み込みプログラミングを学習する。			
実務経験のある教員等による授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・汎用機プログラミング・システム設計経験 10 年 ・パソコンプログラミング・システム設計経験 10 年 ・組み込みプログラミング・システム設計経験 10 年 			
教科書・参考書・教材等	自製テキスト「電子機器と電子デバイス」 自製テキスト「ラズパイ Pico の利用」 自製テキスト「各種デバイスの制御」			
到達目標	1. 組み込みシステム作りの概要理解する 2. ラズパイ Pico の利用方法を理解する 3. 代表的な電子デバイスの利用方法を理解する			
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%）、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. 電子機器と電子デバイス 2. 制御系デバイス 3. 表示系デバイス 4. 出力系デバイス 5. 入力系デバイス 6. マイコンと電子デバイスの接続 7. デバイス制御用コンピュータ 8. 制御用プログラムの開発 9. ラズパイ Pico の特徴 10. ラズパイ Pico の GPIO ポート 11. GPIO ライブラリ 12. プログラムの自動実行 13. 押し釦 SW と LED 14. DC モータの制御 15. 温度センサーの制御 16. 照度センサーの制御 17. 距離センサーの制御 18. 割込みの利用 19. LCD 表示 20.	21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31.		

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		

科目名	メカトロニクス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	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。本講義では卒業制作にリンクしたモノづくりを行うことを目的とし、そのための 3DCAD による設計と 3D プリントによるその具現化を行う。			
実務経験のある教員等による授業内容	卒業制作で行うモデルカーの車体を 3DCAD 上で再現し、各自オリジナルの車体設計を行う。後半は各自の卒業制作のテーマに合わせて、設計を行うことになるが、自主性を尊重しサポートに徹する。			
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 実用技術者試験公式ガイドブック			
到達目標	1. 習得した 3D-CAD の基本操作を組み合わせたモデリングを行えるようになる。 2. 完成形に至る工程を意識したモデリングができるようになる。			
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. オリエンテーション、Autodesk ライセンス確認、FUSION360 実習、卒業制作設計 2. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 3. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 4. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 5. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 6. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 7. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 8. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 9. FUSION360 実習、卒業制作設計、実力テスト①（課題提出） 10. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 11. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 12. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 13. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 14. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 15. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 16. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 17. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 18. FUSION360 実習、卒業制作設計、実力テスト②（課題提出）	19. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 20. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 21. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 22. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 23. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 24. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 25. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 26. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 27. FUSION360 実習、卒業制作設計、実力テスト③（課題提出） 28. FUSION360 実習、卒業制作設計×2 29. FUSION360 実習、卒業制作設計×2		

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	前半：コンピュータは様々なところに使われており、様々な計算が行われている。この科目では、コンピュータに行わせている様々な計算のもととなる数学を広く学ぶ。 後半：卒業後も自主的に勉強できるように専門書を読む訓練をする。					
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	前半：オリジナルプリント 後半：算数で読み解く コンピュータのしくみ					
到達目標	行列、場合の数、確率、統計学、論理数学、三角関数などを学び、プログラムに置き換えられるようになる。 自分で専門書を読めるようになる。					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1. 復習1 / 専門書輪読 2. 復習2 / 専門書輪読 3. 行列1 / 専門書輪読 4. 行列2 / 専門書輪読 5. 行列3 / 専門書輪読 6. 行列4 / 専門書輪読 7. 平均・分散・標準偏差 / 専門書輪読 8. 共分散・相関係数 / 専門書輪読 9. 相関係数演習 / 専門書輪読 10. 相関係数エクセル実習 / 専門書輪読 11. テスト 12. 場合の数1 / 専門書輪読 13. 場合の数2 / 専門書輪読 14. 順列1 / 専門書輪読 15. 順列2 / 専門書輪読 16. 組み合わせ1 / 専門書輪読 17. 組み合わせ2 / 専門書輪読 18. 確率1 / 専門書輪読 19. 確率2 / 専門書輪読 </td> <td style="vertical-align: top;"> 20. 条件付き確率1 / 専門書輪読 21. 条件付き確率2 / 専門書輪読 22. 論理数学1 / 専門書輪読 23. 論理数学2 / 専門書輪読 24. テスト 25. 集合1 / 専門書輪読 26. 集合2 / 専門書輪読 27. 三角関数1 / 専門書輪読 28. 三角関数2 / 専門書輪読 29. 複素数1 / 専門書輪読 30. 複素数2 / 専門書輪読 31. 数列1 / 専門書輪読 32. 数列2 / 専門書輪読 33. 論理数学1 / 専門書輪読 34. 論理数学2 / 専門書輪読 35. テスト 36. 1年のまとめ </td> </tr> </table>				1. 復習1 / 専門書輪読 2. 復習2 / 専門書輪読 3. 行列1 / 専門書輪読 4. 行列2 / 専門書輪読 5. 行列3 / 専門書輪読 6. 行列4 / 専門書輪読 7. 平均・分散・標準偏差 / 専門書輪読 8. 共分散・相関係数 / 専門書輪読 9. 相関係数演習 / 専門書輪読 10. 相関係数エクセル実習 / 専門書輪読 11. テスト 12. 場合の数1 / 専門書輪読 13. 場合の数2 / 専門書輪読 14. 順列1 / 専門書輪読 15. 順列2 / 専門書輪読 16. 組み合わせ1 / 専門書輪読 17. 組み合わせ2 / 専門書輪読 18. 確率1 / 専門書輪読 19. 確率2 / 専門書輪読	20. 条件付き確率1 / 専門書輪読 21. 条件付き確率2 / 専門書輪読 22. 論理数学1 / 専門書輪読 23. 論理数学2 / 専門書輪読 24. テスト 25. 集合1 / 専門書輪読 26. 集合2 / 専門書輪読 27. 三角関数1 / 専門書輪読 28. 三角関数2 / 専門書輪読 29. 複素数1 / 専門書輪読 30. 複素数2 / 専門書輪読 31. 数列1 / 専門書輪読 32. 数列2 / 専門書輪読 33. 論理数学1 / 専門書輪読 34. 論理数学2 / 専門書輪読 35. テスト 36. 1年のまとめ
1. 復習1 / 専門書輪読 2. 復習2 / 専門書輪読 3. 行列1 / 専門書輪読 4. 行列2 / 専門書輪読 5. 行列3 / 専門書輪読 6. 行列4 / 専門書輪読 7. 平均・分散・標準偏差 / 専門書輪読 8. 共分散・相関係数 / 専門書輪読 9. 相関係数演習 / 専門書輪読 10. 相関係数エクセル実習 / 専門書輪読 11. テスト 12. 場合の数1 / 専門書輪読 13. 場合の数2 / 専門書輪読 14. 順列1 / 専門書輪読 15. 順列2 / 専門書輪読 16. 組み合わせ1 / 専門書輪読 17. 組み合わせ2 / 専門書輪読 18. 確率1 / 専門書輪読 19. 確率2 / 専門書輪読	20. 条件付き確率1 / 専門書輪読 21. 条件付き確率2 / 専門書輪読 22. 論理数学1 / 専門書輪読 23. 論理数学2 / 専門書輪読 24. テスト 25. 集合1 / 専門書輪読 26. 集合2 / 専門書輪読 27. 三角関数1 / 専門書輪読 28. 三角関数2 / 専門書輪読 29. 複素数1 / 専門書輪読 30. 複素数2 / 専門書輪読 31. 数列1 / 専門書輪読 32. 数列2 / 専門書輪読 33. 論理数学1 / 専門書輪読 34. 論理数学2 / 専門書輪読 35. テスト 36. 1年のまとめ					

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	<p>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または自動運転)。完成させるという経験を持つ。</p> <p>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せるという経験をさせる。</p>			
実務経験のある教員等による授業内容	<p>大学院修了後、組込みシステム開発の仕事に従事。</p> <p>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。</p>			
教科書・参考書・教材等	<p>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</p>			
到達目標	<p>1 1, 2年生で学んだ知識を組み合わせることを学ぶ。</p> <p>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。</p> <p>3 最後まで完成させるという経験を積ませる。</p> <p>4 チームで協力する。</p>			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	<p>1. 学科、卒業制作の歴史</p> <p>2. マイコンボードについて</p> <p>3. マイコンボードによるLED制御1</p> <p>4. マイコンボードによるLED制御2</p> <p>5. 無線通信を用いた、LEDの制御1</p> <p>6. 無線通信を用いた、LEDの制御2</p> <p>7. ハンダ付け練習</p> <p>8. ギアボックスの組み立て</p> <p>9. 基板、モーターのハンダ付け</p> <p>10. タイヤ、車体などの組み立て</p> <p>11. 車体などの組み立て</p> <p>12. プログラミング 前進動作</p> <p>13. プログラミング 後進動作</p> <p>14. プログラミング 左回転、右回転</p> <p>15. プログラミング 無線通信</p> <p>16. プログラミング ラジコン操作1</p> <p>17. プログラミング ラジコン操作2</p> <p>18. デバッグ、修正、改良1</p> <p>19. デバッグ、修正、改良2</p> <p>20. 実力テスト 動作の様子を動画撮影</p> <p>21. ライントレースにより自動運転について</p>	<p>39. チーム決め</p> <p>40. アイデア考案と実装1</p> <p>41. アイデア考案と実装2</p> <p>42. アイデア考案と実装3</p> <p>43. アイデア考案と実装4</p> <p>44. アイデア考案と実装5</p> <p>45. アイデア考案と実装6</p> <p>46. アイデア考案と実装7</p> <p>47. アイデア考案と実装8</p> <p>48. アイデア考案と実装9</p> <p>49. アイデア考案と実装10</p> <p>50. アイデア考案と実装11</p> <p>51. アイデア考案と実装12</p> <p>52. アイデア考案と実装13</p> <p>53. アイデア考案と実装14</p> <p>54. アイデア考案と実装15</p> <p>55. アイデア考案と実装16</p> <p>56. アイデア考案と実装17</p> <p>57. アイデア考案と実装18</p> <p>58. アイデア考案と実装19</p> <p>59. アイデア考案と実装20</p>		

22. フォトリフレクタのハンダ付け	60. アイデア考案と実装 2 1
23. 距離センサーのハンダ付け	61. アイデア考案と実装 2 2
24. 配線材のハンダ付け	62. アイデア考案と実装 2 3
25. 配線作業	63. アイデア考案と実装 2 4
26. プログラミング シリアルモータ通信	64. アイデア考案と実装 2 5
27. プログラミング 距離センサー	65. アイデア考案と実装 2 6
28. 距離センサーの動作確認	66. アイデア考案と実装 2 7
29. プログラミング フォトリフレクタ	67. アイデア考案と実装 2 8
30. フォトリフレクタの動作確認	68. アイデア考案と実装 2 9
31. プログラミング 前進	69. アイデア考案と実装 3 0
32. 距離センサ、フォトリフレクタのキャリブレーション	70. アイデア考案と実装 3 2
33. プログラミング 自動ブレーキ機能	71. アイデア考案と実装 3 3
34. プログラミング 左回転ライトレース	72. 実力テスト 発表会
35. プログラミング 右回転ライトレース	
36. デバッグ、修正、改良 1	
37. デバッグ、修正、改良 2	
38. 実力テスト 動作の様子を動画撮影	

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	<table border="0"> <tr> <td>1. 労働環境 1</td> <td>19. サービススタッフの資質 1</td> </tr> <tr> <td>2. 労働環境 2</td> <td>20. サービススタッフの資質 2</td> </tr> <tr> <td>3. ビジネスマナー-1</td> <td>21. サービス知識と従業知識 1</td> </tr> <tr> <td>4. ビジネスマナー-2</td> <td>22. サービス知識と従業知識 2</td> </tr> <tr> <td>5. ビジネスマナー-3</td> <td>23. サービス知識と従業知識 3</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. ビジネス文書 1</td> <td>25. 社会常識 1</td> </tr> <tr> <td>8. ビジネス文書 2</td> <td>26. 社会常識 2</td> </tr> <tr> <td>9. 行動規範 1</td> <td>27. 社会常識 3</td> </tr> <tr> <td>10. 行動規範 2</td> <td>28. 対人技能（人間関係と接遇知識）1</td> </tr> <tr> <td>11. 行動規範 3</td> <td>29. 対人技能（人間関係と接遇知識）2</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. トラブルとその対策 1</td> <td>31. 対人技能（話し方と服装）1</td> </tr> <tr> <td>14. トラブルとその対策 2</td> <td>32. 対人技能（話し方と服装）2</td> </tr> <tr> <td>15. トラブルとその対策 3</td> <td>33. 実務技能 1</td> </tr> <tr> <td>16. 情報セキュリティ 1</td> <td>34. 実務技能 2</td> </tr> <tr> <td>17. 情報セキュリティ 2</td> <td>35. 実務技能 3</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. 労働環境 1	19. サービススタッフの資質 1	2. 労働環境 2	20. サービススタッフの資質 2	3. ビジネスマナー-1	21. サービス知識と従業知識 1	4. ビジネスマナー-2	22. サービス知識と従業知識 2	5. ビジネスマナー-3	23. サービス知識と従業知識 3	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. ビジネス文書 1	25. 社会常識 1	8. ビジネス文書 2	26. 社会常識 2	9. 行動規範 1	27. 社会常識 3	10. 行動規範 2	28. 対人技能（人間関係と接遇知識）1	11. 行動規範 3	29. 対人技能（人間関係と接遇知識）2	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. トラブルとその対策 1	31. 対人技能（話し方と服装）1	14. トラブルとその対策 2	32. 対人技能（話し方と服装）2	15. トラブルとその対策 3	33. 実務技能 1	16. 情報セキュリティ 1	34. 実務技能 2	17. 情報セキュリティ 2	35. 実務技能 3	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. 労働環境 1	19. サービススタッフの資質 1																																							
2. 労働環境 2	20. サービススタッフの資質 2																																							
3. ビジネスマナー-1	21. サービス知識と従業知識 1																																							
4. ビジネスマナー-2	22. サービス知識と従業知識 2																																							
5. ビジネスマナー-3	23. サービス知識と従業知識 3																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. ビジネス文書 1	25. 社会常識 1																																							
8. ビジネス文書 2	26. 社会常識 2																																							
9. 行動規範 1	27. 社会常識 3																																							
10. 行動規範 2	28. 対人技能（人間関係と接遇知識）1																																							
11. 行動規範 3	29. 対人技能（人間関係と接遇知識）2																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. トラブルとその対策 1	31. 対人技能（話し方と服装）1																																							
14. トラブルとその対策 2	32. 対人技能（話し方と服装）2																																							
15. トラブルとその対策 3	33. 実務技能 1																																							
16. 情報セキュリティ 1	34. 実務技能 2																																							
17. 情報セキュリティ 2	35. 実務技能 3																																							
18. 実力テスト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	三井 崇司		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。日本での就職を念頭に置き、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	教育業界に約 25 年間在籍していて、ビジネスマナー、キャリア教育、ビジネス研修などを多岐に行ってきた。また、就職サポートも長年にわたり実施しているので、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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1. 仕事で使う挨拶の言葉 / GW と実習 2. 立居振舞とお辞儀 / GW と実習 3. 時間を守る・電子メールの書き方 / GW と実習 4. 電話のかけ方と受け方 1 / GW と実習 5. 小テスト / GW と実習 6. 訪問マナー / GW と実習 7. 名刺の扱い / GW と実習 8. 席次のマナー / GW と実習 9. 実力テストと振り返り 10. 就職活動の心構え / GW と実習 11. 履歴書の書き方 / GW と実習 12. 求人票の見方・在留資格の変更 / GW と実習 13. 言葉遣い（尊敬語） / GW と実習 14. 言葉遣い（謙譲語と丁寧語） / GW と実習 15. 小テスト / GW と実習 16. 間違いやすい敬語 / GW と実習 17. 電話のかけ方と受け方 2 18. ビジネス文書の基本 / GW と実習 19. 電子メールの注意事項 / GW と実習 </td> <td style="vertical-align: top;"> 20. 実力テストと振り返り 21. 日本の雇用制度 / GW と実習 22. 雇用形態と就業規則 / GW と実習 23. 会社の組織と企業文化 / GW と実習 24. 日本人の職業観・社会人に求められる意識 1 / GW と実習 25. 小テスト / GW と実習 26. 社会人に求められる意識 2 と能力 / GW と実習 27. キャリアデザイン / キャリアプランの作成 28. 実力テストと振り返り 29. 情報セキュリティと貸与品の扱い 30. 報連相 31. ハイコンテキストとローコンテキスト 32. 来客応対 33. 日常生活における一般常識 1 34. 日常生活における一般常識 2 35. 日本企業で使われるビジネス用語 1 36. 日本企業で使われるビジネス用語 2 * GW…グループワーク </td> </tr> </table>				1. 仕事で使う挨拶の言葉 / GW と実習 2. 立居振舞とお辞儀 / GW と実習 3. 時間を守る・電子メールの書き方 / GW と実習 4. 電話のかけ方と受け方 1 / GW と実習 5. 小テスト / GW と実習 6. 訪問マナー / GW と実習 7. 名刺の扱い / GW と実習 8. 席次のマナー / GW と実習 9. 実力テストと振り返り 10. 就職活動の心構え / GW と実習 11. 履歴書の書き方 / GW と実習 12. 求人票の見方・在留資格の変更 / GW と実習 13. 言葉遣い（尊敬語） / GW と実習 14. 言葉遣い（謙譲語と丁寧語） / GW と実習 15. 小テスト / GW と実習 16. 間違いやすい敬語 / GW と実習 17. 電話のかけ方と受け方 2 18. ビジネス文書の基本 / GW と実習 19. 電子メールの注意事項 / GW と実習	20. 実力テストと振り返り 21. 日本の雇用制度 / GW と実習 22. 雇用形態と就業規則 / GW と実習 23. 会社の組織と企業文化 / GW と実習 24. 日本人の職業観・社会人に求められる意識 1 / GW と実習 25. 小テスト / GW と実習 26. 社会人に求められる意識 2 と能力 / GW と実習 27. キャリアデザイン / キャリアプランの作成 28. 実力テストと振り返り 29. 情報セキュリティと貸与品の扱い 30. 報連相 31. ハイコンテキストとローコンテキスト 32. 来客応対 33. 日常生活における一般常識 1 34. 日常生活における一般常識 2 35. 日本企業で使われるビジネス用語 1 36. 日本企業で使われるビジネス用語 2 * GW…グループワーク
1. 仕事で使う挨拶の言葉 / GW と実習 2. 立居振舞とお辞儀 / GW と実習 3. 時間を守る・電子メールの書き方 / GW と実習 4. 電話のかけ方と受け方 1 / GW と実習 5. 小テスト / GW と実習 6. 訪問マナー / GW と実習 7. 名刺の扱い / GW と実習 8. 席次のマナー / GW と実習 9. 実力テストと振り返り 10. 就職活動の心構え / GW と実習 11. 履歴書の書き方 / GW と実習 12. 求人票の見方・在留資格の変更 / GW と実習 13. 言葉遣い（尊敬語） / GW と実習 14. 言葉遣い（謙譲語と丁寧語） / GW と実習 15. 小テスト / GW と実習 16. 間違いやすい敬語 / GW と実習 17. 電話のかけ方と受け方 2 18. ビジネス文書の基本 / GW と実習 19. 電子メールの注意事項 / GW と実習	20. 実力テストと振り返り 21. 日本の雇用制度 / GW と実習 22. 雇用形態と就業規則 / GW と実習 23. 会社の組織と企業文化 / GW と実習 24. 日本人の職業観・社会人に求められる意識 1 / GW と実習 25. 小テスト / GW と実習 26. 社会人に求められる意識 2 と能力 / GW と実習 27. キャリアデザイン / キャリアプランの作成 28. 実力テストと振り返り 29. 情報セキュリティと貸与品の扱い 30. 報連相 31. ハイコンテキストとローコンテキスト 32. 来客応対 33. 日常生活における一般常識 1 34. 日常生活における一般常識 2 35. 日本企業で使われるビジネス用語 1 36. 日本企業で使われるビジネス用語 2 * GW…グループワーク					

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	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	IT やシステム、情報に関する用語の意味を理解し、活用することが出来るようになる。			
実務経験のある教員等による授業内容	北村祐斗は、一般業務システムや、ゲーム等のデジタルエンターテインメントコンテンツの開発業務に、7 年従事し、スマートフォンアプリケーション開発等において実績があるため、実際の開発業務の中でどのようにその知識が生かされるのか、経験をもとに授業を実施する。			
教科書・参考書・教材等	「情報学基礎」動画教材 オリジナル教材(PowerPoint) iBut 公式テキスト			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・IT や情報、開発などに関する用語の意味を大枠で理解できる。 ・iBut の試験に合格する。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・小テスト・学習態度・意欲、問いかけに対する質問など）（30%）、実力テスト（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. パソコンと周辺機器①と用語 3. パソコンと周辺機器②と用語 4. インターネット基礎と用語 5. インターネットの被害 6. 社内インフラストラクチャーと用語① 7. 社内インフラストラクチャーと用語② 8. 情報セキュリティと用語① 9. 情報セキュリティと用語② 10. 実力テスト① 11. 実力テスト①の振り返り 12. ユーザーとしてのセキュリティと用語 13. インターネット関連法規とモラルと用語 14. 業務システムの導入と用語 15. 開発の流れと用語 16. 小テスト実施と振り返り① 17. コンピュータの仕組みと用語 18. プログラムの仕組みと用語 19. アプリケーションの仕組みと用語 20. 開発スタイルと用語	21. 開発ツールと用語 22. 小テスト実施と振り返り② 23. 社会のデジタル化と用語① 24. 社会のデジタル化と用語② 25. インターネットビジネスと用語 26. 実力テスト② 27. 実力テスト②の振り返り 28. Web がうごく仕組みと用語 29. Web サイトの構成と用語 30. Web サーバーと用語 31. Web のネットワーク通信と用語 32. Web のセキュリティと用語 33. Web の設計、運用と用語 34. AI の活用と用語 35. 実力テスト③ 36. 実力テスト③の振り返り		

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	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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> </tr> </table>				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
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	ソフトウェア開発 I (ソフトウェア基礎)					
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	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	基本的な 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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1. 授業オリエンテーション 2. アンケート 3. 情報とは 4. パソコンの構成と仕組み 5. オペレーティングシステムとは 6. 確認テスト 7. 基数変換① 8. 基数変換② 9. 基数変換③ 10. 確認テスト 11. インターネット接続方法 12. Web の仕組み・Eメール 13. 情報社会とコンピュータ 14. ネットワークのエチケット 15. 確認テスト 16. 個人情報とは 17. 知的財産権① 18. 知的財産権② 19. 関連法規 </td> <td style="vertical-align: top;"> 20. フローチャート 21. ファイル構成とフォルダ 22. 拡張子の種類 23. 試験の受け方 24. 過去問① 25. 過去問解説 26. 過去問② 27. 過去問解説 28. 過去問③ 29. 過去問解説 30. 過去問④ 31. 過去問解説 32. テスト解説⑤ 33. 試験問題解説 34. 上位資格 (IT パスポート解説①) 35. 上位資格 (IT パスポート解説②) 36. 上位資格 (IT パスポート解説③) </td> </tr> </table>				1. 授業オリエンテーション 2. アンケート 3. 情報とは 4. パソコンの構成と仕組み 5. オペレーティングシステムとは 6. 確認テスト 7. 基数変換① 8. 基数変換② 9. 基数変換③ 10. 確認テスト 11. インターネット接続方法 12. Web の仕組み・Eメール 13. 情報社会とコンピュータ 14. ネットワークのエチケット 15. 確認テスト 16. 個人情報とは 17. 知的財産権① 18. 知的財産権② 19. 関連法規	20. フローチャート 21. ファイル構成とフォルダ 22. 拡張子の種類 23. 試験の受け方 24. 過去問① 25. 過去問解説 26. 過去問② 27. 過去問解説 28. 過去問③ 29. 過去問解説 30. 過去問④ 31. 過去問解説 32. テスト解説⑤ 33. 試験問題解説 34. 上位資格 (IT パスポート解説①) 35. 上位資格 (IT パスポート解説②) 36. 上位資格 (IT パスポート解説③)
1. 授業オリエンテーション 2. アンケート 3. 情報とは 4. パソコンの構成と仕組み 5. オペレーティングシステムとは 6. 確認テスト 7. 基数変換① 8. 基数変換② 9. 基数変換③ 10. 確認テスト 11. インターネット接続方法 12. Web の仕組み・Eメール 13. 情報社会とコンピュータ 14. ネットワークのエチケット 15. 確認テスト 16. 個人情報とは 17. 知的財産権① 18. 知的財産権② 19. 関連法規	20. フローチャート 21. ファイル構成とフォルダ 22. 拡張子の種類 23. 試験の受け方 24. 過去問① 25. 過去問解説 26. 過去問② 27. 過去問解説 28. 過去問③ 29. 過去問解説 30. 過去問④ 31. 過去問解説 32. テスト解説⑤ 33. 試験問題解説 34. 上位資格 (IT パスポート解説①) 35. 上位資格 (IT パスポート解説②) 36. 上位資格 (IT パスポート解説③)					

科目名	ソフトウェア開発 I (プログラミング概論)					
授業時間数	通期 72 時間 半期 36 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	講義		
科目の目的	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリなど開発するエンジニアになるために基本的なソフトウェア開発に必要なプログラミング方法や考え方を学習する ・擬似言語を活用してプログラミング経験を疑似体験して、プログラミングの考え方を学ぶ ・データ構造やデータに関する理解をする 					
実務経験のある教員等による授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラマとして 20 年以上の実績があり、システム会社等での開発経験を通して、プログラミングの考え方などを講義する 					
教科書・参考書・教材等	書籍名：基本情報技術者【科目 B】ゼロからわかるアルゴリズムと擬似言語 ※配布 著者名：イエローテールコンピュータ 出版社：技術評論社					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングが動く仕組みを理解することができる ・擬似言語を解読する事ができる。 ・問題を読み取り、擬似言語でコーディングできる。 ・コーディング方法を学び、実際の言語に活用する事ができる 					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラムがどのように動いているのか 3. プログラムで行っている事 4. 5 大装置と擬似言語の必要性 5. 擬似言語のルール①モジュールとは 6. 擬似言語のルール②宣言とデータ① 7. 擬似言語のルール③宣言とデータ② 8. 擬似言語の文法①処理について 9. 擬似言語の文法②選択処理について 10. 擬似言語の文法③繰り返し処理について 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①：解説① 13. 実力テスト①：解説② 14. データについて① 15. 複雑な条件について① 16. 複雑な条件について② 17. データについて② 18. 多重繰り返しについて① 19. 多重繰り返しについて② </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 20. トレースについて 21. トレースを行う 22. 基本情報技術者の過去問を解く① 23. 基本情報技術者の過去問を解く①：解説 24. データ構造について① 25. 基本情報技術者の過去問を解く② 26. 基本情報技術者の過去問を解く②：解説 27. 実力テスト② 28. 実力テスト②：解説① 29. 実力テスト②：解説② 30. コーディングについて①：可読性とは 31. コーディングについて②：名前をつけるとは 32. 基本情報技術者の過去問を解く③ 33. 基本情報技術者の過去問を解く③：解説 34. コーディングとは 35. 実力テスト③ 36. 実力テスト③：解説① 37. 実力テスト③：解説② </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラムがどのように動いているのか 3. プログラムで行っている事 4. 5 大装置と擬似言語の必要性 5. 擬似言語のルール①モジュールとは 6. 擬似言語のルール②宣言とデータ① 7. 擬似言語のルール③宣言とデータ② 8. 擬似言語の文法①処理について 9. 擬似言語の文法②選択処理について 10. 擬似言語の文法③繰り返し処理について 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①：解説① 13. 実力テスト①：解説② 14. データについて① 15. 複雑な条件について① 16. 複雑な条件について② 17. データについて② 18. 多重繰り返しについて① 19. 多重繰り返しについて② 	<ol style="list-style-type: none"> 20. トレースについて 21. トレースを行う 22. 基本情報技術者の過去問を解く① 23. 基本情報技術者の過去問を解く①：解説 24. データ構造について① 25. 基本情報技術者の過去問を解く② 26. 基本情報技術者の過去問を解く②：解説 27. 実力テスト② 28. 実力テスト②：解説① 29. 実力テスト②：解説② 30. コーディングについて①：可読性とは 31. コーディングについて②：名前をつけるとは 32. 基本情報技術者の過去問を解く③ 33. 基本情報技術者の過去問を解く③：解説 34. コーディングとは 35. 実力テスト③ 36. 実力テスト③：解説① 37. 実力テスト③：解説②
<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラムがどのように動いているのか 3. プログラムで行っている事 4. 5 大装置と擬似言語の必要性 5. 擬似言語のルール①モジュールとは 6. 擬似言語のルール②宣言とデータ① 7. 擬似言語のルール③宣言とデータ② 8. 擬似言語の文法①処理について 9. 擬似言語の文法②選択処理について 10. 擬似言語の文法③繰り返し処理について 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①：解説① 13. 実力テスト①：解説② 14. データについて① 15. 複雑な条件について① 16. 複雑な条件について② 17. データについて② 18. 多重繰り返しについて① 19. 多重繰り返しについて② 	<ol style="list-style-type: none"> 20. トレースについて 21. トレースを行う 22. 基本情報技術者の過去問を解く① 23. 基本情報技術者の過去問を解く①：解説 24. データ構造について① 25. 基本情報技術者の過去問を解く② 26. 基本情報技術者の過去問を解く②：解説 27. 実力テスト② 28. 実力テスト②：解説① 29. 実力テスト②：解説② 30. コーディングについて①：可読性とは 31. コーディングについて②：名前をつけるとは 32. 基本情報技術者の過去問を解く③ 33. 基本情報技術者の過去問を解く③：解説 34. コーディングとは 35. 実力テスト③ 36. 実力テスト③：解説① 37. 実力テスト③：解説② 					

科目名	ソフトウェア開発 I (アルゴリズム概論)					
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 講義		
科目の目的	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリなど開発するエンジニアになるために基本的なソフトウェア開発に必要なアルゴリズムの考え方を学習する ・フローチャートを活用して考え方を形にする事を学ぶ ・データ構造やデータに関しての理解をする 					
実務経験のある教員等による授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラマとして 20 年以上の実績があり、システム会社等での開発経験を通して、アルゴリズムを活用してプログラミングした経験から講義する 					
教科書・参考書 ・教材等	書籍名：基本情報技術者【科目 B】ゼロからわかるアルゴリズムと疑似言語 ※配布 著者名：イエローテールコンピュータ 出版社：技術評論社					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・論理的な思考を身につける ・フローチャートを理解する ・フローチャートを記述でき、読み解く事ができる ・データに対しての認識を持つ 					
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 border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. アルゴリズムに触れる 3. 問題解決について学ぶ 4. アルゴリズムと命令 5. 流れ図を学ぶ①：基本構文 6. 流れ図を学ぶ②：応用構文 7. 簡単な流れ図を作成する 8. 計算処理について 9. 前判定と後判定について 10. 実力テスト① 11. 実力テスト①：解説① 12. 実力テスト①：解説② 13. データ構造の基本：配列 14. 配列に代入するアルゴリズム 15. キューとスタックについて① 16. キューとスタックのアルゴリズム 17. 木構造について 18. 木構造の応用について 19. ヒープアルゴリズムを学ぶ① </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 20. ヒープアルゴリズムを学ぶ② 21. リスト構造について 22. 探索のアルゴリズムについて① 23. 探索のアルゴリズムについて② 24. 整列のアルゴリズムについて① 25. 整列のアルゴリズムについて② 26. 実力テスト② 27. 実力テスト②：解説① 28. 実力テスト②：解説② 29. 最短経路のアルゴリズム 30. 逆ポーランド記法のアルゴリズム 31. アルゴリズムを解く① 32. アルゴリズムを解く② 33. アルゴリズムを解く③ 34. アルゴリズムを解く④ 35. アルゴリズムを解く⑤ 36. 実力テスト③ 37. 実力テスト③：解説① 38. 実力テスト③：解説② </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. アルゴリズムに触れる 3. 問題解決について学ぶ 4. アルゴリズムと命令 5. 流れ図を学ぶ①：基本構文 6. 流れ図を学ぶ②：応用構文 7. 簡単な流れ図を作成する 8. 計算処理について 9. 前判定と後判定について 10. 実力テスト① 11. 実力テスト①：解説① 12. 実力テスト①：解説② 13. データ構造の基本：配列 14. 配列に代入するアルゴリズム 15. キューとスタックについて① 16. キューとスタックのアルゴリズム 17. 木構造について 18. 木構造の応用について 19. ヒープアルゴリズムを学ぶ① 	<ol style="list-style-type: none"> 20. ヒープアルゴリズムを学ぶ② 21. リスト構造について 22. 探索のアルゴリズムについて① 23. 探索のアルゴリズムについて② 24. 整列のアルゴリズムについて① 25. 整列のアルゴリズムについて② 26. 実力テスト② 27. 実力テスト②：解説① 28. 実力テスト②：解説② 29. 最短経路のアルゴリズム 30. 逆ポーランド記法のアルゴリズム 31. アルゴリズムを解く① 32. アルゴリズムを解く② 33. アルゴリズムを解く③ 34. アルゴリズムを解く④ 35. アルゴリズムを解く⑤ 36. 実力テスト③ 37. 実力テスト③：解説① 38. 実力テスト③：解説②
<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. アルゴリズムに触れる 3. 問題解決について学ぶ 4. アルゴリズムと命令 5. 流れ図を学ぶ①：基本構文 6. 流れ図を学ぶ②：応用構文 7. 簡単な流れ図を作成する 8. 計算処理について 9. 前判定と後判定について 10. 実力テスト① 11. 実力テスト①：解説① 12. 実力テスト①：解説② 13. データ構造の基本：配列 14. 配列に代入するアルゴリズム 15. キューとスタックについて① 16. キューとスタックのアルゴリズム 17. 木構造について 18. 木構造の応用について 19. ヒープアルゴリズムを学ぶ① 	<ol style="list-style-type: none"> 20. ヒープアルゴリズムを学ぶ② 21. リスト構造について 22. 探索のアルゴリズムについて① 23. 探索のアルゴリズムについて② 24. 整列のアルゴリズムについて① 25. 整列のアルゴリズムについて② 26. 実力テスト② 27. 実力テスト②：解説① 28. 実力テスト②：解説② 29. 最短経路のアルゴリズム 30. 逆ポーランド記法のアルゴリズム 31. アルゴリズムを解く① 32. アルゴリズムを解く② 33. アルゴリズムを解く③ 34. アルゴリズムを解く④ 35. アルゴリズムを解く⑤ 36. 実力テスト③ 37. 実力テスト③：解説① 38. 実力テスト③：解説② 					

科目名	プログラミング実習 I (Java 基礎)			
授業時間数	144 時間	Web アプリ学科 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 級取得をめざす。 合格者はオラクルの Java プログラマシルバー取得をめざす。			
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	1-2. ガイダンス、eclipse の使い方 3-4. コンソールへの表示 (標準出力) 5-6. サーバー提出方法 7-8. 課題作成 (提出) 9-10. エスケープシーケンス 11-12. 変数・識別子 13-14. 変数を使った演算 15-16. 課題作成 (提出) 17-18. キーボードからの入力(文字入力) 19-20. キーボードからの入力(数値入力) 21-22. 文字から数値への変換 23-24. 実力テスト① 25-26. 式と演算子 27-28. 型変換 29-30. 章末問題 31-32. if 文① 33-34. 課題作成 (提出) 35-36. if 文②入れ子 37-38. 課題作成 (提出)	39-40. switch 文 41-42. 条件演算子 43-44. 課題作成 (提出) 45-46. 条件文のまとめ 47-48. 配列 49-50. 配列演習 49-50. 配列演習 51-52. 配列演習 53-54. 実力テスト② 55-56. クラス、オブジェクト指向 57-58. メソッド 59-60. 課題作成 (提出) 61-62. メソッドの戻り値・引数 63-64. 課題作成 (提出) 65-66. アクセス修飾子 67-68. カプセル化 69-70. 課題作成 (提出) 71-72. 実力テスト③		

科目名	プログラミング実習 I (JavaScript 基礎・応用)			
授業時間数	通年 72 時間	アプリ・Web 制作学科 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	JavaScript によるプログラミングを学び、Web 開発における開発工程や手法を理解する。			
実務経験のある教員等による授業内容	小島和幸はブラウザゲーム開発を含む 5 年以上の実務経験があり、本校においても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	書籍：これから学ぶ JavaScript 著 者：WINGS プロジェクト 齊藤 新三／監修 山田 祥寛 出版社：インプレス			
到達目標	1. JavaScript での変数とデータ型を理解し、基本的なコーディングができる。 2. HTML の操作を理解し、文書や属性の追加と削除ができる。 3. イベント処理を理解し、簡単なアプリを開発できる。			
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. 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. 確認テスト 8. 条件分岐処理① 9. 条件分岐処理② 10. 多方向分岐① 11. 多方向分岐② 12. 実力テスト① 13. 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）		19. ループ処理（for 文③） 20. 実力テスト② 21. 配列① 22. 配列② 23. 関数① 24. 関数② 25. オブジェクトとクラス① 26. オブジェクトとクラス① 27. 実力テスト③ 28. DOM の基本 29. ノード操作① 30. ノード操作② 31. 属性の追加と削除 32. textContent と innerHTML 33. イベントハンドラ① 34. イベントハンドラ② 35. 実力テスト④ 36. 実力テスト解説	

科目名	Web デザイン			
授業時間数	通年 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	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。本科目では、HTML/CSS の基礎から、デザイン技法まで、トータルに学び Web デザインの必須技能を身につける。			
教科書・参考書・教材等	HTML+CSS クイックマスターHTML5 対応 (ウイネット/共著/設置) 参考書籍：プリント			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

科目名	総合教養 I			
授業時間数	72 時間	SA 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	プログラミングやシステム開発を行う上で重要になる考え方や決まりなどを理解			
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	講師作成のプリント			
到達目標	IT の開発現場で使われる言葉などを理解する ソフトウェア開発の一連の工程と役割 フローチャート図の作成			
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. 開発領域 2. コーディング規約① 3. コーディング規約② 4. コーディング規約③ 5. コーディング規約④ 6. 実力テスト① 7. 基本的なルール① 8. 基本的なルール② 9. 基本的なルール③ 10. 基本的なルール④ 11. 基本的なルール⑤ 12. 実力テスト② 13. 開発プロセス① 14. 開発プロセス② 15. 開発プロセス③ 16. 開発プロセス④ 17. 開発プロセス⑤ 18. 実力テスト③	19. 設計① 20. 設計② 21. 設計③ 22. 設計④ 23. 設計⑤ 24. 実力テスト④ 25. 製造とテスト① 26. 製造とテスト② 27. 製造とテスト③ 28. 製造とテスト④ 29. 製造とテスト⑤ 30. 実力テスト⑤ 31. プロジェクトマネジメント① 32. プロジェクトマネジメント② 33. セキュリティ① 34. セキュリティ② 35. セキュリティ③ 36. 実力テスト⑥		

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 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	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	<ol style="list-style-type: none"> 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 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	<table border="0"> <tr> <td>37. 労働環境 1</td> <td>55. サービススタッフの資質 1</td> </tr> <tr> <td>38. 労働環境 2</td> <td>56. サービススタッフの資質 2</td> </tr> <tr> <td>39. ビジネスマナー-1</td> <td>57. サービス知識と従業知識 1</td> </tr> <tr> <td>40. ビジネスマナー-2</td> <td>58. サービス知識と従業知識 2</td> </tr> <tr> <td>41. ビジネスマナー-3</td> <td>59. サービス知識と従業知識 3</td> </tr> <tr> <td>42. 実力テスト①</td> <td>60. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>43. ビジネス文書 1</td> <td>61. 社会常識 1</td> </tr> <tr> <td>44. ビジネス文書 2</td> <td>62. 社会常識 2</td> </tr> <tr> <td>45. 行動規範 1</td> <td>63. 社会常識 3</td> </tr> <tr> <td>46. 行動規範 2</td> <td>64. 対人技能（人間関係と接遇知識）1</td> </tr> <tr> <td>47. 行動規範 3</td> <td>65. 対人技能（人間関係と接遇知識）2</td> </tr> <tr> <td>48. 実力テスト②</td> <td>66. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>49. トラブルとその対策 1</td> <td>67. 対人技能（話し方と服装）1</td> </tr> <tr> <td>50. トラブルとその対策 2</td> <td>68. 対人技能（話し方と服装）2</td> </tr> <tr> <td>51. トラブルとその対策 3</td> <td>69. 実務技能 1</td> </tr> <tr> <td>52. 情報セキュリティ 1</td> <td>70. 実務技能 2</td> </tr> <tr> <td>53. 情報セキュリティ 2</td> <td>71. 実務技能 3</td> </tr> <tr> <td>54. 実力テスト③</td> <td>72. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				37. 労働環境 1	55. サービススタッフの資質 1	38. 労働環境 2	56. サービススタッフの資質 2	39. ビジネスマナー-1	57. サービス知識と従業知識 1	40. ビジネスマナー-2	58. サービス知識と従業知識 2	41. ビジネスマナー-3	59. サービス知識と従業知識 3	42. 実力テスト①	60. 実力テスト④	43. ビジネス文書 1	61. 社会常識 1	44. ビジネス文書 2	62. 社会常識 2	45. 行動規範 1	63. 社会常識 3	46. 行動規範 2	64. 対人技能（人間関係と接遇知識）1	47. 行動規範 3	65. 対人技能（人間関係と接遇知識）2	48. 実力テスト②	66. 実力テスト⑤	49. トラブルとその対策 1	67. 対人技能（話し方と服装）1	50. トラブルとその対策 2	68. 対人技能（話し方と服装）2	51. トラブルとその対策 3	69. 実務技能 1	52. 情報セキュリティ 1	70. 実務技能 2	53. 情報セキュリティ 2	71. 実務技能 3	54. 実力テスト③	72. 実力テスト⑥
37. 労働環境 1	55. サービススタッフの資質 1																																							
38. 労働環境 2	56. サービススタッフの資質 2																																							
39. ビジネスマナー-1	57. サービス知識と従業知識 1																																							
40. ビジネスマナー-2	58. サービス知識と従業知識 2																																							
41. ビジネスマナー-3	59. サービス知識と従業知識 3																																							
42. 実力テスト①	60. 実力テスト④																																							
43. ビジネス文書 1	61. 社会常識 1																																							
44. ビジネス文書 2	62. 社会常識 2																																							
45. 行動規範 1	63. 社会常識 3																																							
46. 行動規範 2	64. 対人技能（人間関係と接遇知識）1																																							
47. 行動規範 3	65. 対人技能（人間関係と接遇知識）2																																							
48. 実力テスト②	66. 実力テスト⑤																																							
49. トラブルとその対策 1	67. 対人技能（話し方と服装）1																																							
50. トラブルとその対策 2	68. 対人技能（話し方と服装）2																																							
51. トラブルとその対策 3	69. 実務技能 1																																							
52. 情報セキュリティ 1	70. 実務技能 2																																							
53. 情報セキュリティ 2	71. 実務技能 3																																							
54. 実力テスト③	72. 実力テスト⑥																																							

科目名	ビジネスコミュニケーションⅡ (ビジネス会話)																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1. オリエンテーション</td> <td>19. 必要とされる資質 1</td> </tr> <tr> <td>2. ビジネスマンとしての資質 1</td> <td>20. 必要とされる資質 2</td> </tr> <tr> <td>3. ビジネスマンとしての資質 2</td> <td>21. 職務知識 1</td> </tr> <tr> <td>4. 執務要件 1</td> <td>22. 職務知識 2</td> </tr> <tr> <td>5. 執務要件 2</td> <td>23. 一般知識 1</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. 対人関係（人間関係とマナー） 1</td> <td>25. 一般知識 2</td> </tr> <tr> <td>8. 対人関係（人間関係とマナー） 2</td> <td>26. マナー・接遇 1</td> </tr> <tr> <td>9. 対人関係（人間関係とマナー） 3</td> <td>27. マナー・接遇 2</td> </tr> <tr> <td>10. 対人関係（話し方と交際） 1</td> <td>28. マナー・接遇 3</td> </tr> <tr> <td>11. 対人関係（話し方と交際） 2</td> <td>29. 技能（文書） 1</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. 技能（情報・文書・会議） 1</td> <td>31. 技能（文書） 2</td> </tr> <tr> <td>14. 技能（情報・文書・会議） 2</td> <td>32. 技能（文書） 3</td> </tr> <tr> <td>15. 技能（情報・文書・会議） 3</td> <td>33. 技能（資料管理） 1</td> </tr> <tr> <td>16. 技能（事務機器と事務用品） 1</td> <td>34. 技能（資料管理） 2</td> </tr> <tr> <td>17. 技能（事務機器と事務用品） 2</td> <td>35. 技能（資料管理） 3</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. オリエンテーション	19. 必要とされる資質 1	2. ビジネスマンとしての資質 1	20. 必要とされる資質 2	3. ビジネスマンとしての資質 2	21. 職務知識 1	4. 執務要件 1	22. 職務知識 2	5. 執務要件 2	23. 一般知識 1	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. 対人関係（人間関係とマナー） 1	25. 一般知識 2	8. 対人関係（人間関係とマナー） 2	26. マナー・接遇 1	9. 対人関係（人間関係とマナー） 3	27. マナー・接遇 2	10. 対人関係（話し方と交際） 1	28. マナー・接遇 3	11. 対人関係（話し方と交際） 2	29. 技能（文書） 1	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. 技能（情報・文書・会議） 1	31. 技能（文書） 2	14. 技能（情報・文書・会議） 2	32. 技能（文書） 3	15. 技能（情報・文書・会議） 3	33. 技能（資料管理） 1	16. 技能（事務機器と事務用品） 1	34. 技能（資料管理） 2	17. 技能（事務機器と事務用品） 2	35. 技能（資料管理） 3	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. オリエンテーション	19. 必要とされる資質 1																																							
2. ビジネスマンとしての資質 1	20. 必要とされる資質 2																																							
3. ビジネスマンとしての資質 2	21. 職務知識 1																																							
4. 執務要件 1	22. 職務知識 2																																							
5. 執務要件 2	23. 一般知識 1																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. 対人関係（人間関係とマナー） 1	25. 一般知識 2																																							
8. 対人関係（人間関係とマナー） 2	26. マナー・接遇 1																																							
9. 対人関係（人間関係とマナー） 3	27. マナー・接遇 2																																							
10. 対人関係（話し方と交際） 1	28. マナー・接遇 3																																							
11. 対人関係（話し方と交際） 2	29. 技能（文書） 1																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. 技能（情報・文書・会議） 1	31. 技能（文書） 2																																							
14. 技能（情報・文書・会議） 2	32. 技能（文書） 3																																							
15. 技能（情報・文書・会議） 3	33. 技能（資料管理） 1																																							
16. 技能（事務機器と事務用品） 1	34. 技能（資料管理） 2																																							
17. 技能（事務機器と事務用品） 2	35. 技能（資料管理） 3																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

科目名	職業とキャリア II			
授業時間数	通年 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	前期は自己分析や企業研究の力を強化し、履歴書・エントリーシート・面接への応用力を育てる。後期は内定後に必要な社会人になるにあたっての心構えや法律等の知識を深め、業務開始までに必要な準備を行う。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。本科目では、企業分析や自己 PR の失敗から、発生する業務内容の不一致などを防ぐことを最大の目的としている。企業分析を始めるところから、個々人の内定から業務開始までの計画を立て、失敗のない就職につなげる。			
教科書・参考書 ・教材等	講師作成プリント・Teams での演習課題 参考書籍：			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自己分析シートで過去の自分を振り返り、自己が形成された経過を整理理解する 2. 自己形成の由来と経過から現在の自分、これからの自分を説明できるようになる 3. 企業分析を行い、自己の特徴との関係度合いを図れるようになる 4. 業務内容の不一致が少ない、進路決定ができる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就労と業務内容 2. 求人票と企業理念 3. 時節と求められる人材像 4. 面接対策①表情・感情の込め方 5. 面接対策②発声 6. 面接対策③逆質問 7. 企業分析①企業の求める人材 8. 企業分析②同業他社との比較 9. 内勤・常駐・派遣・請負・紹介 10. 自己分析①今の自分 11. 自己分析②過去の自分 12. 自己分析③自己 PR① 13. 自己分析④自己 PR② 14. 自己分析⑤これからの自分 15. 自己分析⑥志望理由 16. 自己分析⑦長所・短所 17. 履歴書とエントリーシート 18. ポートフォリオ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 職務経歴書 20. 内定式・10/1 以降の求人 21. 労働基準法と労働環境 22. コンプライアンス 23. 入社前研修とハウレンソウ 24. 時事問題（新聞とネット） 25. 卒業制作を含む学習結果棚卸し 26. 入社までの問題解決 27. 入社後の問題解決 28. 税金と年金、健康保険 29. 確定申告と年末調整① 30. 確定申告と年末調整② 31. 入社準備① 32. 入社準備② 33. 入社準備③ 34. 卒業前の再自己分析・成果 35. 卒業・入社後の計画① 36. 卒業・入社後の計画②講評 		

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	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	Adobe ソフトウェアの操作技術の取得。就職活動の対策と、IT 系の面接時に必要なポートフォリオ(作品集)を作成する。後に転職する際にも使用できるように、全員作成し PDF データとして提出させる。					
実務経験のある教員等による授業内容	実務として企業の Web サイト制作、ロゴデザイン、名刺デザインなどの制作実績がある。					
教科書・参考書・教材等	CG リテラシー Photoshop & Illustrator CC+CS6 参考書籍:クリエイティブ業界に就職するためのポートフォリオの教科書					
到達目標	Illustrator の基本操作の理解(地図・案内作成レベル) Photoshop の基本操作の理解(Web サイトビジュアル・バナー作成レベル) 学校で作成した課題や作品のポートフォリオが完成している					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 1. Photoshop①(ガイダンス) 2. Photoshop②(レイヤー・調整レイヤー) 3. Photoshop③(選択範囲) 4. 小テスト 5. Photoshop④(合成) 6. Photoshop⑤(レタッチ) 7. Photoshop⑥(レイヤーマスク) 8. Photoshop⑦(テキスト) 9. Photoshop⑧(総合課題) 10. 実力テスト 11. Illustrator①(基本描画) 12. Illustrator②(線と文字) 13. Illustrator③(ペンツール) 14. Illustrator④(整列と配置) 15. Illustrator⑤(色と透明度) 16. 小テスト 17. Illustrator⑥(覚えておきたい機能) 18. Illustrator⑦(総合課題) 19. Illustrator⑧(総合課題) </td> <td style="vertical-align: top;"> 20. Illustrator⑨(総合課題) 21. Illustrator⑩(総合課題) 22. ポートフォリオ作成①(作成方法と素材) 23. ポートフォリオ作成② 24. ポートフォリオ作成③ 25. ポートフォリオ作成④ 26. ポートフォリオ作成⑤(中間報告) 27. 実力テスト 28. ポートフォリオ作成⑥ 29. ポートフォリオ作成⑦(完成) 30. 作品提出・講評①(修正1) 31. 作品提出・講評②(修正2) 32. 作品提出・講評③ 33. 作品提出・講評④ 34. 調整日 35. 調整日 36. 調整日 </td> </tr> </table>				1. Photoshop①(ガイダンス) 2. Photoshop②(レイヤー・調整レイヤー) 3. Photoshop③(選択範囲) 4. 小テスト 5. Photoshop④(合成) 6. Photoshop⑤(レタッチ) 7. Photoshop⑥(レイヤーマスク) 8. Photoshop⑦(テキスト) 9. Photoshop⑧(総合課題) 10. 実力テスト 11. Illustrator①(基本描画) 12. Illustrator②(線と文字) 13. Illustrator③(ペンツール) 14. Illustrator④(整列と配置) 15. Illustrator⑤(色と透明度) 16. 小テスト 17. Illustrator⑥(覚えておきたい機能) 18. Illustrator⑦(総合課題) 19. Illustrator⑧(総合課題)	20. Illustrator⑨(総合課題) 21. Illustrator⑩(総合課題) 22. ポートフォリオ作成①(作成方法と素材) 23. ポートフォリオ作成② 24. ポートフォリオ作成③ 25. ポートフォリオ作成④ 26. ポートフォリオ作成⑤(中間報告) 27. 実力テスト 28. ポートフォリオ作成⑥ 29. ポートフォリオ作成⑦(完成) 30. 作品提出・講評①(修正1) 31. 作品提出・講評②(修正2) 32. 作品提出・講評③ 33. 作品提出・講評④ 34. 調整日 35. 調整日 36. 調整日
1. Photoshop①(ガイダンス) 2. Photoshop②(レイヤー・調整レイヤー) 3. Photoshop③(選択範囲) 4. 小テスト 5. Photoshop④(合成) 6. Photoshop⑤(レタッチ) 7. Photoshop⑥(レイヤーマスク) 8. Photoshop⑦(テキスト) 9. Photoshop⑧(総合課題) 10. 実力テスト 11. Illustrator①(基本描画) 12. Illustrator②(線と文字) 13. Illustrator③(ペンツール) 14. Illustrator④(整列と配置) 15. Illustrator⑤(色と透明度) 16. 小テスト 17. Illustrator⑥(覚えておきたい機能) 18. Illustrator⑦(総合課題) 19. Illustrator⑧(総合課題)	20. Illustrator⑨(総合課題) 21. Illustrator⑩(総合課題) 22. ポートフォリオ作成①(作成方法と素材) 23. ポートフォリオ作成② 24. ポートフォリオ作成③ 25. ポートフォリオ作成④ 26. ポートフォリオ作成⑤(中間報告) 27. 実力テスト 28. ポートフォリオ作成⑥ 29. ポートフォリオ作成⑦(完成) 30. 作品提出・講評①(修正1) 31. 作品提出・講評②(修正2) 32. 作品提出・講評③ 33. 作品提出・講評④ 34. 調整日 35. 調整日 36. 調整日					

科目名	ソフトウェア開発Ⅱ（プロジェクトマネージメント）			
授業時間数	72 時間	Web アプリ学科 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	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	<ol style="list-style-type: none"> 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 パスポート試験合格をめざす。 			
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	1-2. ガイダンス、資格試験の紹介 3-4. ハードウェア（PC の動作・仕組み） 5-6. ハードウェア（IC の構成・性質・速度） 7-8. CPU の性能評価（計算問題 演習） 9-10. 平均アクセス時間（計算問題 演習） 11-12. インターフェイス・文字コード 13-14. 論理演算・確率 15-16. まとめ（問題演習） 17-18. ソフトウェア(OS) 19-20. ソフトウェア(ファイルシステム) 21-22. バックアップ方式 23-24. 実力テスト① 25-26. 代表的なソフトウェアパッケージ 27-28. ソフトウェア(マルチメディア技術) 29-30. システム構成 31-32. 稼働率（計算問題 演習） 33-34. データベース(正規化 演習) 35-36. データベース(ER 図 演習)	37-38. データベース(排他制御) 39-40. ネットワーク（基本構成） 41-42. ネットワーク(LAN 間接続装置) 43-44. ネットワーク(IP アドレス) 45-46. 情報セキュリティ 47-48. まとめ（問題演習） 49-50. データ構造 51-52. アルゴリズム（問題演習） 53-54. 実力テスト② 55-56. システム開発プロセス 57-58. テスト手法 59-60. 保守プロセス 61-62. マネジメント概要 63-64. PERT・ガントチャート 65-66. PMBOK 67-68. サービスマネジメント 69-70. ファシリティマネジメント 71-72. 実力テスト③		

科目名	プログラミングⅡ					
授業時間数	通期 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	講義と実習		
科目の目的	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングに必要な開発手法や考え方を学ぶ ・設計など開発に向けての手順を理解して、体系的に学ぶ ・開発を実際に行って実践力を身に付ける 					
実務経験のある教員等による授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラマとして 20 年以上の実績があり、システム会社等での開発経験を通して、プログラミングの考え方や開発手法を講義する 					
教科書・参考書・教材等	教員独自の資料					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・開発手法について理解することができる ・開発環境を理解して、開発環境づくりを行える 					
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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラミングを組む前に 3. 開発工程を考える 4. 開発手法：ウォーターフォールモデル 5. 開発手法：スパイラルモデル 6. 開発手法：反復型モデル 7. アジャイル開発① 8. アジャイル開発② 9. 実力テスト① 10. 実力テスト①：解説① 11. 実力テスト①：解説② 12. UML について①：概念の説明 13. UML について②：図について① 14. UML について②：図について② 15. システム設計①：基本設計 16. システム設計③：機能設計 17. システム設計③：詳細設計 18. 基本設計を作成する① 19. 基本設計を作成する② </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 20. 実力テスト② 21. 実力テスト②：解説① 22. 実力テスト②：解説② 23. 機能設計を作成する① 24. 機能設計を作成する② 25. 詳細設計を作成する① 26. 実力テスト③ 27. 実力テスト③：解説① 28. 実力テスト③：解説② 29. 設計書を基に実装① 30. 設計書を基に実装② 31. 設計書を基に実装③ 32. 設計書を基に実装④ 33. 設計書を基に実装⑤ 34. 設計書を基に実装⑥ 35. 設計書を基に実装⑦ 36. 設計書を基に実装⑧ </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラミングを組む前に 3. 開発工程を考える 4. 開発手法：ウォーターフォールモデル 5. 開発手法：スパイラルモデル 6. 開発手法：反復型モデル 7. アジャイル開発① 8. アジャイル開発② 9. 実力テスト① 10. 実力テスト①：解説① 11. 実力テスト①：解説② 12. UML について①：概念の説明 13. UML について②：図について① 14. UML について②：図について② 15. システム設計①：基本設計 16. システム設計③：機能設計 17. システム設計③：詳細設計 18. 基本設計を作成する① 19. 基本設計を作成する② 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 実力テスト② 21. 実力テスト②：解説① 22. 実力テスト②：解説② 23. 機能設計を作成する① 24. 機能設計を作成する② 25. 詳細設計を作成する① 26. 実力テスト③ 27. 実力テスト③：解説① 28. 実力テスト③：解説② 29. 設計書を基に実装① 30. 設計書を基に実装② 31. 設計書を基に実装③ 32. 設計書を基に実装④ 33. 設計書を基に実装⑤ 34. 設計書を基に実装⑥ 35. 設計書を基に実装⑦ 36. 設計書を基に実装⑧
<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. プログラミングを組む前に 3. 開発工程を考える 4. 開発手法：ウォーターフォールモデル 5. 開発手法：スパイラルモデル 6. 開発手法：反復型モデル 7. アジャイル開発① 8. アジャイル開発② 9. 実力テスト① 10. 実力テスト①：解説① 11. 実力テスト①：解説② 12. UML について①：概念の説明 13. UML について②：図について① 14. UML について②：図について② 15. システム設計①：基本設計 16. システム設計③：機能設計 17. システム設計③：詳細設計 18. 基本設計を作成する① 19. 基本設計を作成する② 	<ol style="list-style-type: none"> 20. 実力テスト② 21. 実力テスト②：解説① 22. 実力テスト②：解説② 23. 機能設計を作成する① 24. 機能設計を作成する② 25. 詳細設計を作成する① 26. 実力テスト③ 27. 実力テスト③：解説① 28. 実力テスト③：解説② 29. 設計書を基に実装① 30. 設計書を基に実装② 31. 設計書を基に実装③ 32. 設計書を基に実装④ 33. 設計書を基に実装⑤ 34. 設計書を基に実装⑥ 35. 設計書を基に実装⑦ 36. 設計書を基に実装⑧ 					

科目名	Web システム制作（システム制作）			
授業時間数	通年 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・Web システムの仕組みを説明できる。 OS の構築から、Web システムの作成・運用ができる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。学生には UI/UX デザイン、システム設計まで、トータルに体験させ、学生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（ソシム/共著/設置） 参考書籍：WordPress でつくるビジネスサイト増補改訂版（ソシム/共著/設置）			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1.Web サイトと Web システムの違い 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

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 20 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. データの作成 6. Insert 文 7. Update 文 8. Delete 文 9. Select 文 10. 実力テスト① 11. Select 文（グループ化） 12. Select 文（副問合せ①） 13. Select 文（副問合せ②） 14. テーブルの正規化① 15. テーブルの正規化② 16. テーブルの正規化③ 17. ホテル予約システム作成 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. ホテル予約システム作成 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. 実力テスト② 26. ホテル予約システム作成 27. ホテル予約システム作成 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③ 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	通年 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 パスポートより上位の情報セキュリティマネジメントレベルで ISMS を理解し、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	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。本科目では 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技術評論社/岡嶋 裕史著/配布)			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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	通年 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より深く理解し、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	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。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。本科目では、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（技術評論社/岡嶋 裕史著/配布） 参考書籍：IT 戦略とマネジメント（インフォテックサーブ/共著/設置）			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 やビックデータの活用 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 			

科目名	総合教養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	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 年次に学習した情報活用試験 3 級の知識をベースに、情報活用試験 2 級、さらには IT パスポート試験合格を目指す。			
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	情報活用試験 2 級 公式テキスト 徹底攻略 IT パスポート教科書＋模擬問題			
到達目標	J 検 2 級の合格(余裕があれば上位資格である IT パスポートにも挑戦) ビジネスパーソンとして IT に関する専門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. ガイダンスと試験について 2. 企業活動（経営・組織論） 3. 企業活動（会計・財務） 4. 業務分析（データ利活用） 5. 法務（知的財産権） 6. 法務（セキュリティ関連） 7. 法務（労働関連） 8. 法務（その他法律） 9. 経営戦略（マネジメント） 10. 経営戦略（技術戦略） 11. 確認テスト 12. ビジネスインダストリ 13. AI の利活用 14. システム企画・戦略 15. システム開発 16. ソフトウェア開発管理技術 17. プロジェクトマネジメント① 18. プロジェクトマネジメント②		19. サービスマネジメント 20. 確認テスト 21. システム監査 22. 基数変換の復習 23. アルゴリズムとプログラミング 24. ハードウェア① 25. ハードウェア② 26. コンピュータ構成要素 27. ソフトウェア（OS） 28. ソフトウェア（ファイルシステム） 29. ソフトウェア（office） 30. 確認テスト 31. 情報デザイン 32. データベース 33. ネットワーク方式とプロトコル 34. 情報セキュリティ 35. 確認テスト 36. 予備日	

科目名	卒業制作			
授業時間数	通年 108 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、卒業制作を通じながら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	担当教員は Web 黎明期から開発・デザインに関わり、25 年超の実務経験と相当数の著書がある。本科目では、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ことを目的とする。			
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（ソーテック社/福田和宏著/設置）・はじめてのディープラーニング（ソフトバンク/我妻 幸長 著/設置）・Wordpress の教科書（ソシム/共著/設置）			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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	<p>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。</p> <p>5 月期 選択テーマの実現可否検証と必要技術の習得</p> <p>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。</p> <p>7 月期 前期成果の発表</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>11 月期 制作展準備と発表。</p> <p>12 月期 未成部分の仕上げ</p> <p>1 月期 完成、最終修正</p> <p>2 月期 卒業制作発表会 準備と発表</p>	<p>分野</p> <p>【Android/ iOS アプリ】</p> <p>・画面入力・操作・表示を行う、アプリの制作のうち、各自の目的に合わせて、制作開始。</p> <p>【Web アプリ】</p> <p>・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</p> <p>【Web システム】</p> <p>・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</p> <p>【Web デザイン】</p> <p>・UI/UX</p> <p>【ハード系】</p> <p>・ドローン, ロボット</p> <p>・AI, IoT</p>		

科目名	ビジネスコミュニケーション I (ビジネス会話)			
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	J L P T の N 2 レベルの読解力と聴解力を身に付ける			
実務経験のある教員等 による授業内容	日本人への国語指導 25 年、外国人への日本語指導 10 年の経験を踏まえ、日本語理解に必要な基本的要素を理解・実践的使用が可能な状態にする			
教科書・参考書 ・教材等	ドリル&ドリル N 2 ・聴解・読解、ビジネスコミュニケーションのためのケーススタディ			
到達目標	J L P T 対策としての聴解・読解の対策を超えて、日本語の言語システムと文化などに対する深い理解と興味を持てる。 ビジネス上の正解のないコミュニケーショントラブルに対する実践的な解決法を見出す能力を高める。			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 出題者の意図を考えた解答手続き① 2. 出題者の意図を考えた解答手続き② 3. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 4. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 5. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 6. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 7. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 8. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 9. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 10. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 11. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 12. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 13. 大きなテストと総復習 14. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 15. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 16. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 17. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 	<ol style="list-style-type: none"> 18. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 19. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 20. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 21. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 22. 総まとめ 23. 大きなテストと総復習 24. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 25. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 26. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 27. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 28. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 29. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 30. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 31. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 32. 大きなテストと総復習 33. 総まとめ 1 34. 総まとめ 2 		

科目名	職業とキャリア 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		授業形態	講義																																				
科目の目的	学生が IT の知識を活かして AI に関わる日本企業に就職するためのビジネスマナーやインターンシップや就職活動を円滑に行えるための基礎力を身につける。また、卒業後及び人生のキャリアプランを作成する。																																							
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、就職支援室長を経験し、本科目の指導歴は 5 年となる。IT 企業での職務経験を活かし、学生に IT 業界の動向や職種の内容を指導する。																																							
教科書・参考書・教材等	「学生生活ガイドブック」「外国人実務能力試験 3 級」「SPI 最強問題集」 参考書籍																																							
到達目標	1. 日本で働くために日本企業の特徴を理解し、様々な日本語表現ができる。 2. 履歴書やエントリーシートを自分で書けるようになる。 3. 外国語実務能力試験 3 級合格や適性検査問題に慣れる。																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1. キャリアデザインの意義</td> <td>19. 日常生活における一般常識</td> </tr> <tr> <td>2. キャリアプランの作成</td> <td>20. 住まい、服装、食事マナー</td> </tr> <tr> <td>3. 日本の雇用制度</td> <td>21. 金品の貸し借り</td> </tr> <tr> <td>4. 雇用形態、就業規則</td> <td>22. 適性検査 (金銭の問題)</td> </tr> <tr> <td>5. 会社の組織、日本の企業文化</td> <td>23. 代金と個数、速さ、時間距離</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 旅人算、時刻表、通過算</td> </tr> <tr> <td>7. 就職活動 (新卒採用)</td> <td>25. 濃度算、順列、組合せ</td> </tr> <tr> <td>8. 就職活動におけるマナー</td> <td>26. 確率、推論、集合</td> </tr> <tr> <td>9. 職業倫理</td> <td>27. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>10. キャリアデザイン</td> <td>28. 自己分析</td> </tr> <tr> <td>11. 社会人に求められる意識・能力</td> <td>29. 業界研究</td> </tr> <tr> <td>12. ビジネスマナー</td> <td>30. 企業研究</td> </tr> <tr> <td>13. 言葉遣い、来客対応</td> <td>31. 仕事研究</td> </tr> <tr> <td>14. ビジネス文書とメールの書き方</td> <td>32. 履歴書作成</td> </tr> <tr> <td>15. 社会人としての一般常識</td> <td>33. 職務履歴書作成</td> </tr> <tr> <td>16. 情報セキュリティ</td> <td>34. 面接</td> </tr> <tr> <td>17. 貸与品の扱い</td> <td>35. オンライン面接</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト②</td> <td>36. 会社説明会</td> </tr> </table>				1. キャリアデザインの意義	19. 日常生活における一般常識	2. キャリアプランの作成	20. 住まい、服装、食事マナー	3. 日本の雇用制度	21. 金品の貸し借り	4. 雇用形態、就業規則	22. 適性検査 (金銭の問題)	5. 会社の組織、日本の企業文化	23. 代金と個数、速さ、時間距離	6. 実力テスト①	24. 旅人算、時刻表、通過算	7. 就職活動 (新卒採用)	25. 濃度算、順列、組合せ	8. 就職活動におけるマナー	26. 確率、推論、集合	9. 職業倫理	27. 実力テスト③	10. キャリアデザイン	28. 自己分析	11. 社会人に求められる意識・能力	29. 業界研究	12. ビジネスマナー	30. 企業研究	13. 言葉遣い、来客対応	31. 仕事研究	14. ビジネス文書とメールの書き方	32. 履歴書作成	15. 社会人としての一般常識	33. 職務履歴書作成	16. 情報セキュリティ	34. 面接	17. 貸与品の扱い	35. オンライン面接	18. 実力テスト②	36. 会社説明会
1. キャリアデザインの意義	19. 日常生活における一般常識																																							
2. キャリアプランの作成	20. 住まい、服装、食事マナー																																							
3. 日本の雇用制度	21. 金品の貸し借り																																							
4. 雇用形態、就業規則	22. 適性検査 (金銭の問題)																																							
5. 会社の組織、日本の企業文化	23. 代金と個数、速さ、時間距離																																							
6. 実力テスト①	24. 旅人算、時刻表、通過算																																							
7. 就職活動 (新卒採用)	25. 濃度算、順列、組合せ																																							
8. 就職活動におけるマナー	26. 確率、推論、集合																																							
9. 職業倫理	27. 実力テスト③																																							
10. キャリアデザイン	28. 自己分析																																							
11. 社会人に求められる意識・能力	29. 業界研究																																							
12. ビジネスマナー	30. 企業研究																																							
13. 言葉遣い、来客対応	31. 仕事研究																																							
14. ビジネス文書とメールの書き方	32. 履歴書作成																																							
15. 社会人としての一般常識	33. 職務履歴書作成																																							
16. 情報セキュリティ	34. 面接																																							
17. 貸与品の扱い	35. オンライン面接																																							
18. 実力テスト②	36. 会社説明会																																							

2024 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	AI デザイン学科 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	基本的な 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. 授業オリエンテーション 2. アンケート 3. 情報とは 4. パソコンの構成と仕組み 5. オペレーティングシステムとは 6. 確認テスト 7. 基数変換① 8. 基数変換② 9. 基数変換③ 10. 確認テスト 11. インターネット接続方法 12. Web の仕組み・Eメール 13. 情報社会とコンピュータ 14. ネットワークのエチケット 15. 確認テスト 16. 個人情報とは 17. 知的財産権① 18. 知的財産権② 19. 関連法規	20. フローチャート 21. ファイル構成とフォルダ 22. 拡張子の種類 23. 試験の受け方 24. 過去問① 25. 過去問解説 26. 過去問② 27. 過去問解説 28. 過去問③ 29. 過去問解説 30. 過去問④ 31. 過去問解説 32. テスト解説⑤ 33. 試験問題解説 34. 上位資格 (IT パスポート解説①) 35. 上位資格 (IT パスポート解説②) 36. 上位資格 (IT パスポート解説③)		

2024 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	7 2 時間	AI デザイン学科 1 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	ICT 活用 I は、ICT 利用ノウハウ取得を PC を用いて行うこと第一の目的とする。 このため、Office365 (Word,Excel,PowerPoint) の初級技術を最初に修得して、併せて応用技術の習得を行う。同時に、AI の最新情報や DX 技術情報を紹介し、AI デザイン力及び広い技術活用視野を持った ICT エンジニア育成の第一歩築いていく。			
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 7 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とともに、以下の教材を使用する。 「留学生のための Word,Excel,PowerPoint 入門」技術評論社 参考文献：「A I デジタル研究」、他			
到達目標	1. Office365 の基本的な操作を行うことができる。 2. Office365 を使用して応用問題を解決または検討することができる。 3. 最新の AI 開発状況、DX 事例の理解し、AI システム構築に役立てる準備ができる。			
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. パソコン操作や入力操作 2. フォルダーやファイル操作の基本 3. Word (1) 4. Word (2) 5. Word (3) 6. Word (4) 7. Word (5) 8. Word (6) 9. Excel (1) 10. Excel (2) 11. Excel (3) 12. 実力テスト① 13. Excel (4) 14. Excel (5) 15. Excel (6) 16. PowerPoint (1) 17. PowerPoint (2) 18. PowerPoint (3)	19. 実力テスト② 20. Word (応用 1) 21. Word (応用 2) 22. Word (応用 3) 23. Excel (応用 1) 24. Excel (応用 2) 25. Excel (応用 3) 26. Excel (応用 4) 27. PowerPoint (応用 1) 28. PowerPoint (応用 2) 29. PowerPoint (応用 3) 30. 実力テスト③ 31. 生成 AI の考え方 (1) 32. 生成 AI の考え方 (2) 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. まとめ		

科目名	経営戦略と AI ビジネス 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		授業形態	講義																																						
科目の目的	経営戦略の一環として AI システムを構想できる。 「AI をビジネスとして捉えることができる AI デザイナー」を育成する。																																									
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、AI デザイン学科に創設時より関与し 3 年指導している。IT 企業での職業経験や、大学院では経営戦略を専攻していた知見を活かし、経営や社会に役立つ AI についてわかりやすく指導する。																																									
教科書・参考書・教材等	「AI 産業の動向とカラクリがよくわかる本」、「生成 AI パスポートテキスト & 問題集」、「AI 活用地図」 参考書籍																																									
到達目標	1. AI の基礎理論について理解する。 2. AI と経営戦略の関係、ビジネス活用・テクノロジーについて理解する。 3. ビジネスプランを AI で提案できるようになる。																																									
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	<table border="0"> <tr> <td>1. 経営戦略と AI とは</td> <td>19. 業種別 AI 活用事例</td> </tr> <tr> <td>2. AI の概要</td> <td>20. 自動車・コンビニと AI</td> </tr> <tr> <td>3. AI の種類・歴史</td> <td>21. 外食・運輸・ホテルと AI</td> </tr> <tr> <td>4. 機械学習</td> <td>22. 業務別 AI 活用事例</td> </tr> <tr> <td>5. ディープラーニング</td> <td>23. 経営・営業・経理・人事・生産</td> </tr> <tr> <td>6. 生成 AI の誕生</td> <td>24. 社会問題と AI</td> </tr> <tr> <td>7. 現在の生成 AI の動向</td> <td>25. 貧困・飢餓・教育と AI</td> </tr> <tr> <td>8. インターネットリテラシーと権利</td> <td>26. 気候変動・エネルギーと AI</td> </tr> <tr> <td>9. AI に関する基本理念・社会原則</td> <td>27. 住み続けられるまちづくりと AI</td> </tr> <tr> <td>10. テキスト生成に関するプロンプト</td> <td>28. つくる責任つかう責任と AI</td> </tr> <tr> <td>11. 実力テスト①</td> <td>29. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>12. AI 産業、AI 市場</td> <td>30. AI と IoT 事例</td> </tr> <tr> <td>13. AI 産業の主要プレイヤー</td> <td>31. AI とクラウド事例</td> </tr> <tr> <td>14. 主な AI 技術とその応用</td> <td>32. AI とネットワーク事例</td> </tr> <tr> <td>15. AI を用いているサービス</td> <td>33. AI とセキュリティ事例</td> </tr> <tr> <td>16. AI 産業の職種</td> <td>34. AI とメタバース</td> </tr> <tr> <td>17. 実力テスト②</td> <td>35. 生成 AI の事例</td> </tr> <tr> <td>18. 戦略立案・マーケティング・会計</td> <td>35. 生成 AI の事例</td> </tr> <tr> <td></td> <td>36. まとめ</td> </tr> </table>				1. 経営戦略と AI とは	19. 業種別 AI 活用事例	2. AI の概要	20. 自動車・コンビニと AI	3. AI の種類・歴史	21. 外食・運輸・ホテルと AI	4. 機械学習	22. 業務別 AI 活用事例	5. ディープラーニング	23. 経営・営業・経理・人事・生産	6. 生成 AI の誕生	24. 社会問題と AI	7. 現在の生成 AI の動向	25. 貧困・飢餓・教育と AI	8. インターネットリテラシーと権利	26. 気候変動・エネルギーと AI	9. AI に関する基本理念・社会原則	27. 住み続けられるまちづくりと AI	10. テキスト生成に関するプロンプト	28. つくる責任つかう責任と AI	11. 実力テスト①	29. 実力テスト③	12. AI 産業、AI 市場	30. AI と IoT 事例	13. AI 産業の主要プレイヤー	31. AI とクラウド事例	14. 主な AI 技術とその応用	32. AI とネットワーク事例	15. AI を用いているサービス	33. AI とセキュリティ事例	16. AI 産業の職種	34. AI とメタバース	17. 実力テスト②	35. 生成 AI の事例	18. 戦略立案・マーケティング・会計	35. 生成 AI の事例		36. まとめ
1. 経営戦略と AI とは	19. 業種別 AI 活用事例																																									
2. AI の概要	20. 自動車・コンビニと AI																																									
3. AI の種類・歴史	21. 外食・運輸・ホテルと AI																																									
4. 機械学習	22. 業務別 AI 活用事例																																									
5. ディープラーニング	23. 経営・営業・経理・人事・生産																																									
6. 生成 AI の誕生	24. 社会問題と AI																																									
7. 現在の生成 AI の動向	25. 貧困・飢餓・教育と AI																																									
8. インターネットリテラシーと権利	26. 気候変動・エネルギーと AI																																									
9. AI に関する基本理念・社会原則	27. 住み続けられるまちづくりと AI																																									
10. テキスト生成に関するプロンプト	28. つくる責任つかう責任と AI																																									
11. 実力テスト①	29. 実力テスト③																																									
12. AI 産業、AI 市場	30. AI と IoT 事例																																									
13. AI 産業の主要プレイヤー	31. AI とクラウド事例																																									
14. 主な AI 技術とその応用	32. AI とネットワーク事例																																									
15. AI を用いているサービス	33. AI とセキュリティ事例																																									
16. AI 産業の職種	34. AI とメタバース																																									
17. 実力テスト②	35. 生成 AI の事例																																									
18. 戦略立案・マーケティング・会計	35. 生成 AI の事例																																									
	36. まとめ																																									

2024 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	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	データを数理的に理解するための基礎学力の育成 サンプルデータを用いたデータ解析の実習			
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 (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			
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		

2024 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 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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 デザイン学科 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		

2024 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 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 の外部ライブラリを使った AI 開発を実施して、様々なスキルアップを目指す。			
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	教員自作のプリント			
到達目標	必要なライブラリの扱い方の習得 身近なデータを元にして検証作業を行う 新たな学習モデルの構築とアルゴリズム開発			
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 プログラミングの基礎① 2. AI プログラミングの基礎② 3. AI プログラミングの基礎③ 4. AI プログラミングの基礎④ 5. AI プログラミングの基礎⑤ 6. 実力テスト 7. 基礎数学① 8. 基礎数学② 9. 基礎数学③ 10. 基礎数学④ 11. 基礎数学⑤ 12. 実力テスト 13. AI プログラミングの基礎実習① 14. AI プログラミングの基礎実習② 15. AI プログラミングの基礎実習③ 16. AI プログラミングの基礎実習④ 17. AI プログラミングの基礎実習⑤ 18. 実力テスト	19. データ分析と予測① 20. データ分析と予測② 21. データ分析と予測③ 22. データ分析と予測④ 23. データ分析と予測⑤ 24. 実力テスト 25. データ分析と予測① 26. データ分析と予測② 27. AI プログラミング実習① 28. AI プログラミング実習② 29. AI プログラミング実習③ 30. 実力テスト 31. AI プログラミング実習④ 32. AI プログラミング実習⑤ 33. AI プログラミング実習⑥ 34. AI プログラミング実習⑦ 35. AI プログラミング実習⑧ 36. 実力テスト		

2024 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	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	AI 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、画像認識や生成 AI の基礎を理解することによって、PBL II と合わせ「AI プロジェクトを推進できる 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. AI を開発するための PG 言語やアルゴリズムを活用できる 2. 画像認識や生成 AI の基礎を理解できる 3. ディープラーニングを応用した AI プロジェクトを実践できる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業オリエンテーション 2. 曖昧な人工知能の定義 3. 機械学習とディープラーニング 4. 生成 AI 5. AI アプリ体験学習 1（画像認識） 6. AI アプリ体験学習 2（人の姿勢認識） 7. 事例研究 1（りんごの等級判定 1） 8. 事例研究 1（りんごの等級判定 2） 9. 事例研究 2（AI と Art 1） 10. 事例研究 2（AI と Art 2） 11. ビジュアルプログラミングと AI 1 12. ビジュアルプログラミングと AI 2 13. 実力テスト 1 14. さまざまなプログラミング言語 1 15. さまざまなプログラミング言語 2 16. PBL 基礎 1（画風変換） 17. PBL 基礎 2（画像生成） 18. PBL 基礎 3（AI 翻訳） 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 実力テスト 2 20. PBL 基礎 4（AI 音声合成 1） 21. PBL 基礎 4（AI 音声合成 2） 22. PBL 基礎 5（AI 画像認識 1） 23. PBL 基礎 5（AI 画像認識 2） 24. PBL 基礎 6（AI 顔認識 1） 25. PBL 基礎 6（AI 顔認識 2） 26. PBL 基礎 7（生成 AI 基礎 1） 27. PBL 基礎 7（生成 AI 基礎 2） 28. PBL 基礎 8（生成 AI 活用 1） 29. PBL 基礎 8（生成 AI 活用 2） 30. 自由課題の企画 31. PBL 基礎 9（自由課題 1） 32. PBL 基礎 9（自由課題 2） 33. 自由課題の発表 1 34. 自由課題の発表 2 35. 実力テスト 3 36. 全体の振り返り 		

科目名	総合教養 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		授業形態	講義																																				
科目の目的	IT の基礎を学び、IT パスポート試験合格をめざす。 AI 学習に役立つ IT について理解を深め、就職活動にも役立つようにする。																																							
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、AI デザイン学科に創設時より関与し 3 年指導している。IT 企業での職業経験や、取得している IT パスポートや情報セキュリティの資格を活かしながら、IT の基礎知識と現場での事例についてわかりやすく指導する。																																							
教科書・参考書・教材等	「IT パスポートの新よくわかる教科書」「IT パスポート過去問題集」「情報活用試験 2 級（J 検）」「ゼロからわかるアルゴリズムと擬似言語」 参考書籍																																							
到達目標	1. IT の基礎理論について理解し、IT パスポート試験を受験できるようになる 2. IT とビジネスの活用について理解する。 3. ビジネスプランを IT で提案できるようになる。																																							
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	<table border="0"> <tr> <td>1. コンピュータシステム</td> <td>19. 情報の基礎</td> </tr> <tr> <td>2. ハードウェア</td> <td>20. パソコンの基礎</td> </tr> <tr> <td>3. ソフトウェア</td> <td>21. インターネット</td> </tr> <tr> <td>4. 基礎理論</td> <td>22. アプリケーションソフトの利用</td> </tr> <tr> <td>5. データベース技術</td> <td>23. 情報社会とコンピュータ</td> </tr> <tr> <td>6. ネットワーク技術</td> <td>24. 情報モラルと情報セキュリティ</td> </tr> <tr> <td>7. 情報セキュリティ</td> <td>25. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>8. 実力テスト①</td> <td>26. プログラムがどのように動いているのか</td> </tr> <tr> <td>9. プロジェクトマネジメント</td> <td>27. プログラムで行っていること</td> </tr> <tr> <td>10. 工程管理</td> <td>28. 5 大装置と擬似言語の必要性</td> </tr> <tr> <td>11. サービスマネジメント</td> <td>29. 擬似言語のルール</td> </tr> <tr> <td>12. システム監査</td> <td>30. 擬似言語の文法</td> </tr> <tr> <td>13. 経営組織</td> <td>31. データについて</td> </tr> <tr> <td>14. 会計・財務</td> <td>32. コンピュータ（演習）</td> </tr> <tr> <td>15. 知的財産権</td> <td>33. データベース（演習）</td> </tr> <tr> <td>16. セキュリティ法規</td> <td>34. ネットワーク（演習）</td> </tr> <tr> <td>17. 労働・取引関連法規</td> <td>35. セキュリティ（演習）</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト②</td> <td>36. システム開発（演習）</td> </tr> </table>				1. コンピュータシステム	19. 情報の基礎	2. ハードウェア	20. パソコンの基礎	3. ソフトウェア	21. インターネット	4. 基礎理論	22. アプリケーションソフトの利用	5. データベース技術	23. 情報社会とコンピュータ	6. ネットワーク技術	24. 情報モラルと情報セキュリティ	7. 情報セキュリティ	25. 実力テスト③	8. 実力テスト①	26. プログラムがどのように動いているのか	9. プロジェクトマネジメント	27. プログラムで行っていること	10. 工程管理	28. 5 大装置と擬似言語の必要性	11. サービスマネジメント	29. 擬似言語のルール	12. システム監査	30. 擬似言語の文法	13. 経営組織	31. データについて	14. 会計・財務	32. コンピュータ（演習）	15. 知的財産権	33. データベース（演習）	16. セキュリティ法規	34. ネットワーク（演習）	17. 労働・取引関連法規	35. セキュリティ（演習）	18. 実力テスト②	36. システム開発（演習）
1. コンピュータシステム	19. 情報の基礎																																							
2. ハードウェア	20. パソコンの基礎																																							
3. ソフトウェア	21. インターネット																																							
4. 基礎理論	22. アプリケーションソフトの利用																																							
5. データベース技術	23. 情報社会とコンピュータ																																							
6. ネットワーク技術	24. 情報モラルと情報セキュリティ																																							
7. 情報セキュリティ	25. 実力テスト③																																							
8. 実力テスト①	26. プログラムがどのように動いているのか																																							
9. プロジェクトマネジメント	27. プログラムで行っていること																																							
10. 工程管理	28. 5 大装置と擬似言語の必要性																																							
11. サービスマネジメント	29. 擬似言語のルール																																							
12. システム監査	30. 擬似言語の文法																																							
13. 経営組織	31. データについて																																							
14. 会計・財務	32. コンピュータ（演習）																																							
15. 知的財産権	33. データベース（演習）																																							
16. セキュリティ法規	34. ネットワーク（演習）																																							
17. 労働・取引関連法規	35. セキュリティ（演習）																																							
18. 実力テスト②	36. システム開発（演習）																																							

2024 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 (ビジネス会話)			
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	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	J L P T の N 2 レベルの読解力と聴解力を身に付ける			
実務経験のある教員等 による授業内容	日本人への国語指導 25 年、外国人への日本語指導 10 年の経験を踏まえ、日本語理解に必要な基本的要素を理解・実践的使用が可能な状態にする			
教科書・参考書 ・教材等	ドリル&ドリル N 2 ・聴解・読解、ビジネスコミュニケーションのためのケーススタディ			
到達目標	J L P T 対策としての聴解・読解の対策を超えて、日本語の言語システムと文化などに対する深い理解と興味が持てる。 ビジネス上の正解のないコミュニケーショントラブルに対する実践的な解決法を見出す能力を高める。			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 出題者の意図を考えた解答手続き① 2. 出題者の意図を考えた解答手続き② 3. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 4. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 5. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 6. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 7. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 8. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 9. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 10. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 11. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 12. 読解に必要な文法 & 聴解の技術確認 13. 大きなテストと総復習 14. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 15. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 16. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 17. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 	<ol style="list-style-type: none"> 18. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 19. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 20. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 21. ビジネスコミュニケーション上の問題解決策 22. 総まとめ 23. 大きなテストと総復習 24. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 25. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 26. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 27. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 28. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 29. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 30. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 31. N 1 文法への準備と読解のレベルアップ 32. 大きなテストと総復習 33. 総まとめ 1 34. 総まとめ 2 		

2024 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	AI デザイン学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	坂本裕子	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	<p>・学生が IT の知識を活かして AI に関わる日本企業に就職するためのビジネスマナーや、就職試験に合格するための力をつける。</p> <p>・すべての学生が授業で学んだ知識を基に自己分析をし、各々がキャリアプランを作成できる。</p>			
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 6 年である。特に内定に繋がる最新の業界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）・日本のカイシャ（日本漢字能力検定協会）及び SPI やプログラミング英語修得に向けた講師オリジナルプリント配布			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進路選択に不可欠な「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. 日本企業での勤務に不可欠なビジネスマナーや適切な日本語表現、プログラミングで使う基礎的な英文・英単語を理解し、必要に応じて取捨選択し表現できる。 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就職活動の進め方とポートフォリオ 2. 企業が求める人材像と自己分析 3. 弱みを強みに変える（ジョハリの窓） 4. 企業研究・自己 PR 作成 5. 社会人としての自覚 6. 仕事に対する意識と行動 7. ビジネスコミュニケーション① 8. 社内・社外の人との関わり方 9. 面接対策①と SPI 10. 面接対策②と SPI 11. 実力テスト① 12. ビジネス文書作成② 13. プレゼンテーション① 14. プレゼンテーション② 15. 会議の進行と役割 16. コンプライアンス 17. 日常生活における一般常識 18. 職場における一般常識 19. 日本特有の職場文化 20. 企業研究①・プログラミングの英語① 21. 企業研究②・プログラミングの英語② 22. プログラミングの英語③ 23. ビジネスにふさわしい話し方 24. 敬語を使いこなす① 25. 敬語の確認② 26. 仕事への取り組み方 27. 実力テスト② 28. 指示の受け方と報連相 29. クレーム対応 31. 電話・会話のマナー 32. 手紙・メールのマナー 33. 情報収集とメディアの活用 34. 実力テスト③ 35. 会社を取り巻く環境と経済の基本 36. 新しい進路に向けての心構え 			

2024 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	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	ICT 活用 II は、実質的な事例に基づくビッグデータ、オープンデータを利用し、そのデータの可視化及びデータ内の関連性の分析を演習で習得する。このため、DX 技術応用や生成 AI 活用事例なども理解し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、NEC 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 7 年間の ICT 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：「AI デジタル研究」、他			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. IT に関する過去の発明や現在に至る知識の集積を正しく把握ができる。 2. 現在の IT 発展状況を理解した上で、ビジネスモデル構築の実施ができる。 3. 最新の AI,DX 事例を知り、与えられた IT システム構築の構想に着手できる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新たな産業変化の幕開け 2. " (スマホの登場) 3. " (市場構造の変化) 4. 第四次産業革命の意義 5. プラットフォーマーの活躍 (1) 6. プラットフォーマーの活躍 (2) 7. 日本の競争力 (国力、デジタル競争力) 8. シェアリングエコノミーの登場 9. " 事例紹介 (1) 10. " 事例紹介 (2) 11. " パンデミック下での新たな変革 12. 実力テスト① 13. ビッグデータ (定義、特徴) 14. ビッグデータ (利用方法) 15. ビッグデータと広告効果 (経緯) 16. " とマネタイゼーション (1) 17. インターネット広告の仕組み 17. マーケティング市場分類の基礎 18. BtoC, BtoB, CtoC 市場データ分析 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 実力テスト② 20. ビッグデータとマネタイゼーション (2) 21. ビッグテック(GAFAM)の攻防 (1) 22. " (2) 23. " (3) 24. " (4) 25. DX とは何か 26. 日本での DX と 2025 年の崖 27. 日本の DX 事例分析 (1) 28. " (2) 29. " (3) 30. 実力テスト③ 31. AI と DX の関係 33. 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. まとめ 		

科目名	経営戦略と AI ビジネス 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	小笠原 義成		授業形態	講義																																						
科目の目的	経営戦略の一環として AI システムを構想できる。 「AI をビジネスとして捉えることができる AI デザイナー」を育成する。																																									
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、AI デザイン学科に創設時より関与し 3 年指導している。IT 企業での職業経験や、大学院では MBA を取得している知見を活かし、経営や社会に役立つ AI についてわかりやすく指導する。																																									
教科書・参考書・教材等	「AI 産業の動向とカラクリがよくわかる本」、「生成 AI パスポートテキスト & 問題集」、「AI 活用地図」 参考書籍																																									
到達目標	1. AI の応用理論について理解する。 2. AI と経営戦略の関係、ビジネス活用・テクノロジーについて深く理解する。 3. AI を活用したビジネスプランを製作、卒業制作に役立てる。																																									
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	<table border="0"> <tr> <td>1. 経営戦略と AI とは</td> <td>19. 業種別 AI 活用事例</td> </tr> <tr> <td>2. AI の概要</td> <td>20. 自動車・コンビニと AI</td> </tr> <tr> <td>3. AI の種類・歴史</td> <td>21. 外食・運輸・ホテルと AI</td> </tr> <tr> <td>4. 機械学習</td> <td>22. 業務別 AI 活用事例</td> </tr> <tr> <td>5. ディープラーニング</td> <td>23. 経営・営業・経理・人事・生産</td> </tr> <tr> <td>6. 生成 AI の誕生</td> <td>24. 社会問題と AI</td> </tr> <tr> <td>7. 現在の生成 AI の動向</td> <td>25. 貧困・飢餓・教育と AI</td> </tr> <tr> <td>8. インターネットリテラシーと権利</td> <td>26. 気候変動・エネルギーと AI</td> </tr> <tr> <td>9. AI に関する基本理念・社会原則</td> <td>27. 住み続けられるまちづくりと AI</td> </tr> <tr> <td>10. テキスト生成に関するプロンプト</td> <td>28. つくる責任つかう責任と AI</td> </tr> <tr> <td>11. 実力テスト①</td> <td>29. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>12. AI 産業、AI 市場</td> <td>30. AI と IoT 演習</td> </tr> <tr> <td>13. AI 産業の主要プレイヤー</td> <td>31. AI とクラウド演習</td> </tr> <tr> <td>14. 主な AI 技術とその応用</td> <td>32. AI とネットワーク演習</td> </tr> <tr> <td>15. AI を用いているサービス</td> <td>33. AI とセキュリティ演習</td> </tr> <tr> <td>16. AI 産業の職種</td> <td>34. AI とメタバース演習</td> </tr> <tr> <td>17. 実力テスト②</td> <td>35. 生成 AI の演習 (言語)</td> </tr> <tr> <td>18. 戦略立案・マーケティング・会計</td> <td>35. 生成 AI の演習 (画像)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>36. まとめ</td> </tr> </table>				1. 経営戦略と AI とは	19. 業種別 AI 活用事例	2. AI の概要	20. 自動車・コンビニと AI	3. AI の種類・歴史	21. 外食・運輸・ホテルと AI	4. 機械学習	22. 業務別 AI 活用事例	5. ディープラーニング	23. 経営・営業・経理・人事・生産	6. 生成 AI の誕生	24. 社会問題と AI	7. 現在の生成 AI の動向	25. 貧困・飢餓・教育と AI	8. インターネットリテラシーと権利	26. 気候変動・エネルギーと AI	9. AI に関する基本理念・社会原則	27. 住み続けられるまちづくりと AI	10. テキスト生成に関するプロンプト	28. つくる責任つかう責任と AI	11. 実力テスト①	29. 実力テスト③	12. AI 産業、AI 市場	30. AI と IoT 演習	13. AI 産業の主要プレイヤー	31. AI とクラウド演習	14. 主な AI 技術とその応用	32. AI とネットワーク演習	15. AI を用いているサービス	33. AI とセキュリティ演習	16. AI 産業の職種	34. AI とメタバース演習	17. 実力テスト②	35. 生成 AI の演習 (言語)	18. 戦略立案・マーケティング・会計	35. 生成 AI の演習 (画像)		36. まとめ
1. 経営戦略と AI とは	19. 業種別 AI 活用事例																																									
2. AI の概要	20. 自動車・コンビニと AI																																									
3. AI の種類・歴史	21. 外食・運輸・ホテルと AI																																									
4. 機械学習	22. 業務別 AI 活用事例																																									
5. ディープラーニング	23. 経営・営業・経理・人事・生産																																									
6. 生成 AI の誕生	24. 社会問題と AI																																									
7. 現在の生成 AI の動向	25. 貧困・飢餓・教育と AI																																									
8. インターネットリテラシーと権利	26. 気候変動・エネルギーと AI																																									
9. AI に関する基本理念・社会原則	27. 住み続けられるまちづくりと AI																																									
10. テキスト生成に関するプロンプト	28. つくる責任つかう責任と AI																																									
11. 実力テスト①	29. 実力テスト③																																									
12. AI 産業、AI 市場	30. AI と IoT 演習																																									
13. AI 産業の主要プレイヤー	31. AI とクラウド演習																																									
14. 主な AI 技術とその応用	32. AI とネットワーク演習																																									
15. AI を用いているサービス	33. AI とセキュリティ演習																																									
16. AI 産業の職種	34. AI とメタバース演習																																									
17. 実力テスト②	35. 生成 AI の演習 (言語)																																									
18. 戦略立案・マーケティング・会計	35. 生成 AI の演習 (画像)																																									
	36. まとめ																																									

2024 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	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	<p>基本的な外部ライブラリの使い方を理解が出来るようにする</p> <p>計算モデルの構築</p> <p>様々なグラフの使い方とデータの見方についての検討</p> <p>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</p>			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
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		

2024 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 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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 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	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	<p>基本的な外部ライブラリの使い方を理解が出来るようにする</p> <p>様々なグラフの使い方とデータの見方についての検討</p> <p>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</p> <p>Python3 エンジニア認定基礎・Python3 データ分析などの合格</p>			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	1. Numpy① 2. Numpy② 3. Numpy③ 4. Numpy④ 5. Numpy⑤ 6. 実力テスト 7. Pandas① 8. Pandas② 9. Pandas③ 10. Pandas④ 11. Pandas⑤ 12. 実力テスト 13. Matplotlib① 14. Matplotlib② 15. Matplotlib③ 16. Matplotlib④ 17. Matplotlib⑤ 18. 実力テスト	19. Scikit-learn① 20. Scikit-learn② 21. Scikit-learn③ 22. Scikit-learn④ 23. Scikit-learn⑤ 24. 実力テスト 25. 実習① 26. 実習② 27. 実習③ 28. 実習④ 29. 実習⑤ 30. 実力テスト 31. 資格試験対策① 32. 資格試験対策② 33. 資格試験対策③ 34. 資格試験対策④ 35. 資格試験対策⑤ 36. 実力テスト		

2024 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 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 の外部ライブラリを使った AI 開発を実施して、様々なスキルアップを目指す。			
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	教員自作のプリント			
到達目標	必要なライブラリの扱い方の習得 身近なデータを元にして検証作業を行う 新たな学習モデルの構築とアルゴリズム開発			
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 プログラミングの基礎① 2. AI プログラミングの基礎② 3. AI プログラミングの基礎③ 4. AI プログラミングの基礎④ 5. AI プログラミングの基礎⑤ 6. 実力テスト 7. 基礎数学① 8. 基礎数学② 9. 基礎数学③ 10. 基礎数学④ 11. 基礎数学⑤ 12. 実力テスト 13. AI プログラミングの基礎実習① 14. AI プログラミングの基礎実習② 15. AI プログラミングの基礎実習③ 16. AI プログラミングの基礎実習④ 17. AI プログラミングの基礎実習⑤ 18. 実力テスト	19. データ分析と予測① 20. データ分析と予測② 21. データ分析と予測③ 22. データ分析と予測④ 23. データ分析と予測⑤ 24. 実力テスト 25. データ分析と予測① 26. データ分析と予測② 27. AI プログラミング実習① 28. AI プログラミング実習② 29. AI プログラミング実習③ 30. 実力テスト 31. AI プログラミング実習④ 32. AI プログラミング実習⑤ 33. AI プログラミング実習⑥ 34. AI プログラミング実習⑦ 35. AI プログラミング実習⑧ 36. 実力テスト		

2024 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	実習
科目の目的	AI を開発するためのツールやサービスを実際に活用すること、画像認識や生成 AI の概要を理解した上で、機械学習の一連のプロセスを実践的に体験することによって、「AI プロジェクトを推進できる 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. AI を開発するためのツールやサービスを実際に活用できる 2. 画像認識や生成 AI の特徴が理解できる 3. 機械学習の一連のプロセスを AI プロジェクトとして実践できる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業オリエンテーション 2. Google Colaboratry 活用 3. 統合開発環境 4. Python と関連ライブラリ 5. 配列からグレースケール画像を作る 6. 配列からカラー画像を作る 7. OpenCV 活用 8. Matplotlib 活用 9. Web アプリ開発（HTML と CSS） 10. Web アプリ開発（JavaScript1） 11. Web アプリ開発（JavaScript2） 12. 生成 AI 入門 1 13. 生成 AI 入門 2 14. PBL 実践 1（AI ロボットまーちゃん 1） 15. PBL 実践 1（AI ロボットまーちゃん 2） 16. 実力テスト 1 17. PBL 実践 2(画像認識 1) 18. PBL 実践 2(画像認識 2) 	<ol style="list-style-type: none"> 19. PBL 実践 3(物体検出 1) 20. PBL 実践 3(物体検出 2) 21. PBL 実践 4(独自 AI モデル構築 1) 22. PBL 実践 4(独自 AI モデル構築 2) 23. 実力テスト 2 24. PBL 実践 5(独自モデル AI アプリ開発 1) 25. PBL 実践 5(独自モデル AI アプリ開発 2) 26. PBL 実践 6(生成 AI 活用 1) 27. PBL 実践 6(生成 AI 活用 2) 28. 自由課題の企画 29. PBL 実践 7(自由課題の開発 1) 30. PBL 実践 7(自由課題の開発 2) 31. PBL 実践 7(自由課題の開発 3) 32. 自由課題の発表 1 33. 自由課題の発表 2 34. 自由課題の発表 3 35. 実力テスト 3 36. 全体の振り返り 		

2024 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	AI デザイン学科 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	最新的话题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	<ol style="list-style-type: none"> 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. クラスメイ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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

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	小笠原 義成		授業形態	講義
科目の目的	AI デザイン学科生の卒業要件として、卒業制作を作成する。			
実務経験のある教員等による授業内容	担当教員は、AI デザイン学科に創設時より関与し、IT 制作展の企画・運営、卒業制作を指導している。学生 IT コンテストの指導も行い、AI デザイン学科では豊島区で 2 年連続グランプリを獲得している。			
教科書・参考書・教材等	「卒業論文の書き方」、「SDGs なぜなにクイズ図鑑」 参考書籍			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 卒業制作を完成させる 卒業制作を IT 制作展で発表する 卒業制作を参考に、就職活動やコンテストに役立てる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 卒業制作とは 卒業制作の作り方 前期テーマの検討 チーム編成 社会問題の検討 気候変動とエネルギー 貧困と教育、ジェンダー平等 住み続けられるまちづくり つかう責任つかう責任 災害対策 地域特性 実力テスト① テーマ決定（前期） 企画 要件定義 プロジェクトマネジメント サービスマネジメント 実力テスト② 製作 プレゼン準備 プレゼン 振返り コンテストへの応募 後期テーマの検討 企画 要件定義 設計 製造 テスト 実力テスト③ プレゼン準備 中間発表会 振返り IT 制作展準備 IT 制作展発表 卒業制作資料作成 評価 まとめ 			

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 日本の企業の雇用形態、就職活動を学ぶ 業務を円滑に行うためのビジネスマナーを身につける 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	<ol style="list-style-type: none"> 労働環境 1 労働環境 2 ビジネスマナー 1 ビジネスマナー 2 ビジネスマナー 3 実力テスト① ビジネス文書 1 ビジネス文書 2 行動規範 1 行動規範 2 行動規範 3 実力テスト② トラブルとその対策 1 トラブルとその対策 2 トラブルとその対策 3 情報セキュリティ 1 情報セキュリティ 2 実力テスト③ 	<ol style="list-style-type: none"> サービススタッフの資質 1 サービススタッフの資質 2 サービス知識と従業知識 1 サービス知識と従業知識 2 サービス知識と従業知識 3 実力テスト④ 社会常識 1 社会常識 2 社会常識 3 対人技能（人間関係と接遇知識） 1 対人技能（人間関係と接遇知識） 2 実力テスト⑤ 対人技能（話し方と服装） 1 対人技能（話し方と服装） 2 ゲーム業界用語 1 ゲーム業界用語 2 ゲーム業界用語 3 実力テスト⑥ 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	ポーンデジタル「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	<ol style="list-style-type: none"> Maya の基本的な操作を理解し、3D モデルの制作が可能となる。 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。 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「テクスチャ作成」 51-52. 練習問題「テクスチャ作成」 53-54. 練習問題「盾のテクスチャ作成」 55-56. 練習問題「盾のテクスチャ作成」 57-58. 練習問題「盾のテクスチャ作成」 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		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> Unity のインターフェースを理解し、基本的な操作ができる。 チュートリアルを見ながら同じ作業ができる。 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	<ol style="list-style-type: none"> 導入と開発環境の構築 U I と基本操作（1） U I と基本操作（2） GameObject と Component（1） GameObject と Component（2） 実力テスト① Terrain（地形ツール）の利用 StarterAssets の利用 AssetStore の利用 キャラクターモデルのインポートと利用 Animation と Animator の関係 実力テスト② UnityC#スクリプトの基礎（1） UnityC#スクリプトの基礎（2） UnityC#スクリプトの基本（1） UnityC#スクリプトの基本（2） UnityC#スクリプトの基本（3） 実力テスト③ 	<ol style="list-style-type: none"> UnityC#スクリプトの応用（1） UnityC#スクリプトの応用（2） UnityC#スクリプトの応用（3） UnityC#スクリプトの発展（1） UnityC#スクリプトの発展（2） 実力テスト④ アニメーションの制御（1） アニメーションの制御（2） エフェクト系コンポーネント エフェクトの再生 音の再生 実力テスト⑤ ミニゲーム制作（1） ミニゲーム制作（2） ミニゲーム制作（3） ミニゲーム制作（4） ミニゲーム制作（5） 実力テスト⑥ 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	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	ゲームをはじめとする、デジタルエンターテインメント業界において仕事をする際に必要なコミュニケーションとは何かを学び、プロジェクトマネジメントの側面から見た、コミュニケーションの取り方も身につける。			
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	オリジナル教材			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・業務上のコミュニケーションをとるのに必要な、業界用語の意味を理解できる。 ・プロジェクトにおけるステークホルダーが誰かを理解し、コミュニケーションを進めることができる。 ・ビジネスマナーを実践できる。 			
評価方法と基準	平常点（出席状況・学習態度・意欲など）（30%）、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	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 仕事でのコミュニケーション① 3. 仕事でのコミュニケーション② 4. プロジェクトとは 5. プロジェクトとコミュニケーション 6. プロジェクトの要素と目的・目標 7. プロジェクトで得られる成果 8. 課題制作① 9. 課題制作① 10. 実力テスト①(課題提出) 11. 課題発表① 12. 組織とは 13. リーダーシップとマネジメント 14. 原則と注意点 15. プロジェクトの立ち上げ① 16. プロジェクトの立ち上げ② 17. プロジェクトの立ち上げ③ 18. プロジェクトの計画立案① 	<ol style="list-style-type: none"> 19. プロジェクトの計画立案② 20. プロジェクトの計画立案③ 21. プロジェクトの計画立案④ 22. 課題制作② 23. 課題制作② 24. 実力テスト②(課題提出) 25. 課題発表② 26. プロジェクトの実行① 27. プロジェクトの実行② 28. プロジェクトの監視① 29. プロジェクトの監視② 30. プロジェクトの完了 31. プロジェクト管理ツール① 32. プロジェクト管理ツール② 33. 課題制作③ 34. 課題制作③ 35. 実力テスト③(課題提出) 36. 課題発表③ 		

2024 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	通年 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。就職活動の落ち着いた後期には、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			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	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	Word を使った履歴書や、Excel、PowerPoint を活用したプレゼンテーション資料を作成ができるようになる。GoogleWorkSpace を活用した資料などの作成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				
教科書・参考書・教材等	オリジナルテキスト			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Word を使い履歴書を作成することができる ・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 ・GoogleWorkSpace を活用し、資料の作成やデータの管理ができるようになる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 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. 職務経歴書作成 7. 職務経歴書作成 8. 職務経歴書作成 9. 職務経歴書作成 10. 実力テスト(制作課題提出) 11. プレゼンテーション制作① 12. プレゼンテーション制作① 13. プレゼンテーション制作① 14. プレゼンテーション制作① 15. 個人発表① 16. グラフ作成 17. グラフ作成 18. グラフ作成 	<ol style="list-style-type: none"> 19. グラフ作成 20. グラフ作成 21. プレゼンテーション制作② 22. プレゼンテーション制作② 23. プレゼンテーション制作② 24. プレゼンテーション制作② 25. 個人発表② 26. 実力テスト(制作課題提出) 27. GoogleWorkSpace 活用 28. GoogleWorkSpace 活用 29. GoogleWorkSpace 活用 30. GoogleWorkSpace 活用 31. GoogleWorkSpace 活用 32. GoogleAppScript 基礎 33. GoogleAppScript 基礎 34. GoogleAppScript 基礎 35. 実力テスト(制作課題提出) 36. 制作課題振り返り 		

2024 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	通年 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	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	ゲームやアプリケーションなどのソフトウェア開発や手法について理解し、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	小島和幸はゲーム開発に 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	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. AR・VR それぞれの仕組みを理解し、チュートリアルに従って制作することが出来る。 2. AR・VR 上で 3D モデルなどのオブジェクトや UI を表示することができる 3. AR・VR の技術を用いて実現可能な企画を立案し、アプリケーション制作ができる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. AR・VR について① 2. AR・VR 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 オリジナルアプリを作成① 14. AR オリジナルアプリを作成② 15. AR オリジナルアプリを作成③ 16. AR オリジナルアプリを作成④ 17. 課題 2_① 18. 課題 2_② 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	ポーンデジタル「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 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	1-2. 「プロップハウス」の作成① 3-4. 「プロップハウス」の作成② 5-6. 「プロップハウス」の作成③ 7-8. フィードバック 9-10. ブラッシュアップ 11-12. 実力テスト① 13-14. 「ローポリキャラクタ」の作成① 15-16. 「ローポリキャラクタ」の作成② 17-18. 「ローポリキャラクタ」の作成③ 19-20. フィードバック 21-22. ブラッシュアップ 23-24. 実力テスト② 25-26. 「車」の作成① 27-28. 「車」の作成② 29-30. 「車」の作成③ 31-32. フィードバック 33-34. ブラッシュアップ 35-36. 実力テスト③	37-38. 「背景モデル」の作成① 39-40. 「背景モデル」の作成② 41-42. 「背景モデル」の作成③ 43-44. フィードバック 45-46. ブラッシュアップ 47-48. 実力テスト④ 49-50. 「キャラクター」の作成① 51-52. 「キャラクター」の作成② 53-54. 「キャラクター」の作成③ 55-56. フィードバック 57-58. ブラッシュアップ 59-60. 実力テスト⑤ 61-62. リギングとスキニング① 63-64. リギングとスキニング② 65-66. リギングとスキニング③ 67-68. リギングとスキニング④ 69-70. リギングとスキニング⑤ 71-72. 実力テスト⑥		

2024 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	通年 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	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	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	オリジナル教材			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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. フェーズとワークフロー 5. グレーボクシング 6. World 自由制作 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①(課題提出) 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. 当たり判定の基本 	<ol style="list-style-type: none"> 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②(課題提出) 25. ナビゲーション機能 26. A I コントローラ 27. 配列 28. パトロールキャラクター 29. A I キャラクター 30. キャラクターアニメーション 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③(課題提出) 		

2024 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	通年 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	通年 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	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	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	小島和幸はゲーム開発に 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 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	<table border="0"> <tr> <td>1. 労働環境 1</td> <td>19. サービススタッフの資質 1</td> </tr> <tr> <td>2. 労働環境 2</td> <td>20. サービススタッフの資質 2</td> </tr> <tr> <td>3. ビジネスマナー-1</td> <td>21. サービス知識と従業知識 1</td> </tr> <tr> <td>4. ビジネスマナー-2</td> <td>22. サービス知識と従業知識 2</td> </tr> <tr> <td>5. ビジネスマナー-3</td> <td>23. サービス知識と従業知識 3</td> </tr> <tr> <td>6. 実力テスト①</td> <td>24. 実力テスト④</td> </tr> <tr> <td>7. ビジネス文書 1</td> <td>25. 社会常識 1</td> </tr> <tr> <td>8. ビジネス文書 2</td> <td>26. 社会常識 2</td> </tr> <tr> <td>9. 行動規範 1</td> <td>27. 社会常識 3</td> </tr> <tr> <td>10. 行動規範 2</td> <td>28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1</td> </tr> <tr> <td>11. 行動規範 3</td> <td>29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2</td> </tr> <tr> <td>12. 実力テスト②</td> <td>30. 実力テスト⑤</td> </tr> <tr> <td>13. トラブルとその対策 1</td> <td>31. 対人技能（話し方と服装） 1</td> </tr> <tr> <td>14. トラブルとその対策 2</td> <td>32. 対人技能（話し方と服装） 2</td> </tr> <tr> <td>15. トラブルとその対策 3</td> <td>33. 実務技能 1</td> </tr> <tr> <td>16. 情報セキュリティ 1</td> <td>34. 実務技能 2</td> </tr> <tr> <td>17. 情報セキュリティ 2</td> <td>35. 実務技能 3</td> </tr> <tr> <td>18. 実力テスト③</td> <td>36. 実力テスト⑥</td> </tr> </table>				1. 労働環境 1	19. サービススタッフの資質 1	2. 労働環境 2	20. サービススタッフの資質 2	3. ビジネスマナー-1	21. サービス知識と従業知識 1	4. ビジネスマナー-2	22. サービス知識と従業知識 2	5. ビジネスマナー-3	23. サービス知識と従業知識 3	6. 実力テスト①	24. 実力テスト④	7. ビジネス文書 1	25. 社会常識 1	8. ビジネス文書 2	26. 社会常識 2	9. 行動規範 1	27. 社会常識 3	10. 行動規範 2	28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1	11. 行動規範 3	29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2	12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤	13. トラブルとその対策 1	31. 対人技能（話し方と服装） 1	14. トラブルとその対策 2	32. 対人技能（話し方と服装） 2	15. トラブルとその対策 3	33. 実務技能 1	16. 情報セキュリティ 1	34. 実務技能 2	17. 情報セキュリティ 2	35. 実務技能 3	18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥
1. 労働環境 1	19. サービススタッフの資質 1																																							
2. 労働環境 2	20. サービススタッフの資質 2																																							
3. ビジネスマナー-1	21. サービス知識と従業知識 1																																							
4. ビジネスマナー-2	22. サービス知識と従業知識 2																																							
5. ビジネスマナー-3	23. サービス知識と従業知識 3																																							
6. 実力テスト①	24. 実力テスト④																																							
7. ビジネス文書 1	25. 社会常識 1																																							
8. ビジネス文書 2	26. 社会常識 2																																							
9. 行動規範 1	27. 社会常識 3																																							
10. 行動規範 2	28. 対人技能（人間関係と接遇知識） 1																																							
11. 行動規範 3	29. 対人技能（人間関係と接遇知識） 2																																							
12. 実力テスト②	30. 実力テスト⑤																																							
13. トラブルとその対策 1	31. 対人技能（話し方と服装） 1																																							
14. トラブルとその対策 2	32. 対人技能（話し方と服装） 2																																							
15. トラブルとその対策 3	33. 実務技能 1																																							
16. 情報セキュリティ 1	34. 実務技能 2																																							
17. 情報セキュリティ 2	35. 実務技能 3																																							
18. 実力テスト③	36. 実力テスト⑥																																							

2024 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	国際観光・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	<p>・学生が日本企業（インバウンド・観光・貿易等）に就職するためのビジネスマナー、組織の在り方、就職試験に備えての心構えなど基本の力をつける。</p> <p>・授業で学んだ知識を基に、個々のキャリアプランを作成し次年度の就職活動に活用できる。</p>			
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	<p>配布教科書：外国人実務能力検定公式テキスト 3 級（日本ビジネス能力認定協会）</p> <p>講師作成のオリジナル教材</p>			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 日本で働くために日本企業の特徴を理解し、各場面に応じた適切な日本語表現ができる。 2. 内定を獲得することをゴールと定めて就職に有利な資格に積極的参加、合格を目指す。 (外国人実務能力検定 3 級合格ほか) 3. 履歴書の基本項目の内容を理解し、自分の言葉でオリジナリティのある自己 PR 作成ができる。 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. イントロダクション、日本の雇用制度① 2. 日本の雇用制度② 3. 雇用形態 4. 就業規則 5. 会社の組織と約束 6. 日本の企業文化① 7. 日本の企業文化② 8. 就職活動（新卒採用） 9. 就職活動におけるマナー 10. 実力テスト① 11. 職業倫理 12. キャリアデザイン 13. 社会人に求められる意識① 14. 社会人に求められる意識② 15. 社会人に求められる能力 16. 言葉遣い（話し方） 17. 電話対応 18. 来客対応 19. 実力テスト② 	<ol style="list-style-type: none"> 20. ビジネス文書と電子メールの書き方① 21. ビジネス文書と電子メールの書き方② 22. ビジネス文書と電子メールの書き方③ 23. 情報セキュリティ① 24. 情報セキュリティ② 25. 貸与品の扱い 26. 日常生活の一般常識① 27. 日常生活の一般常識② 28. 日常生活の一般常識③ 29. 日常生活の一般常識④ 30. 実力テスト③ 31. 就職活動の進め方 32. 履歴書作成演習① 33. 履歴書作成演習② 34. 面接試験と自己 PR 35. 面接試験演習 36. 1 年のまとめ 		

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修		
担当教員名	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットの利便性と問題、危険性を理解し効果的な活用方法を学ぶ ・実例を見て自分が被害者・加害者にならないような意識を熟成させる 					
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	<ul style="list-style-type: none"> ・「iBut」インターネットベーシックユーザーテスト 公式テキスト (一般社団法人 全国専門学校情報教育協会) ・各種事例動画 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットの利便性と問題、危険性を理解し適切に活用できる ・iBut 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。					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットとは何か・基本的な構造 2. インターネットのできる事・影響力 3. 被害事例「フィッシング詐欺」「ワンクリック詐欺」 4. 被害事例「迷惑メール、チェーンメール」 5. インターネットに関連した新たな詐欺被害例 6. 詐欺、犯罪に巻き込まれないために 7. インターネット関連の法規「著作権・肖像権」 8. インターネット関連の法規「違法ダウンロード」 9. インターネット関連の法規「個人情報保護法」 10. テスト前の総復習 11. 実力テスト① 12. 情報発信者のモラル、心構え 13. ホームページを閲覧するうえで注意すること 14. 個人情報の公開、プライバシーの保護について 15. 不正な嫌がらせや迷惑行為に遭わないために 16. 電子メールのマナー 17. ホームページのしくみと利用の仕方 18. 電子メールのしくみ、ブログのしくみ </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 19. 電子掲示板のしくみ、SNS のしくみ 20. ネットショッピング・ネットオークションとは 21. スマートフォンの基礎知識 22. 無線 LAN と Wi-Fi の基礎知識 23. クラウドサービスとは 24. テスト前の総復習 25. 実力テスト② 26. コンピュータウイルス-マルウェア 27. コンピュータウイルスの感染経路 28. セキュリティ-ユーザー認証の必要性 29. パスワード管理法「生体認証・暗号化」 30. 電子証明・フィルタリング・ファイアウォール 31. ソーシャル・エンジニアリング、セキュリティ 32. テスト前の総復習 33. 実力テスト③ 34. 問題演習 (iBut 試験対策) 35. 問題演習 (iBut 試験対策) 36. 問題演習 (iBut 試験対策) </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットとは何か・基本的な構造 2. インターネットのできる事・影響力 3. 被害事例「フィッシング詐欺」「ワンクリック詐欺」 4. 被害事例「迷惑メール、チェーンメール」 5. インターネットに関連した新たな詐欺被害例 6. 詐欺、犯罪に巻き込まれないために 7. インターネット関連の法規「著作権・肖像権」 8. インターネット関連の法規「違法ダウンロード」 9. インターネット関連の法規「個人情報保護法」 10. テスト前の総復習 11. 実力テスト① 12. 情報発信者のモラル、心構え 13. ホームページを閲覧するうえで注意すること 14. 個人情報の公開、プライバシーの保護について 15. 不正な嫌がらせや迷惑行為に遭わないために 16. 電子メールのマナー 17. ホームページのしくみと利用の仕方 18. 電子メールのしくみ、ブログのしくみ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 電子掲示板のしくみ、SNS のしくみ 20. ネットショッピング・ネットオークションとは 21. スマートフォンの基礎知識 22. 無線 LAN と Wi-Fi の基礎知識 23. クラウドサービスとは 24. テスト前の総復習 25. 実力テスト② 26. コンピュータウイルス-マルウェア 27. コンピュータウイルスの感染経路 28. セキュリティ-ユーザー認証の必要性 29. パスワード管理法「生体認証・暗号化」 30. 電子証明・フィルタリング・ファイアウォール 31. ソーシャル・エンジニアリング、セキュリティ 32. テスト前の総復習 33. 実力テスト③ 34. 問題演習 (iBut 試験対策) 35. 問題演習 (iBut 試験対策) 36. 問題演習 (iBut 試験対策)
<ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットとは何か・基本的な構造 2. インターネットのできる事・影響力 3. 被害事例「フィッシング詐欺」「ワンクリック詐欺」 4. 被害事例「迷惑メール、チェーンメール」 5. インターネットに関連した新たな詐欺被害例 6. 詐欺、犯罪に巻き込まれないために 7. インターネット関連の法規「著作権・肖像権」 8. インターネット関連の法規「違法ダウンロード」 9. インターネット関連の法規「個人情報保護法」 10. テスト前の総復習 11. 実力テスト① 12. 情報発信者のモラル、心構え 13. ホームページを閲覧するうえで注意すること 14. 個人情報の公開、プライバシーの保護について 15. 不正な嫌がらせや迷惑行為に遭わないために 16. 電子メールのマナー 17. ホームページのしくみと利用の仕方 18. 電子メールのしくみ、ブログのしくみ 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 電子掲示板のしくみ、SNS のしくみ 20. ネットショッピング・ネットオークションとは 21. スマートフォンの基礎知識 22. 無線 LAN と Wi-Fi の基礎知識 23. クラウドサービスとは 24. テスト前の総復習 25. 実力テスト② 26. コンピュータウイルス-マルウェア 27. コンピュータウイルスの感染経路 28. セキュリティ-ユーザー認証の必要性 29. パスワード管理法「生体認証・暗号化」 30. 電子証明・フィルタリング・ファイアウォール 31. ソーシャル・エンジニアリング、セキュリティ 32. テスト前の総復習 33. 実力テスト③ 34. 問題演習 (iBut 試験対策) 35. 問題演習 (iBut 試験対策) 36. 問題演習 (iBut 試験対策) 					

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	近藤美保子	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	情報通信技術を使いこなし、社会人の基礎知識として欠かせない Office ソフトを利用し ビジネス文書の作成や表計算等のスキルを身につける			
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	オリジナルデータ・プリント・日本情報処理検定表計算問題集・文書デザイン検定問題集			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Word でビジネス文書が作成できる ・Word で表や画像を挿入した文書を作成できる ・Excel で四則演算や基本的な関数を使った表を作成できる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 入力練習 (単語・短文・記号など) 2. タイピング練習・長文の入力 3. ファイルとフォルダについて・Word 書式設定 4. Word 書式設定 5. Word 図形の作成 6. 文書デザイン検定 4 級模擬問題 7. 文書デザイン検定 4 級模擬問題 8. 文書デザイン検定 4 級模擬問題 9. 文書デザイン検定 4 級模擬問題 10. 文書デザイン検定 4 級模擬問題 11. 実力テスト 12. Word 表作成 13. Word 表と図入りビジネス文書の作成 14. 文書デザイン検定 3 級模擬問題 15. 文書デザイン検定 3 級模擬問題 16. 文書デザイン検定 3 級模擬問題 17. Excel 基本的な表の作成 (四則演算) 18. Excel 基本関数 (SUM・AVERAGE) 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Excel 基本関数 20. Excel 相対参照と絶対参照・並べ替え 21. Excel IF 関数・端数処理関数 22. 実力テスト 23. 日本情報処理検定表計算 3 級模擬問題 24. 日本情報処理検定表計算 3 級模擬問題 25. 日本情報処理検定表計算 3 級模擬問題 26. 日本情報処理検定表計算 3 級模擬問題 27. 実力テスト 28. Excel グラフの作成 29. Excel IF 関数・RANK.EQ 関数 30. Excel VLOOKUP 関数 31. 情報処理検定表計算準 2 級模擬問題 32. 実力テスト 33. 情報処理検定表計算準 2 級模擬問題 34. 情報処理検定表計算準 2 級模擬問題 35. 情報処理検定表計算準 2 級模擬問題 36. 情報処理検定表計算準 2 級模擬問題 		

2024 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 (旅行概論・観光業基本知識)			
授業時間数	72 時間	国際観光・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	2024 年 (今年度) 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、前期 6 月と後期 11 月には観光地理を中心に知識を習得し、顧客に合わせた 旅行企画ができるようにする (受注型企画旅行の実務習得) 。			
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 ⑤旅行者パンフレット(5 月、10 月小テスト) 参考書籍: Tabizine 2 0 2 4、JNTO 他、(N e t ニュース) などの民間統計など			
到達目標	期初: コロナ後の外国人旅行者 (アジア圏) 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 (データ分析) 2. 観光庁のコロナ後の本格的な外国人旅行者受入れ開始に伴う (企画提案ができる) 3. 旅行業・鉄道・航空・宿泊実務を理解でき、手配旅行者との実務全般を把握できる			
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	<p>1.インバウンド・ビジネスの意味 (旅行者と居住者)</p> <p>2.外国人旅行者の旅行形態と観光地</p> <p>3.ゴールデンルート (東京⇒富士山⇒京都⇒大阪) の知識</p> <p>4.外国人旅行者増加の理由 (2 0 1 9) コロナ前実績</p> <p>5.外国人旅行者増加の予測 (2 0 2 4) と 医療ツーリズム (2 0 2 4)</p> <p>6.<u>小テスト①インバウンドの意味</u></p> <p>7.外国人国別ランキングと旅行費用</p> <p>8.旅行形態と観光地 (今後の予想)</p> <p>9.2024 年の最新観光情報 (2025 年以降の傾向)</p> <p>10.人気観光地 1 位 (東京) 2 位 (大阪府) 3 位 (北海道) ※<u>民間発表のため相違あり (春節)</u></p> <p>11.旅行費用の支出内容 (目的別)</p> <p>12.<u>実力テスト②旅行内容傾向 (まとめ)</u></p> <p>13.出入国手続① (旅券、査証)</p> <p>14.出入国手続② (空港、検疫)</p> <p>15.文化から見た日本の魅力と観光</p> <p>16.M I C E の誘致と日本の魅力</p> <p>17.関東地方の温泉 (マイクロツーリズム)</p> <p>18.<u>小テスト③出入国手続、観光地の魅力</u></p>	<p>19.来年度を予測 (旅行形態、観光地)</p> <p>20.インバウンド・ビジネスに有益なイベント情報</p> <p>21.為替レート (円安) による旅行需要と旅行先</p> <p>22.<u>実力テスト④為替レートと需要分析</u></p> <p>23.宿泊施設① (ホテル) 「区分と役割」 ※<u>観光産業研究科目 I との連携</u></p> <p>24.宿泊施設② (旅館) 「区分と役割」</p> <p>25.宿泊施設③ (民泊) 「役割と届出基準」</p> <p>26.航空運賃① (国内航空運賃)</p> <p>27.航空運賃② (外国人専用運賃)</p> <p>28.航空運賃③ (国際線のルール)</p> <p>29.航空運賃④ (国際航空運賃)</p> <p>30.航空運賃⑤ (都市コードと空港コード)</p> <p>31.<u>実力テスト⑤ (宿泊施設・航空運賃)</u></p> <p>32. J R の概略① (会社分類と地方区分)</p> <p>33. J R の概略② (運賃、料金規則)</p> <p>34. J R の概略③ (座席設備)</p> <p>35. (Japan Rail Pass) の概要④</p> <p>36.航空、宿泊、J R まとめ <u>(2 年次への準備)</u></p>		

実力テストなどの内容

1. 実施の目的

①小テスト（5月、10月）⇒前期、後期の実力テストの間の中間テストの役割を目指し、分野ごとの理解度確認
②実力テスト（6月、11月、2月）⇒前期、後期の総合理解力を確認
③課題（9月最終週）⇒年度の中間期間である10月に十分な企画能力を確認（小テストと実力テストの中間的な役割と習熟度未達の学生へのフォローを行う）※学生の理解度により実施の可否決定

2. 内容（具体的に記入）

①5月小テスト⇒A（インバウンドの定義） B（ゴールデンルート） C（2024年以降の予測） 選択式 25問
②6月実力テスト⇒A（訪日国別ランキング） B（人気観光地） C（旅行者の支出分析） 選択式 30問
③9月課題⇒A（ゴールデンルート説明） B（旅行者の嗜好分析と予測 MICE 旅行商品の概要） C（人気観光地） D（各学生が旅行日程を提案/記述問題） 選択式 24問 記述式 1問
④10月小テスト⇒A（為替と通貨） B（出入国手続） C（マイクロツーリズム） 選択式 30問
⑤11月実力テスト⇒A（円安とインバウンド・ビジネス） B（今後の旅行需要分析） 選択式 30問
⑥2月実力テスト⇒A（宿泊施設/旅館・ホテル） B（国際航空運賃と国内航空運賃比較） 選択式 30問

3. 評価方法

実力テスト・小テストは、共に学則に準ず

以上

2024 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	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修		
担当教員名	前 好光	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	卒業後に就職する上での選択肢の一つになることが予想される観光産業を中心としたインバウンド関連分野の業界知識や実務について学べる。人口減少による働き手不足の諸課題を抱える日本における海外人材の可能性を広角的に捉えることができ、自分自身の将来的なキャリアデザインを強く意識できる。					
実務経験のある教員等 による授業内容	前 好光は 20 年間にわたる J T Bグループでの観光・マーケティング分野での実務経験、その後 15 年以上にわたる同分野での事業運営経験を通じ、多種多様な実務経験を持つ。また東京国際大学での 10 年に近い教務歴もあり、本科目においては、内外における観光マーケティングの実務を通じて、学生ひとりひとりの成長と未来設計に資する講義を行う。					
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 観光ブランドの教科書 (岩崎邦彦/日経新聞出版社)、 世界一訪れたい日本のつくりかた (D・アトキンソン/東洋経済)					
到達目標	1.我が国の観光産業の全体像や現状を理解することができる。 2.豊島区をモデルに地域課題を発見、コンテンツやサービス開発などの観光企画力を身につけられる。 3.観光業界への関心を高め、広くキャリアをデザインし就職意識の向上とスキルを身につけられる。					
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 border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 授業全体像ガイダンス 2. 観光とは何か 3. 観光客のニーズとは何か 4. 観光プランニング 5. 日本の観光産業について 6. 日本の抱える課題 7. 地方創生と観光力への期待 8. インバウンド市場の可能性 9. コロナパンデミックの影響 10. これまでの総括① (テスト対策) 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①～フィードバック～ 13. 新しい日本の観光 14. 地域資源と地域課題 15. コンテンツ開発 16. 観光企画の策定について 17. 豊島区研究① 18. 豊島区研究② 19. 観光企画づくり①～フィールドワーク～ 20. 観光企画づくり②～課題の発見～ 21. 観光企画づくり③～論理構成～ 22. 観光企画づくり④～企画と企画書づくり～ </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 23. 観光企画づくり⑤～プレゼンテーションとは～ 24. 実力テスト②～プレゼンテーション～実力テスト②～フィードバック～ 25. 観光人材職業コレクション① 26. 観光人材職業コレクション② 27. 観光人材職業コレクション③ 28. 観光リサーチ 29. 観光商品づくり 30. 観光プロモーションと情報発信 31. 実習：豊島区※を世界へ① ～リサーチ～ 32. 実習：豊島区※を世界へ② ～商品企画～ 33. 実習：豊島区※を世界へ③～プロモーション策定～ 34. 実習：豊島区※を世界へ④～オンラインツアーの実施～ 35. 総括 (テスト対策) 36. 実力テスト③ <p>※高田馬場 (新宿区) を範囲とする場合もあり。 学生たちの自主判断とする</p> </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業全体像ガイダンス 2. 観光とは何か 3. 観光客のニーズとは何か 4. 観光プランニング 5. 日本の観光産業について 6. 日本の抱える課題 7. 地方創生と観光力への期待 8. インバウンド市場の可能性 9. コロナパンデミックの影響 10. これまでの総括① (テスト対策) 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①～フィードバック～ 13. 新しい日本の観光 14. 地域資源と地域課題 15. コンテンツ開発 16. 観光企画の策定について 17. 豊島区研究① 18. 豊島区研究② 19. 観光企画づくり①～フィールドワーク～ 20. 観光企画づくり②～課題の発見～ 21. 観光企画づくり③～論理構成～ 22. 観光企画づくり④～企画と企画書づくり～ 	<ol style="list-style-type: none"> 23. 観光企画づくり⑤～プレゼンテーションとは～ 24. 実力テスト②～プレゼンテーション～実力テスト②～フィードバック～ 25. 観光人材職業コレクション① 26. 観光人材職業コレクション② 27. 観光人材職業コレクション③ 28. 観光リサーチ 29. 観光商品づくり 30. 観光プロモーションと情報発信 31. 実習：豊島区※を世界へ① ～リサーチ～ 32. 実習：豊島区※を世界へ② ～商品企画～ 33. 実習：豊島区※を世界へ③～プロモーション策定～ 34. 実習：豊島区※を世界へ④～オンラインツアーの実施～ 35. 総括 (テスト対策) 36. 実力テスト③ <p>※高田馬場 (新宿区) を範囲とする場合もあり。 学生たちの自主判断とする</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 授業全体像ガイダンス 2. 観光とは何か 3. 観光客のニーズとは何か 4. 観光プランニング 5. 日本の観光産業について 6. 日本の抱える課題 7. 地方創生と観光力への期待 8. インバウンド市場の可能性 9. コロナパンデミックの影響 10. これまでの総括① (テスト対策) 11. 実力テスト① 12. 実力テスト①～フィードバック～ 13. 新しい日本の観光 14. 地域資源と地域課題 15. コンテンツ開発 16. 観光企画の策定について 17. 豊島区研究① 18. 豊島区研究② 19. 観光企画づくり①～フィールドワーク～ 20. 観光企画づくり②～課題の発見～ 21. 観光企画づくり③～論理構成～ 22. 観光企画づくり④～企画と企画書づくり～ 	<ol style="list-style-type: none"> 23. 観光企画づくり⑤～プレゼンテーションとは～ 24. 実力テスト②～プレゼンテーション～実力テスト②～フィードバック～ 25. 観光人材職業コレクション① 26. 観光人材職業コレクション② 27. 観光人材職業コレクション③ 28. 観光リサーチ 29. 観光商品づくり 30. 観光プロモーションと情報発信 31. 実習：豊島区※を世界へ① ～リサーチ～ 32. 実習：豊島区※を世界へ② ～商品企画～ 33. 実習：豊島区※を世界へ③～プロモーション策定～ 34. 実習：豊島区※を世界へ④～オンラインツアーの実施～ 35. 総括 (テスト対策) 36. 実力テスト③ <p>※高田馬場 (新宿区) を範囲とする場合もあり。 学生たちの自主判断とする</p>					

2024 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 36 時間 半期 18 時間	国際観光・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 (ホテル概要・宿泊・料飲・調理・宴会) 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、コロナ後の本格的なインバウンド旅行者の宿泊志向に沿って、最新情報を習得の上、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 経験を基に講義																																							
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： 各種メディア記事 (プレス発表)・観光庁発表記事・週刊ホテル・レストラン (抜粋)																																							
到達目標	期初：ホテルに役割の全般を理解 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 (宿泊料金計算実務) 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	<table border="0"> <tr> <td>1. 日本の宿泊事情とコロナ後の予測</td> <td>19.ホテルの各部門 (宿泊・料飲) の復習</td> </tr> <tr> <td>2. ホテル、旅館、ペンション、民宿とは</td> <td>20.各部門の組織概要と顧客の流れ</td> </tr> <tr> <td>3. 外国人の宿泊事情 (民泊、簡易宿)</td> <td>21.フロント課の業務 (フロント・ベル)</td> </tr> <tr> <td>4. 宿泊施設の法律①旅館業法 (旅館)</td> <td>22.宿泊予約と取消料</td> </tr> <tr> <td>5. 宿泊施設の法律②ホテル</td> <td>23.宿泊予約の実際 (受付方法)</td> </tr> <tr> <td>6. 宿泊施設の規則③国際観光ホテル</td> <td>24.小テスト③ (基本業務と用語のまとめ)</td> </tr> <tr> <td>7. 宿泊施設の設備①旅館客室</td> <td>25.宿泊予約業務の専門用語</td> </tr> <tr> <td>8. 宿泊施設の設備②ホテル客室</td> <td>26.チェック・イン業務の実務と流れ</td> </tr> <tr> <td>9. 小テスト① (施設の法律と部屋の種類)</td> <td>27.宿泊料金計算方法の練習</td> </tr> <tr> <td>10.ホテルの設備① (レストラン、バー)</td> <td>28.予約トラブルと対応方法</td> </tr> <tr> <td>11.ホテルの設備② (ラウンジ、宴会場)</td> <td>29.客室内の装備品とアメニティグッズ</td> </tr> <tr> <td>12.ホテルの職業① (ドア～客室まで)</td> <td>30.実力テスト④ (料金計算・専門用語)</td> </tr> <tr> <td>13.ホテルの職業② (清掃、メンテナンス)</td> <td>31.料飲・宴会・調理部門の業務</td> </tr> <tr> <td>14.ホテルの職業③ (宴会営業と MICE)</td> <td>32.実務解説 (レストラン・バー・宴会) ①</td> </tr> <tr> <td>15.ホテルの実務① (宗教食、障害者)</td> <td>33.実務解説 (メニュー・食材・食器) ②</td> </tr> <tr> <td>16.ホテルの実務② (予約実務)</td> <td>34.実務解説 (料飲の商品特性) ③</td> </tr> <tr> <td>17.ホテルの実務③ (トラブル対応)</td> <td>35.実務解説 (調理設備と使用方法) ④</td> </tr> <tr> <td>18.実力テスト② (ホテルの職業と実務)</td> <td>36.実力テスト⑤ (料飲・調理のまとめ)</td> </tr> </table> <p>※ 2 年次に向けての宿泊業解説</p>				1. 日本の宿泊事情とコロナ後の予測	19.ホテルの各部門 (宿泊・料飲) の復習	2. ホテル、旅館、ペンション、民宿とは	20.各部門の組織概要と顧客の流れ	3. 外国人の宿泊事情 (民泊、簡易宿)	21.フロント課の業務 (フロント・ベル)	4. 宿泊施設の法律①旅館業法 (旅館)	22.宿泊予約と取消料	5. 宿泊施設の法律②ホテル	23.宿泊予約の実際 (受付方法)	6. 宿泊施設の規則③国際観光ホテル	24. 小テスト③ (基本業務と用語のまとめ)	7. 宿泊施設の設備①旅館客室	25.宿泊予約業務の専門用語	8. 宿泊施設の設備②ホテル客室	26.チェック・イン業務の実務と流れ	9. 小テスト① (施設の法律と部屋の種類)	27.宿泊料金計算方法の練習	10.ホテルの設備① (レストラン、バー)	28.予約トラブルと対応方法	11.ホテルの設備② (ラウンジ、宴会場)	29.客室内の装備品とアメニティグッズ	12.ホテルの職業① (ドア～客室まで)	30. 実力テスト④ (料金計算・専門用語)	13.ホテルの職業② (清掃、メンテナンス)	31.料飲・宴会・調理部門の業務	14.ホテルの職業③ (宴会営業と MICE)	32.実務解説 (レストラン・バー・宴会) ①	15.ホテルの実務① (宗教食、障害者)	33.実務解説 (メニュー・食材・食器) ②	16.ホテルの実務② (予約実務)	34.実務解説 (料飲の商品特性) ③	17.ホテルの実務③ (トラブル対応)	35.実務解説 (調理設備と使用方法) ④	18. 実力テスト② (ホテルの職業と実務)	36. 実力テスト⑤ (料飲・調理のまとめ)
1. 日本の宿泊事情とコロナ後の予測	19.ホテルの各部門 (宿泊・料飲) の復習																																							
2. ホテル、旅館、ペンション、民宿とは	20.各部門の組織概要と顧客の流れ																																							
3. 外国人の宿泊事情 (民泊、簡易宿)	21.フロント課の業務 (フロント・ベル)																																							
4. 宿泊施設の法律①旅館業法 (旅館)	22.宿泊予約と取消料																																							
5. 宿泊施設の法律②ホテル	23.宿泊予約の実際 (受付方法)																																							
6. 宿泊施設の規則③国際観光ホテル	24. 小テスト③ (基本業務と用語のまとめ)																																							
7. 宿泊施設の設備①旅館客室	25.宿泊予約業務の専門用語																																							
8. 宿泊施設の設備②ホテル客室	26.チェック・イン業務の実務と流れ																																							
9. 小テスト① (施設の法律と部屋の種類)	27.宿泊料金計算方法の練習																																							
10.ホテルの設備① (レストラン、バー)	28.予約トラブルと対応方法																																							
11.ホテルの設備② (ラウンジ、宴会場)	29.客室内の装備品とアメニティグッズ																																							
12.ホテルの職業① (ドア～客室まで)	30. 実力テスト④ (料金計算・専門用語)																																							
13.ホテルの職業② (清掃、メンテナンス)	31.料飲・宴会・調理部門の業務																																							
14.ホテルの職業③ (宴会営業と MICE)	32.実務解説 (レストラン・バー・宴会) ①																																							
15.ホテルの実務① (宗教食、障害者)	33.実務解説 (メニュー・食材・食器) ②																																							
16.ホテルの実務② (予約実務)	34.実務解説 (料飲の商品特性) ③																																							
17.ホテルの実務③ (トラブル対応)	35.実務解説 (調理設備と使用方法) ④																																							
18. 実力テスト② (ホテルの職業と実務)	36. 実力テスト⑤ (料飲・調理のまとめ)																																							

実力テスト実施の内容

4. 実力テストの目的

①小テスト（5月、10月）⇒前期、後期の実力テストの間の中間テストの役割を目指し、分野ごとの理解度確認
②実力テスト（6月、11月、2月）⇒前期、後期の総理解力を確認
③総合課題（9月最終週）⇒年度の中間期間である10月に十分な企画能力を確認（中間的な役割） 習熟度未達の学生へのフォローを行う ※理解力により実施の可否決定

5. 内容（具体的に記入）

①5月小テスト ⇒A（日本の宿泊施設の種類） B（ホテル・旅館の違い） C（旅館業法）	選択式 25問
②6月実力テスト⇒A（ホテルの設備） B（ホテルの職業） C（実務と国際ルール実例）	選択式 30問
③9月課題 ⇒9月末配布、10月上旬提出 A（ホテルと旅館の違い） B（仕事区分と職種） C（客室の種類） D（あなたが勤めるホテル/記述問題）	選択式 24問 記述式 1問
④10月小テスト⇒ A（ホテルの基礎復習） B（宿泊施設の予約と取消料） C（料金実務）	選択式 30問
⑤11月実力テスト⇒ A（宿泊料金計算方法） B（専門用語解説）	選択式 25問
⑥2月実力テスト ⇒ A（料飲部門解説） B（レストラン・バーと国際資格）	選択式 30問

3. 評価方法

実力テスト・小テストは共に、学則に準ず

以上

2024 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)			
授業時間数	54 時間	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	ゲン・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	<ul style="list-style-type: none"> ・観光をはじめ、様々な分野に関する語彙を増やし、文レベル理解をしっかりとできるようにする。 ・文章の翻訳の基礎を身に着ける。 			
実務経験のある教員等 による授業内容	あらゆる分野の翻訳や通訳を基礎から教える。翻訳・通訳プロになるにはまず持っている語彙量が重要なため、各分野の通訳・翻訳を通して語彙・文の理解・話し手の伝えたいことに慣れ、通訳者・翻訳者の立場・必要な知識などを理解することができる授業を目指している。			
教科書・参考書 ・教材等	NHKWEB ニュース、朝日新聞などを参考にして、プリントを作成し、配布する。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・語彙量が増える。専門用語が読める、理解できる。 ・文章を正しく理解できる。 ・翻訳・通訳の基本的なテクニックを覚える。文章を正しく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. 短文訳 (社会・政治) ① 3. 短文訳 (社会・政治) ② 4. 短文訳 (観光・文化) ① 5. 短文訳 (観光・文化) ② 6. 短文訳 (医療・科学) ① 7. 短文訳 (医療・科学) ② 8. 小テスト、テストのフィードバック 10. 長文訳 (社会・政治) 11. 長文訳 (観光・文化) ① 12. 長文訳 (観光・文化) ② 13. 長文訳 (医療・科学) ① 14. 長文訳 (医療・科学) ② 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	37. 長文訳 (社会・政治) 38. 長文訳 (観光・文化) ③ 39. 長文訳 (観光・文化) ④ 40. 長文訳 (医療・科学) ③ 41. 長文訳 (医療・科学) ④ 42. 小テスト、テストフィードバック 43. 実力テスト① 44. 実力テストフィードバック 45. 観光案内通訳① 46. 観光案内通訳② 47. 観光案内通訳③ 48. 観光案内通訳④ 49. 観光案内通訳⑤ 50. 通訳ガイド試験にチャレンジ① 51. 通訳ガイド試験にチャレンジ② 52. 実力テスト② 53. 実力テストフィードバック 54. 総まとめ		

2024 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)			
授業時間数	72 時間	国際観光通訳・ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	坂本裕子	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 3 級合格を視野に入れながら、旅行、観光、ホテルで使える基礎的な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 年以上の経験を有し、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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 空港やホテルなど各観光関連施設において英語でチェックイン、お客様対応ができる。 2. 日本文化や観光資源を日英相互に訳し適切に表現できる。 3. 観光英検 3 級に合格できる知識を習得する。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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. ポキャブラー総集編 		

2024 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)					
授業時間数	72 時間	国際観光・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	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（動詞）」「～はどんなだ（形容詞）」の文型を自由に使いこなし、さらに膨らんだ表現ができる。 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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 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） </td> </tr> </table>				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）
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）					

2024 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 (ビジネス日本語応用)			
授業時間数	通年 72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本で生活するときに必要な日本語能力を身につける ・就職や進学に必要な日本語能力試験 (N3・N2) に合格する 			
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	(参考) 初級が終わったら始めよう 新にほんご敬語トレーニング (アスク出版) (参考) おもてなしの日本語-心で伝える接客コミュニケーション 基本編 (アスク出版) (参考) 新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2・N3 (スリーエーネットワーク)			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・相手や場面にふさわしい日本語が瞬時に出てくるようにする ・日本のビジネス文書の基礎を覚え、自分で作成できるようになる ・全員が日本語能力試験 N3 を合格し N2 以上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. 訪問する/語彙① 2. 簡単にあいさつする/語彙② 3. 誘う/語彙③ 4. お願いする/語彙④ 5. 断る/語彙⑤ 6. 申し出る/語彙⑥ 7. おわびする/語彙⑥ 8. 意見を言う/語彙⑦ 9. 予約を受ける/語彙⑧ 10. サービスの敬語/語彙⑨ 11. テスト前の総復習 12. 実力テスト① 13. 相談を受ける/語彙⑩ 14. スピーチをする/語彙⑪ 15. 面接を受ける/語彙⑫ 16. 電話の敬語/語彙⑬ 17. インタビューをする/語彙⑭ 18. 報告をする/語彙⑮	19. 司会の敬語/語彙⑯ 20. メールの敬語/語彙⑰ 21. おもてなしの心 22. おじぎ・名刺交換 23. 第一印象 24. 表情・身だしなみチェック 25. テスト前の総復習 26. 実力テスト② 27. ご案内 28. 誘導・デパートのことば 29. 確認 30. 一歩進んだ対応・ホテルのことば 31. 要望に応える 32. テスト前の総復習 33. 実力テスト③ 34. 迅速に応える・電話対応 35. 傾聴 36. さまざまな謝罪		

2024 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 (ビジネス日本語基礎)					
授業時間数	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 1 年 ②	履修区分	必修		
担当教員名	山口 貴子	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N3・N2) に合格する ・求人票をはじめとする自身に必要な情報を正確に理解できるようになる ・JLPT の問題に対応するだけでなく、生活の中での表現の幅を広げる 					
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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N1・N2 50 日完成試験に出る漢字と語彙 (桐原書店) ・ドリル&ドリル日本語能力試験 N2「読解・聴解」(UNICOM) ・「日本語能力試験」対策 日本語総まとめ N2 聴解 (ask) ・N3 合格! 日本語能力試験問題集 N3 読解スピードマスター (Jリサーチ出版) ・読む力 中級 (くろしお出版) 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N3・N2) に合格する ・読解および聴解の解答テクニックを身につけ、JLPT での正答率を向上させる ・語彙を増やし、JLPT の問題に対応するだけでなく、生活の中での表現の幅を広げる 					
評価方法と基準	<p>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。</p>					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 語1 日目 課題理解 読短文 2. 語2 日目 聴課題理解 読短文 3. 語3 日目 聴課題理解 読短文 4. 語4 日目 聴ポイント理解 読中文 5. 語5 日目 聴ポイント理解 読中文 6. 語6 日目 聴ポイント理解 読中文 7. 語7 日目 聴概要理解 読統合理解 8. 語8 日目 聴概要理解 読統合理解 9. 語9 日目 聴概要理解 読統合理解 10. 語10 日目 聴即時応答 読主張理解 11. 語11 日目 聴即時応答 読主張理解 12. <u>実力テスト①</u> 13. 語12 日目 聴課題理解 読情報検索 14. 語13 日目 聴課題理解 読情報検索 15. 語14 日目 聴ポイント理解 読情報検索 16. 語15 日目 聴ポイント理解 読短文 17. 語16 日目 聴概要理解 読短文 18. 語17 日目 聴概要理解 読短文 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 19. 語18 日目 聴即時応答 読短文 20. 語19 日目 聴統合理解 読中文 21. 語20 日目 聴統合理解 読中文 22. 語21 日目 聴統合理解 読中文 23. 語22 日目 聴統合理解 読統合理解 24. <u>実力テスト②</u> 25. 語23 日目 聴即時応答 読統合理解 26. 語24 日目 聴即時応答 読統合理解 27. 語25 日目 聴統合理解 読主張理解 28. 漢1 日目 聴文法に関する 読主張理解 29. 漢2 日目 聴会話表現 読主張理解 30. 漢3 日目 聴第 2 章① 読心のバリアフリー 31. 漢4 日目 聴第 2 章② 読心のバリアフリー 32. 漢5 日目 聴第 3 章① 読心の病 33. 漢6 日目 聴第 3 章② 読心の病 34. 漢7 日目 聴第 4 章 読緑のカーテン 35. 漢8 日目 聴第 5 章 読緑のカーテン 36. <u>実力テスト③</u> </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. 語1 日目 課題理解 読短文 2. 語2 日目 聴課題理解 読短文 3. 語3 日目 聴課題理解 読短文 4. 語4 日目 聴ポイント理解 読中文 5. 語5 日目 聴ポイント理解 読中文 6. 語6 日目 聴ポイント理解 読中文 7. 語7 日目 聴概要理解 読統合理解 8. 語8 日目 聴概要理解 読統合理解 9. 語9 日目 聴概要理解 読統合理解 10. 語10 日目 聴即時応答 読主張理解 11. 語11 日目 聴即時応答 読主張理解 12. <u>実力テスト①</u> 13. 語12 日目 聴課題理解 読情報検索 14. 語13 日目 聴課題理解 読情報検索 15. 語14 日目 聴ポイント理解 読情報検索 16. 語15 日目 聴ポイント理解 読短文 17. 語16 日目 聴概要理解 読短文 18. 語17 日目 聴概要理解 読短文 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 語18 日目 聴即時応答 読短文 20. 語19 日目 聴統合理解 読中文 21. 語20 日目 聴統合理解 読中文 22. 語21 日目 聴統合理解 読中文 23. 語22 日目 聴統合理解 読統合理解 24. <u>実力テスト②</u> 25. 語23 日目 聴即時応答 読統合理解 26. 語24 日目 聴即時応答 読統合理解 27. 語25 日目 聴統合理解 読主張理解 28. 漢1 日目 聴文法に関する 読主張理解 29. 漢2 日目 聴会話表現 読主張理解 30. 漢3 日目 聴第 2 章① 読心のバリアフリー 31. 漢4 日目 聴第 2 章② 読心のバリアフリー 32. 漢5 日目 聴第 3 章① 読心の病 33. 漢6 日目 聴第 3 章② 読心の病 34. 漢7 日目 聴第 4 章 読緑のカーテン 35. 漢8 日目 聴第 5 章 読緑のカーテン 36. <u>実力テスト③</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. 語1 日目 課題理解 読短文 2. 語2 日目 聴課題理解 読短文 3. 語3 日目 聴課題理解 読短文 4. 語4 日目 聴ポイント理解 読中文 5. 語5 日目 聴ポイント理解 読中文 6. 語6 日目 聴ポイント理解 読中文 7. 語7 日目 聴概要理解 読統合理解 8. 語8 日目 聴概要理解 読統合理解 9. 語9 日目 聴概要理解 読統合理解 10. 語10 日目 聴即時応答 読主張理解 11. 語11 日目 聴即時応答 読主張理解 12. <u>実力テスト①</u> 13. 語12 日目 聴課題理解 読情報検索 14. 語13 日目 聴課題理解 読情報検索 15. 語14 日目 聴ポイント理解 読情報検索 16. 語15 日目 聴ポイント理解 読短文 17. 語16 日目 聴概要理解 読短文 18. 語17 日目 聴概要理解 読短文 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 語18 日目 聴即時応答 読短文 20. 語19 日目 聴統合理解 読中文 21. 語20 日目 聴統合理解 読中文 22. 語21 日目 聴統合理解 読中文 23. 語22 日目 聴統合理解 読統合理解 24. <u>実力テスト②</u> 25. 語23 日目 聴即時応答 読統合理解 26. 語24 日目 聴即時応答 読統合理解 27. 語25 日目 聴統合理解 読主張理解 28. 漢1 日目 聴文法に関する 読主張理解 29. 漢2 日目 聴会話表現 読主張理解 30. 漢3 日目 聴第 2 章① 読心のバリアフリー 31. 漢4 日目 聴第 2 章② 読心のバリアフリー 32. 漢5 日目 聴第 3 章① 読心の病 33. 漢6 日目 聴第 3 章② 読心の病 34. 漢7 日目 聴第 4 章 読緑のカーテン 35. 漢8 日目 聴第 5 章 読緑のカーテン 36. <u>実力テスト③</u> 					

2024 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 (ビジネス英語基礎)			
授業時間数	通年 72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 1 年	履修区分	必修
担当教員名	コフイ コナレオ	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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ol style="list-style-type: none"> 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. Unit 6 - Asking for directions 8. Unit 7 - Getting money at a bank 9. Written test 10. Unit 8 - Reserving a hotel room 11. Unit 9 - Medical problems 12. Unit 10 - Talking about hometowns 13. Unit 11 - Tourist attractions 14. Unit 12 - Talking about places to visit 15. Unit 13 - Talking about interests 16. Unit 14 - Arrangements to meet 17. Listening test 18. Unit 15 - Buying souvenirs 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Unit 16 - Sending mail at the post office 20. Unit 17 - Suggesting things to do 21. Unit 18 - Reporting lost property 22. Unit 19 - Getting to the airport 23. Unit 20 - Talking about experiences 24. Speaking test round 1 25. Speaking test round 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 		

2024 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 I (ホスピタリティマネジメント)					
授業時間数	72 時間	国際観光・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、職務に必要なとされる「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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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. 実力テスト① 11. お客様対応のポイント 12. うっかりミスの予防策 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. お出迎えとチェックイン 19. 実力テスト② 20. お部屋へのご案内 21. 健康管理・アレルギー 21. 非常時の対応 </td> <td style="vertical-align: top;"> 22. お部屋でのサービス① 23. お部屋でのサービス② 24. お食事提供① 25. お食事提供② 26. お食事提供③ 27. 滞在中のお客様への応対 28. おやすみ前の支度 29. 布団上げ 30. 実力テスト③ 31. 朝食提供 32. 精算・チェックアウト① 33. 精算・チェックアウト② 34. 精算・チェックアウト③ 35. お見送り 36. 温泉・日本料理の知識 </td> </tr> </table>				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. 実力テスト① 11. お客様対応のポイント 12. うっかりミスの予防策 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. お出迎えとチェックイン 19. 実力テスト② 20. お部屋へのご案内 21. 健康管理・アレルギー 21. 非常時の対応	22. お部屋でのサービス① 23. お部屋でのサービス② 24. お食事提供① 25. お食事提供② 26. お食事提供③ 27. 滞在中のお客様への応対 28. おやすみ前の支度 29. 布団上げ 30. 実力テスト③ 31. 朝食提供 32. 精算・チェックアウト① 33. 精算・チェックアウト② 34. 精算・チェックアウト③ 35. お見送り 36. 温泉・日本料理の知識
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. 実力テスト① 11. お客様対応のポイント 12. うっかりミスの予防策 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. お出迎えとチェックイン 19. 実力テスト② 20. お部屋へのご案内 21. 健康管理・アレルギー 21. 非常時の対応	22. お部屋でのサービス① 23. お部屋でのサービス② 24. お食事提供① 25. お食事提供② 26. お食事提供③ 27. 滞在中のお客様への応対 28. おやすみ前の支度 29. 布団上げ 30. 実力テスト③ 31. 朝食提供 32. 精算・チェックアウト① 33. 精算・チェックアウト② 34. 精算・チェックアウト③ 35. お見送り 36. 温泉・日本料理の知識					

2024 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 (貿易ビジネス)					
授業時間数	72 時間	国際観光・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 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 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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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. 実力テスト① 11. 輸入取引の大まかな流れ 12. 市場調査・輸入に関する法律規制 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. これまでの復習 19. 実力テスト② 20. 輸入申告、輸入通関 21. コスト計算 22. 決済の方法①送金とネットینگ 23. 決済の方法②信用状 </td> <td style="vertical-align: top;"> 24. 決済の方法③D/P と D/A 25. これまでの復習 26. 為替レートとは 27. 円高と円安、為替先物予約 28. Invoice の読み取り理解 29. Packing List の読み取り理解 30. 実力テスト③ 31. Bill of Lading の読み取り理解 32. 貿易書類の英文名称 33. 原産地証明書の読み取り理解 34. 信用状の読み取り理解 35. 為替手形とは 36. 総まとめ </td> </tr> </table>				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. 実力テスト① 11. 輸入取引の大まかな流れ 12. 市場調査・輸入に関する法律規制 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. これまでの復習 19. 実力テスト② 20. 輸入申告、輸入通関 21. コスト計算 22. 決済の方法①送金とネットینگ 23. 決済の方法②信用状	24. 決済の方法③D/P と D/A 25. これまでの復習 26. 為替レートとは 27. 円高と円安、為替先物予約 28. Invoice の読み取り理解 29. Packing List の読み取り理解 30. 実力テスト③ 31. Bill of Lading の読み取り理解 32. 貿易書類の英文名称 33. 原産地証明書の読み取り理解 34. 信用状の読み取り理解 35. 為替手形とは 36. 総まとめ
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. 実力テスト① 11. 輸入取引の大まかな流れ 12. 市場調査・輸入に関する法律規制 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. これまでの復習 19. 実力テスト② 20. 輸入申告、輸入通関 21. コスト計算 22. 決済の方法①送金とネットینگ 23. 決済の方法②信用状	24. 決済の方法③D/P と D/A 25. これまでの復習 26. 為替レートとは 27. 円高と円安、為替先物予約 28. Invoice の読み取り理解 29. Packing List の読み取り理解 30. 実力テスト③ 31. Bill of Lading の読み取り理解 32. 貿易書類の英文名称 33. 原産地証明書の読み取り理解 34. 信用状の読み取り理解 35. 為替手形とは 36. 総まとめ					

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 2 年 (JLPT 未取得者)	履修区分	必修		
担当教員名	山口 貴子	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N3 もしくは N2 に合格する ・日本語能力試験 N3 の文法を使用して、文章を作ったり、会話ができたりする 					
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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験対策 日本語総まとめ N2 文法 (アスク) ・日本語能力試験対策 日本語総まとめ N3 文法 (アスク) ・新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2 (スリーエーネットワーク) (参考) 完全マスター2 級 日本語能力試験文法問題対策 (スリーエーネットワーク) 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N3 もしくは N2 に合格する ・N3 の文法について自信を持って人に説明したり、日常生活の中で使用したりできる ・学習した語彙、文法を使ってアルバイト先のマニュアルや求人表、公的書類などがきちんと理解できる 					
評価方法と基準	<p>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。</p>					
授業計画	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. (N3)ばかり・だけしか・さえ・こそ 2. (N2)もとより・ともかく・まだしも・抜きにして 3. (N3)に関して・について・によれば・によって 4. (N2)てたまらない・しょうがない・かなわない 5. (N3)という・というのは 6. (N2)ないことはない・ずにはいられない 7. (N3)というより・という・といっても 8. (N2)てはならない・ていられない・ものの 9. (N3)として・にしては・にしても・としたら 10. (N2)かいがあって・かいてもなく・がい・してまで 11. (N3)つもりだった・はずだ・べきだ・たものだ 12. <u>実力テスト①</u> 13. (N2)うちに・か～ないかのうちに・限り 14. (N3)ついでに・たびに・たとたん・最中に 15. (N2)さえ～ば・からこそ・てこそ・ばかりだ 16. (N3)とおり・まま・っぱなし・きり 17. (N2)にしたら・としても・を～として 18. (N3)がらないで・てほしい・ふりをする </td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> 19. (N2)とともに・いともなつて・につれて 20. (N3)にこつて・わりには・くせに・なんか 21. (N2)とおり・あまり・ままだ・わけだ 22. (N3)おかげで・せいで・かわりに・にかかわって 23. (N2)わけではない・わけがない 24. <u>実力テスト②</u> 25. (N3)ことなない・ということだ・ことだ 26. (N2)たとたん・あげく・未・かと思つたら 27. (N3)つけ?・しかない・んだつて・んだもん 28. (N2)どころではない・どころか・だらけ・きり 29. (N3)はもちろん・ばかりか・に比べて・に対して 30. (N2)反して・半面・一方・一方だ 31. (N3)あげる・切る・かけ・たて 32. (N2)上に・上で・次第／次第で／次第だ 33. (N3)といいななあ・ばよかった・かなあ 34. (N2)に応じて・に対して・により・にかかわって 35. (N3)ことになっている／している 36. <u>実力テスト③</u> </td> </tr> </table>				<ol style="list-style-type: none"> 1. (N3)ばかり・だけしか・さえ・こそ 2. (N2)もとより・ともかく・まだしも・抜きにして 3. (N3)に関して・について・によれば・によって 4. (N2)てたまらない・しょうがない・かなわない 5. (N3)という・というのは 6. (N2)ないことはない・ずにはいられない 7. (N3)というより・という・といっても 8. (N2)てはならない・ていられない・ものの 9. (N3)として・にしては・にしても・としたら 10. (N2)かいがあって・かいてもなく・がい・してまで 11. (N3)つもりだった・はずだ・べきだ・たものだ 12. <u>実力テスト①</u> 13. (N2)うちに・か～ないかのうちに・限り 14. (N3)ついでに・たびに・たとたん・最中に 15. (N2)さえ～ば・からこそ・てこそ・ばかりだ 16. (N3)とおり・まま・っぱなし・きり 17. (N2)にしたら・としても・を～として 18. (N3)がらないで・てほしい・ふりをする 	<ol style="list-style-type: none"> 19. (N2)とともに・いともなつて・につれて 20. (N3)にこつて・わりには・くせに・なんか 21. (N2)とおり・あまり・ままだ・わけだ 22. (N3)おかげで・せいで・かわりに・にかかわって 23. (N2)わけではない・わけがない 24. <u>実力テスト②</u> 25. (N3)ことなない・ということだ・ことだ 26. (N2)たとたん・あげく・未・かと思つたら 27. (N3)つけ?・しかない・んだつて・んだもん 28. (N2)どころではない・どころか・だらけ・きり 29. (N3)はもちろん・ばかりか・に比べて・に対して 30. (N2)反して・半面・一方・一方だ 31. (N3)あげる・切る・かけ・たて 32. (N2)上に・上で・次第／次第で／次第だ 33. (N3)といいななあ・ばよかった・かなあ 34. (N2)に応じて・に対して・により・にかかわって 35. (N3)ことになっている／している 36. <u>実力テスト③</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. (N3)ばかり・だけしか・さえ・こそ 2. (N2)もとより・ともかく・まだしも・抜きにして 3. (N3)に関して・について・によれば・によって 4. (N2)てたまらない・しょうがない・かなわない 5. (N3)という・というのは 6. (N2)ないことはない・ずにはいられない 7. (N3)というより・という・といっても 8. (N2)てはならない・ていられない・ものの 9. (N3)として・にしては・にしても・としたら 10. (N2)かいがあって・かいてもなく・がい・してまで 11. (N3)つもりだった・はずだ・べきだ・たものだ 12. <u>実力テスト①</u> 13. (N2)うちに・か～ないかのうちに・限り 14. (N3)ついでに・たびに・たとたん・最中に 15. (N2)さえ～ば・からこそ・てこそ・ばかりだ 16. (N3)とおり・まま・っぱなし・きり 17. (N2)にしたら・としても・を～として 18. (N3)がらないで・てほしい・ふりをする 	<ol style="list-style-type: none"> 19. (N2)とともに・いともなつて・につれて 20. (N3)にこつて・わりには・くせに・なんか 21. (N2)とおり・あまり・ままだ・わけだ 22. (N3)おかげで・せいで・かわりに・にかかわって 23. (N2)わけではない・わけがない 24. <u>実力テスト②</u> 25. (N3)ことなない・ということだ・ことだ 26. (N2)たとたん・あげく・未・かと思つたら 27. (N3)つけ?・しかない・んだつて・んだもん 28. (N2)どころではない・どころか・だらけ・きり 29. (N3)はもちろん・ばかりか・に比べて・に対して 30. (N2)反して・半面・一方・一方だ 31. (N3)あげる・切る・かけ・たて 32. (N2)上に・上で・次第／次第で／次第だ 33. (N3)といいななあ・ばよかった・かなあ 34. (N2)に応じて・に対して・により・にかかわって 35. (N3)ことになっている／している 36. <u>実力テスト③</u> 					

2024 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	国際観光通訳・ガイド学科 2 年	履修区分	必修																																				
担当教員名	坂本裕子	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	<p>・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、進路を決めることができる。</p> <p>・学生が日本国内の国際業務・観光及びインバウンドビジネスの分野で就職するために、実務能力の知識、ビジネスマナー、就職試験に合格するためのスキルを修得する。</p>																																							
実務経験のある教員等 による授業内容	<p>担当教員は、観光業界で 10 年以上従事した経験があるとともに、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 級取得者としての経験と知識を有する。授業を通じて最新の就職情報を学生に提供しながら、学生が納得できる進路を定められるよう指導する。</p>																																							
教科書・参考書 ・教材等	<p>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</p>																																							
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進路選択に不可欠な「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. 自分の強みやスキルをアピールするために適切な日本語表現を取捨選択し発表できる。 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	<p>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。</p>																																							
授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1. 就職活動の進め方</td> <td>19. 企業研究と SPI 対策①</td> </tr> <tr> <td>2. 企業が求める人材像</td> <td>20. 企業研究と SPI 対策②</td> </tr> <tr> <td>3. 弱みを強みに変える</td> <td>21. ビジネスで使う話し方と所作</td> </tr> <tr> <td>4. 自己 PR と面接時の自己紹介</td> <td>22. 敬語を使いこなす①</td> </tr> <tr> <td>5. 社会人としての自覚</td> <td>23. 敬語の確認②</td> </tr> <tr> <td>6. 仕事に対する意識と行動</td> <td>24. 日本のカイシャ</td> </tr> <tr> <td>7. ビジネスコミュニケーション①</td> <td>25. 実力テスト②</td> </tr> <tr> <td>8. 社内・社外の人との関わり方</td> <td>26. 仕事への取り組み方</td> </tr> <tr> <td>9. 面接対策①</td> <td>27. 日本特有の職場文化</td> </tr> <tr> <td>10. 実力テスト①</td> <td>28. 指示の受け方と報連相</td> </tr> <tr> <td>11. 面接対策②</td> <td>29. クレーム対応</td> </tr> <tr> <td>12. ビジネス文書作成②</td> <td>30. 電話・会話のマナー</td> </tr> <tr> <td>13. プレゼンテーション①</td> <td>31. 手紙・メールのマナー</td> </tr> <tr> <td>14. プレゼンテーション②</td> <td>32. 情報収集とメディアの活用</td> </tr> <tr> <td>15. 会議の進行と役割</td> <td>33. 実力テスト③</td> </tr> <tr> <td>16. コンプライアンス</td> <td>34. メディアの応用</td> </tr> <tr> <td>17. 日常生活における一般常識</td> <td>35. 会社を取り巻く環境と経済の基本</td> </tr> <tr> <td>18. 職場における一般常識</td> <td>36. 新しい進路に向けての心構え</td> </tr> </table>				1. 就職活動の進め方	19. 企業研究と SPI 対策①	2. 企業が求める人材像	20. 企業研究と SPI 対策②	3. 弱みを強みに変える	21. ビジネスで使う話し方と所作	4. 自己 PR と面接時の自己紹介	22. 敬語を使いこなす①	5. 社会人としての自覚	23. 敬語の確認②	6. 仕事に対する意識と行動	24. 日本のカイシャ	7. ビジネスコミュニケーション①	25. 実力テスト②	8. 社内・社外の人との関わり方	26. 仕事への取り組み方	9. 面接対策①	27. 日本特有の職場文化	10. 実力テスト①	28. 指示の受け方と報連相	11. 面接対策②	29. クレーム対応	12. ビジネス文書作成②	30. 電話・会話のマナー	13. プレゼンテーション①	31. 手紙・メールのマナー	14. プレゼンテーション②	32. 情報収集とメディアの活用	15. 会議の進行と役割	33. 実力テスト③	16. コンプライアンス	34. メディアの応用	17. 日常生活における一般常識	35. 会社を取り巻く環境と経済の基本	18. 職場における一般常識	36. 新しい進路に向けての心構え
1. 就職活動の進め方	19. 企業研究と SPI 対策①																																							
2. 企業が求める人材像	20. 企業研究と SPI 対策②																																							
3. 弱みを強みに変える	21. ビジネスで使う話し方と所作																																							
4. 自己 PR と面接時の自己紹介	22. 敬語を使いこなす①																																							
5. 社会人としての自覚	23. 敬語の確認②																																							
6. 仕事に対する意識と行動	24. 日本のカイシャ																																							
7. ビジネスコミュニケーション①	25. 実力テスト②																																							
8. 社内・社外の人との関わり方	26. 仕事への取り組み方																																							
9. 面接対策①	27. 日本特有の職場文化																																							
10. 実力テスト①	28. 指示の受け方と報連相																																							
11. 面接対策②	29. クレーム対応																																							
12. ビジネス文書作成②	30. 電話・会話のマナー																																							
13. プレゼンテーション①	31. 手紙・メールのマナー																																							
14. プレゼンテーション②	32. 情報収集とメディアの活用																																							
15. 会議の進行と役割	33. 実力テスト③																																							
16. コンプライアンス	34. メディアの応用																																							
17. 日常生活における一般常識	35. 会社を取り巻く環境と経済の基本																																							
18. 職場における一般常識	36. 新しい進路に向けての心構え																																							

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	近藤美保子	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	情報社会において自身で情報収集ができ、データのまとめや集計、プレゼンテーション資料の作成や見栄えの良いビジネス文書の作成等ができるよう最低限必要なスキルを身につける			
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	オリジナルデータ・プリント・日本情報処理検定表計算問題集・プレゼンテーション作成検定問題集・文書デザイン検定問題集			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Excel で数式を使った表を作成、その表を元にグラフを作成することができる ・Excel を使用し、関数を利用してデータの集計が行える ・PowerPoint で視覚的に訴える資料を作成することができる ・Word を利用し、表や画像を織り交ぜた見栄えの良いビジネス文書が作成できる 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 表計算 3 級問題・文書デザイン 3 級問題 2. Word 図形の作成 3. Word 表入り文書の作成 4. Word グラフィック機能 5. Word 見栄えの良い文書作成 6. 文書デザイン 3 級模擬問題 7. 文書デザイン 3 級模擬問題 8. 文書デザイン 3 級模擬問題 9. 文書デザイン 3 級模擬問題 10. 文書デザイン 3 級模擬問題 11. 実力テスト 12. プレゼンテーション資料作成 13. プレゼンテーション資料作成 14. プレゼンテーション作成検定 3 級模擬問題 15. Excel IF 関数について 16. Excel VLOOKUP 関数 グラフ作成 17. 日本情報処理表計算準 2 級模擬問題 18. 日本情報処理表計算準 2 級模擬問題 	<ol style="list-style-type: none"> 19. 日本情報処理表計算準 2 級模擬問題 20. 日本情報処理表計算準 2 級模擬問題 21. 日本情報処理表計算準 2 級模擬問題 22. 実力テスト 23. プレゼンテーション作成検定 3 級模擬問題 24. プレゼンテーション作成検定 3 級模擬問題 25. プレゼンテーション作成検定 3 級模擬問題 26. プレゼンテーション作成検定 3 級模擬問題 27. 実力テスト 28. Excel SUMIF・AVERAGEIF 関数 29. Excel ピボットテーブル 30. Excel データベース関数 31. Excel オリジナル問題 32. 実力テスト 33. ビジネス文書作成 34. ビジネス文書作成 35. ビジネス文書作成 36. プレゼンテーション資料作成 		

2024 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 (MICE 論および旅行業地理)			
授業時間数	72 時間	国際観光・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、2020 年以降に登録された世界遺産などの最新知識を習得。また、旅行業界の基幹収益である MICE 業務の実例を挙げて解説。MICE 商品企画(基礎)を提案できる			
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a-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イベント&コンベンション概論 (JTB) 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. MICE 業務(特にイベント)の商品構成を理解して、顧客に対し企画ができるようにする ※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 地方区分と気候区分(旅行の特徴) 3.日本の地方区分 4. 4 7 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. 小テスト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. 実力テスト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. MICE 商品の概要解説(分類と収益) 26. MICE 商品構成(顧客・会場) 27. MICE(コンベンションの企画書読取り) 28. MICE 商品と募集型企画旅行解説①「E」 29. MICE 商品と募集型企画旅行解説②「C」 30. 実力テスト⑤(MICE 実務) ※以下、卒業後のキャリア・アップのために 31. J R 時刻表の役割とプロの見方 32. J R 時刻表の見方①(アウトライン) 33. J R 時刻表の見方②		

実力テスト内容

1. 実施の目的

①小テスト（5月、10月）⇒前期、後期の実力テストの間の中間テストの役割を目指し、分野ごとの理解度確認
②実力テスト（6月、11月、2月）⇒前期、後期の総理解力を確認
③課題（9月最終週）⇒ 年度の中間期間である10月に当該科目の十分な企画能力を確認 ※理解度により実施の可否を決定

2. 内容（具体的に記入）

① 5月小テスト ⇒A（日本地理の基本） B（都道府県） C（道府県庁所在地）	選択式 25 問
② 6月実力テスト⇒A（島・半島・湖沼など地理） B（人気観光地） C（世界遺産）	選択式 30 問
③ 9月課題 ⇒9月末配布、10月上旬提出 A（東日本の観光地） B（西日本の観光地） C（世界遺産） D（世界遺産と交通手段/記述問題）	選択式 24 問 記述式 1 問
④10月小テスト⇒A（温泉） B（祭事） C（名産と食事）	選択式 30 問
⑤11月実力テスト⇒ A（観光地理/総合問題） B（日本地理/総合問題）	選択式 25 問
⑥ 2月実力テスト⇒ A（MICE 商品の特性と分類） B（企画書の読取り） C（募集型企画旅行）	選択式 30 問

3. 評価方法

実力テスト・小テストは学則に準ず。

以上

科目名	観光産業研究Ⅱ（旅程管理）			
授業時間数	通年 72 時間	国際観光・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知識に入る確認 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.旅行業界を視野に入れ「訪日外国人旅行」の予測を描き、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. 小テスト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. 実力テスト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（2024 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）まとめ 32.観光地理①最新情報と 2025 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、着席順） ※卒業後の実務について解説			

科目名	観光産業研究 II (通訳ガイド)					
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・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 37. 会社訪問① 38. 会社訪問② 39. 会社紹介① 40. 会社紹介② 41. 小テスト、テストフィードバック 42. 実力テスト① 43. 実力テストフィードバック 44. 工場見学① 45. 工場見学② 46. 商品紹介① 47. 商品紹介② 48. 価格交渉① 49. 価格交渉② 50. 通訳ガイド試験にチャレンジ① 51. 通訳ガイド試験にチャレンジ② 52. 実力テスト② 53. 実力テストフィードバック 54. 総まとめ </td> </tr> </table>				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	37. 会社訪問① 38. 会社訪問② 39. 会社紹介① 40. 会社紹介② 41. 小テスト、テストフィードバック 42. 実力テスト① 43. 実力テストフィードバック 44. 工場見学① 45. 工場見学② 46. 商品紹介① 47. 商品紹介② 48. 価格交渉① 49. 価格交渉② 50. 通訳ガイド試験にチャレンジ① 51. 通訳ガイド試験にチャレンジ② 52. 実力テスト② 53. 実力テストフィードバック 54. 総まとめ
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	37. 会社訪問① 38. 会社訪問② 39. 会社紹介① 40. 会社紹介② 41. 小テスト、テストフィードバック 42. 実力テスト① 43. 実力テストフィードバック 44. 工場見学① 45. 工場見学② 46. 商品紹介① 47. 商品紹介② 48. 価格交渉① 49. 価格交渉② 50. 通訳ガイド試験にチャレンジ① 51. 通訳ガイド試験にチャレンジ② 52. 実力テスト② 53. 実力テストフィードバック 54. 総まとめ					

2024 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	国際観光通訳・ガイド学科 2年	履修区分	必修
担当教員名	坂本裕子	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 年以上の経験を有し、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	<ol style="list-style-type: none"> 1. ホテル・空港など各種観光関連施設において英語で適切な接遇・対応ができる。 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、自分の伝えたいことを日英相互に表現、相手と意思の疎通ができる。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 日本観光・文化にまつわる三大名物① 36. 日本観光・文化にまつわる三大名物② 		

2024 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	国際観光・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（動詞）」「～はどんなだ（形容詞）」の基本文型を自由に使いこなし、さらに膨らんだ表現ができる。 3.前年度に学んだ内容を各場面で生かし、表現力を膨らませる。					
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 border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 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 </td> <td style="vertical-align: top;"> 22. 買い物での会話① 23. 買い物での会話② 24. いろいろな疑問詞 復習 25. 趣味に関する会話① 26. 趣味に関する会話② 27. 起点と終点（時間） 28. 起点と終点（距離） 29. 経験の表現 30. 実力テスト③ 31. いろいろな助動詞 32. 方向補語 33. いろいろな前置詞 34. 相手を気遣う表現 35. 方向を表す言葉 36. 1 年のまとめ（会話練習） </td> </tr> </table>				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. 買い物での会話① 23. 買い物での会話② 24. いろいろな疑問詞 復習 25. 趣味に関する会話① 26. 趣味に関する会話② 27. 起点と終点（時間） 28. 起点と終点（距離） 29. 経験の表現 30. 実力テスト③ 31. いろいろな助動詞 32. 方向補語 33. いろいろな前置詞 34. 相手を気遣う表現 35. 方向を表す言葉 36. 1 年のまとめ（会話練習）
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. 買い物での会話① 23. 買い物での会話② 24. いろいろな疑問詞 復習 25. 趣味に関する会話① 26. 趣味に関する会話② 27. 起点と終点（時間） 28. 起点と終点（距離） 29. 経験の表現 30. 実力テスト③ 31. いろいろな助動詞 32. 方向補語 33. いろいろな前置詞 34. 相手を気遣う表現 35. 方向を表す言葉 36. 1 年のまとめ（会話練習）					

2024 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 (ビジネス日本語応用)			
授業時間数	通年 72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本で生活するときに必要な日本語能力を身につける ・就職や進学に必要な日本語能力試験 (N3・N2) に合格する 			
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	(参考) 初級が終わったら始めよう 新にほんご敬語トレーニング (アスク出版) (参考) おもてなしの日本語-心で伝える接客コミュニケーション 基本編 (アスク出版) (参考) 新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2・N3 (スリーエーネットワーク)			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・相手や場面にふさわしい日本語が瞬時に出てくるようにする ・日本のビジネス文書の基礎を覚え、自分で作成できるようになる ・全員が日本語能力試験 N3 を合格し N2 以上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. 訪問する/語彙① 2. 簡単にあいさつする/語彙② 3. 誘う/語彙③ 4. お願いする語彙④ 5. 断る/語彙⑤ 6. 申し出る/語彙⑥ 7. おわびする/語彙⑥ 8. 意見を言う/語彙⑦ 9. 予約を受ける/語彙⑧ 10. サービスの敬語/語彙⑨ 11. テスト前の総復習 12. 実力テスト① 13. 相談を受ける/語彙⑩ 14. スピーチをする/語彙⑪ 15. 面接を受ける/語彙⑫ 16. 電話の敬語/語彙⑬ 17. インタビューをする/語彙⑭ 18. 報告をする/語彙⑮	19. 司会の敬語/語彙⑯ 20. メールの敬語/語彙⑰ 21. おもてなしの心 22. おじぎ・名刺交換 23. 第一印象 24. 表情・身だしなみチェック 25. テスト前の総復習 26. 実力テスト② 27. ご案内 28. 誘導・デパートのことば 29. 確認 30. 一歩進んだ対応・ホテルのことば 31. 要望に応える 32. テスト前の総復習 33. 実力テスト③ 34. 迅速に応える・電話対応 35. 傾聴 36. さまざまな謝罪		

2024 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 (ビジネス日本語応用)			
授業時間数	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	山口 貴子	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N3・N2) に合格する ・求人票をはじめとする自身に必要な情報を正確に理解できるようになる ・JLPT の問題に対応するだけでなく、生活の中での表現の幅を広げる 			
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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 N1・N2 50 日完成試験に出る漢字と語彙 (桐原書店) ・ドリル&ドリル日本語能力試験 N2「読解・聴解」(UNICOM) ・「日本語能力試験」対策 日本語総まとめ N2 聴解 (ask) ・N3 合格! 日本語能力試験問題集 N3 読解スピードマスター (Jリサーチ出版) ・読む力 中級 (くろしお出版) 			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本語能力試験 (N3・N2) に合格する ・読解および聴解の解答テクニックを身につけ、JLPT での正答率を向上させる ・語彙を増やし、JLPT の問題に対応するだけでなく、生活の中での表現の幅を広げる 			
評価方法と基準	<p>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。</p>			
授業計画	1. 語1 日目 課題理解 読短文 2. 語2 日目 聴課題理解 読短文 3. 語3 日目 聴課題理解 読短文 4. 語4 日目 聴ポイント理解 読中文 5. 語5 日目 聴ポイント理解 読中文 6. 語6 日目 聴ポイント理解 読中文 7. 語7 日目 聴概要理解 読統合理解 8. 語8 日目 聴概要理解 読統合理解 9. 語9 日目 聴概要理解 読統合理解 10. 語10 日目 聴即時応答 読主張理解 11. 語11 日目 聴即時応答 読主張理解 12. <u>実力テスト①</u> 13. 語12 日目 聴課題理解 読情報検索 14. 語13 日目 聴課題理解 読情報検索 15. 語14 日目 聴ポイント理解 読情報検索 16. 語15 日目 聴ポイント理解 読短文 17. 語16 日目 聴概要理解 読短文 18. 語17 日目 聴概要理解 読短文	19. 語18 日目 聴即時応答 読短文 20. 語19 日目 聴統合理解 読中文 21. 語20 日目 聴統合理解 読中文 22. 語21 日目 聴統合理解 読中文 23. 語22 日目 聴統合理解 読統合理解 24. <u>実力テスト②</u> 25. 語23 日目 聴即時応答 読統合理解 26. 語24 日目 聴即時応答 読統合理解 27. 語25 日目 聴統合理解 読主張理解 28. 漢1 日目 聴文法に関する 読主張理解 29. 漢2 日目 聴会話表現 読主張理解 30. 漢3 日目 聴第 2 章① 読心のバリアフリー 31. 漢4 日目 聴第 2 章② 読心のバリアフリー 32. 漢5 日目 聴第 3 章① 読心の病 33. 漢6 日目 聴第 3 章② 読心の病 34. 漢7 日目 聴第 4 章 読緑のカーテン 35. 漢8 日目 聴第 5 章 読緑のカーテン 36. <u>実力テスト③</u>		

2024 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 (ビジネス英語応用)			
授業時間数	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	コフイ コナレオ	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	A higher level English class that will focus on vocabulary that may appear on the TOEIC test and phrases commonly used in everyday business situations. Students will learn how to navigate scenarios that often occur in English speaking companies. The main areas of focus will be phone calls, emails, and presentations, with the final examination being a group presentation to check how well the students can use the skills they have learned.			
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	Communicating in Business English 1 (Second Edition) - Compass Publishing			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> - Students are able to identify the correct usage of vocabulary and phrases. - Students can understand and properly verbally respond in a variety of scenarios. - Students can participate in office conversations with coworkers and clients. - Students can demonstrate their communication ability through oral presentation using 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Course introduction and preview 2. Lesson 1 - A good phone call 3. Lesson 2 - Video calls 4. Lesson 3 - Connecting 5. Lesson 4 - At the start 6. Lesson 5 - Messages 7. Lesson 6 - Call structure 8. Lesson 7 - Information transfer 9. Test 1 10. Lesson 8 - Business writing 11. Lesson 9 - Information organization 12. Lesson 10 - Emails 13. Lesson 11 - Common phrases 14. Lesson 12 - Contracts 15. Lesson 13 - Promotional material 16. Lesson 14 - Reports 17. Test 2 18. Lesson 15 - A good presentation 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Lesson 16 - Presentation types 20. Lesson 17 - Equipment to use 21. Lesson 18 - Starting the presentation 22. Lesson 19 - Signposting 23. Lesson 20 - Highlight & emphasize 24. Lesson 21 - Engaging the audience 25. Lesson 22 - Visual aids 26. Test 3 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 		

2024 年度 早稲田文理専門学校 講義計画 (シラバス)

科目名	ビジネス演習 (観光・宿泊業研究)			
授業時間数	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	川原 祥史・山口貴子	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	一歩進んだ「おもてなし」として就職先として十分の考えられる旅館・ホテルの代表的な特徴を学び、日本特有の文化を理解するきっかけとする。各シーンに合わせた心づかいの大切さや、文化風習の違う海外からのお客様や障害を持つお客様を公平におもてなしする知識を身につける。「日本ホテル・観光ビジネス検定試験」の挑戦意欲を高める。			
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	* 「接客介助士ホスピタントの教科書」 日本ホテルレストラン経営研究所			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 単なる「接客」にとどまらず、手助けを必要としているすべての人に対する日常生活行動のサポートを理解する。 アレルギー・食習慣・LGBTQ など、見た目ではわからない分野でのサポートの必要性を知る。 人々の立場や心中を察して理解し、「手伝うサポート」「見守るサポート」を使い分ける。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 接客介助士ホスピタントとは 接客介助士ホスピタントの目指すもの 超高齢化社会の現状 認知症簡単チェック これからの社会が抱える課題 ホスピタントマナー 人格形成の発達と自分らしさ 相手に気持ちを伝える ホスピタリティとヒューマニティ 実力テスト① お客様満足のために やさしい想像力、平等と公平 なくなる仕事、変わる仕事 感情の共有 ネガティブな感情とポジティブな感情 お客様の要望を知る 心に響くおもてなしとその表現 メリットのないトラブル 実力テスト② お客様への対応 オープンエスチョンとクローズドエスチョン 	<ol style="list-style-type: none"> お客様を知る ユニバーサル社会の実現 高齢者・障がい者・その家族について 心理を理解する 接客・接客 (視覚障害・聴覚障害) 接客・接客 (車椅子・高齢者) 接客・接客 (ハラスメント) 実力テスト③ 妊娠中やお子様連れのお客様へ バリアフリー・アレルギー 異なる文化・習慣への対応 お客様を守る インナーブランディング 感謝の気持ち 		

2024 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	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	内川隆之	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	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の文化や歴史、習慣やルールやマナーなどを理解する ・日本で生活するときに必要な日本語能力を身につける (N3・N2 対策) ※毎授業で実施 			
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	(参考) 担当オリジナル教材 (参考) 初級が終わったら始めよう 新にほんご敬語トレーニング (アスク出版) (参考) 新完全マスター語彙 日本語能力試験 N2・N3 (スリーエーネットワーク) (参考) ドリル&ドリル 日本語能力試験 N3/N2[文字・語彙] (株式会社ユニコム) (参考) 日本語能力試験対策問題集 JLPT 聴解 ポイント&プラクティス (スリーエーネットワーク)			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本人にとって常識としている文化や習慣を理解し日本についての理解を深める ・全員が日本語能力試験 N3 を合格し N2 以上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. 敬語①尊敬語・謙譲語・丁寧語 2. 敬語②尊敬語・謙譲語・丁寧語 3. 訪問する/敬語③日常あいさつ 4. 簡単にあいさつする/敬語④職場でのことば 5. 誘う/日本の都道府県・地域 6. 願ひする/日本の歴史と元号 7. 断る/日本の政治・国民の祝日 8. 申し出る/日本の食文化① 9. おわびする/日本の食文化② 10. 意見を言う/漢字・語彙・聴解① 11. テスト前の総復習 12. 実力テスト① 13. 予約を受ける/漢字・語彙・聴解② 14. サービスの敬語/漢字・語彙・聴解③ 15. 相談を受ける/職場の基本ルール① 16. スピーチをする/職場の基本ルール② 17. 面接を受ける/日本の世界遺産 18. 電話の敬語/日本の伝統芸能①	19. 報告をする/日本の伝統芸能② 20. メールの敬語/日本の伝統的なあそび 21. おもてなしの心/日本の常識① 22. おじぎ・名刺交換/日本の常識② 23. 第一印象/日本の常識③ 24. 表情・身だしなみチェック/日本の常識④ 25. テスト前の総復習 26. 実力テスト② 27. ご案内/日本の伝統的工芸品 28. 誘導・デパートのことば/日本の神社仏閣 29. 確認/日本各地の温泉 30. 一歩進んだ応対/日本のお祭り 31. ホテルのことば/日本の年中行事 32. 要望に応える/日本各地の特産品 33. テスト前の総復習 34. 実力テスト③ 35. 1 年の総復習① 36. 1 年の総復習②		

2024 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 (観光)			
授業時間数	72 時間	国際観光・通訳ガイド学科 2 年	履修区分	必修
担当教員名	前 好光	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観光産業を中心としたインバウンド関連分野の業界知識や実務について学ぶ。人口減少による働き手不足の諸課題を抱える日本における海外人材の可能性を広角的に捉え、自身の将来的なキャリアデザインを強く意識させる。			
実務経験のある教員等 による授業内容	前 好光は 20 年間にわたる J T B グループでの観光・マーケティング分野での実務経験、その後 15 年以上にわたる同分野での事業運営経験を通じ、多種多様な実務経験を持つ。また東京国際大学での長い教務歴もあり、本科目においては、内外における観光マーケティングの実務を通じて、学生ひとりひとりの成長と未来設計に資する講義を行う。			
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 観光立国の正体 (藻谷浩介・山田桂一郎/新潮新書) 日本とは何かということ (司馬遼太郎・山折哲雄/NHK 出版)			
到達目標	1.インバウンド市場からの視点で我が国の観光産業の課題や可能性を理解できる。 2.地域の魅力や課題を自主的に発掘、訴求力あるコンテンツに加工、発信する能力を身につけられる。 3.自身の就職や今後のキャリアデザインに資する高いプレゼンテーションスキルを身につけられる。			
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. 授業全体像ガイダンス 2. 日本観光の現状①～消費者の視座～ 3. 日本観光の現状②～受入側の視座～ 4. 日本観光の現状③～観光資源～ 5. 日本観光の現状④～市場と経済～ 6. としまビジネスプランコンテストの準備 7. 事業企画骨格策定 8. 事業企画骨格策定 9. 第 1 次提出書類作成 (策定) 10. 第 1 次提出書類作成 (修正) 11. これまでの総括① 12. 実力テスト① 13. フィードバック 14. 第 2 次提出書類作成 (動画企画①) 15. 第 2 次提出書類作成 (動画企画②) 16. 最終提出書類作成① (動画作成含む) 17. 最終提出書類作成② (動画作成含む) 18. 最終提出書類作成③ (動画作成含む) 19. 卒業制作基本企画～デスクリサーチ～ 20. 卒業制作基本企画～仮骨子構成①～ 21. 卒業制作基本企画～仮骨子構成②～		22. フィールドワーク①～取材計画～ 23. フィールドワーク②～実査～ 24. フィールドワーク③～実査 2 ～ 25. フィールドワーク④～まとめ～ 26. 中間プレゼン準備① 27. 中間プレゼン準備② 28. 中間プレゼンテーション 29. フィードバック 25. 中間プレゼンテーション修正 26. これまでの総括② 27. 実力テスト② 28. 最終プレゼン準備① 29. 最終プレゼン準備② 30. 最終プレゼンテーションコンペティション 31. フィードバック 32. 卒業制作発表会 33. 卒業制作総括とフィードバック 34. グローバル観光人材とは 35. 国際交流キャリアプランデザイン 36. 卒業テスト③	

2024 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 (プレゼン対策)			
授業時間数	72 時間	国際観光・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	卒業制作のプレゼンテーションに対応するため、そのベースとなる日本語の言葉遣い・語彙力・発表の能力のトレーニング。特に、自分の意見やそこに至った経緯を含めた表現力に重きを置く。メインの卒業制作(地域研究、前講師担当)のサブとなる位置づけとする。			
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	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			
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「調べる」を超えた上で「考える」を主軸とし、自分の意見を論理的に表現できる 2. 自主的な課題発表のベースとなる表現力の強化 3. 社会に出てから使うビジネス関連の用語と表現技法の修得 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 要約の力(趣旨の把握) 2. 要約の力(意見をまとめる) 3. 要約の力(伝えるということ) 4. コミュニケーションスキル(言語化) 5. コミュニケーションスキル(聴く) 6. コミュニケーションスキル(伝える) 7. コミュニケーションスキル(非言語) 8. コミュニケーションスキル(相手を見る) 9. これまでのまとめ 10. 実力テスト① 11. 書類作成①(コンテストに向けて) 12. 書類作成②(コンテストに向けて) 13. 書類作成③(コンテストに向けて) 14. プレゼンテーション技法(基本事項) 15. プレゼンテーション技法(わかりやすさ) 16. プレゼンテーション技法(ツールの利用) 17. プレゼンテーション技法(説得) 18. これまでのまとめ 19. 実力テスト② 20. アクティブラーニング(身体言語) 21. アクティブラーニング(質問) 22. アクティブラーニング(フィードバック) 24. アクティブラーニング(効果) 25. 卒業制作発表準備① 26. 卒業制作発表準備② 27. 卒業制作発表準備③ 28. 卒業制作発表準備④ 29. これまでのまとめ 30. 実力テスト③ 31. 卒業制作総括 32. 制作作品を翻訳① 33. 制作作品を翻訳② 34. 動画作成① 35. 動画作成② 36. 年間の総括 			