

様式第2号の1-②【(1)実務経験のある教員等による授業科目の配置】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の1-①を用いること。

学校名	水戸電子専門学校
設置者名	学校法人 八文字学園

1. 「実務経験のある教員等による授業科目」の数

課程名	学科名	夜間・通信制の場合	実務経験のある教員等による授業科目の単位数又は授業時数	省令で定める基準単位数又は授業時数	配置困難
工業専門課程	情報処理学科	夜・通信	442	160	
	情報メディア学科	夜・通信	754	160	
	情報システム学科	夜・通信	1144	240	
(備考)					

2. 「実務経験のある教員等による授業科目」の一覧表の公表方法

ホームページ (http://www.mito.ac.jp) で公開する
--

3. 要件を満たすことが困難である学科

学科名
(困難である理由)

様式第2号の2-①【(2)-①学外者である理事の複数配置】

※ 国立大学法人・独立行政法人国立高等専門学校機構・公立大学法人・学校法人・準学校法人は、この様式を用いること。これら以外の設置者は、様式第2号の2-②を用いること。

学校名	水戸電子専門学校
設置者名	学校法人 八文字学園

1. 理事（役員）名簿の公表方法

ホームページ (<http://www.mito.ac.jp>) で公開する

2. 学外者である理事の一覧表

常勤・非常勤の別	前職又は現職	任期	担当する職務内容 や期待する役割
非常勤	旅行会社 相談役	2021.4.1～ 2024.3.31	企画
非常勤	一般企業 社取締役	2021.4.1～ 2024.3.31	コンプライアンス
非常勤	一般企業 社取締役	2021.4.1～ 2024.3.31	労務
(備考)			

様式第 2 号の 3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	水戸電子専門学校
設置者名	学校法人 八文字学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要)	
<ul style="list-style-type: none"> ●成績評価の方法は、教員による教務会議で合議され、毎年学生に配布される「学生心得」の中に明記している。新年度始めのホームルームにて、各担任が学生心得を学生に口頭で詳説する。試験や成績評価の方法を改善するために、1年に1度、見直しのための教務会議を設けている。 ●各カリキュラムの授業方法、内容、到達目標は、学校内フォーマットに則る形で、それぞれの授業計画(シラバス)に記載し、掲示および配布している。各カリキュラムの「成績評価の基準(100点満点とした場合の%表示)」もシラバス上に明記している。 ●シラバスの作成過程および時期 <ul style="list-style-type: none"> ・前年度末の2月 カリキュラム内容を検討 ・前年度末の3月 教育課程編成委員会において審議 同月 授業計画(シラバス)決定 ●シラバスの公表時期 新年度始めの4月 	
授業計画書の公表方法	ホームページ (http://www.mito.ac.jp) で公開する
2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。	

(授業科目の学習成果の評価にかかわる取り組みの概要)

●学科共通評価基準

- ・学生へ配布する「学生心得」でも告知している評価方法に従って評価し、ランクは A(優)、B(良)、C(可)、D(不可)とする。
- ・履修終了の認定は、A、B、Cに与えられる。
- ・Dの場合、再試験などの救済措置が取られるが、それに対しても不合格だった場合留年が決定する。
- ・評価項目は次の 3 項目とする。(項目左の数値は全体評価中の重み)

①出席状況 30%

各科目の授業数に対して、2/3 を出席しなくてはならない。
皆勤を満点とし欠席数を授業数に応じて減点していく。

②授業態度・小テスト 30%

各科目の授業内に実施された、小テストの結果、提出物の状況、授業態度などを考慮し、全ての点において問題ない場合、満点を与える。そこから減点していく。

③定期試験・成果物 40%

定期試験は前期末、後期末の年 2 回実施し 100 点満点で行う。試験結果がそのまま定期試験の点数となる。また、実習科目では成果物が評価対象となる。
評価項目は以上①～③の合計点で最終評価を行う。

- ・各科目の詳細な評価は、各担当で作成の授業計画の評価基準に応じて評価を行う。
- ・各学科の学科長は各科目の担当者から挙げてきた評価を総合して纏める。
- ・纏めたものを前期末・後期末に行われる判定会議にかけ最終評価が決定する。
※各科目別の評価基準に関しては授業計画を参照のこと。

3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。

(客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要)

●成績評価における客観指標設定基準

- ①各学科において、学科共通評価基準に従い学生の履修科目における成績内容を A、B、C、Dの 4 段階で評価したものを点数化する。
- ②各学科において、学生の資格取得に応じた点数を算出したものを成績評価に含める。なお資格の重みづけに関しては、取得難易度に応じた独自基準を用いるものとする。
※各学科において、①と②の点数を合計したものを最終成績とする。

客観的な指標の
算出方法の公表方法

ホームページ (<http://www.mito.ac.jp>) で公開する

4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。

(卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要)

■ディプロマポリシー

水戸電子専門学校は、「地域社会の向上に貢献できる人間性豊かな専門的職業人の養成」のため、各学科の専門分野に関し、専門的知識や技能・実践的能力の修得及び社会人としての力量の涵養を目的とした教育課程について、学則に定める所定の修業年限以上在学し、課程を終了したと認めた者には、卒業を認定し専門士を授与する。

- 教務会議において卒業認定に係る方針（および成績基準）を、「学生心得」に詳細に記載し、それを元に、成績を付与し卒業認定の判定を行う。
- 学生心得にある通り、必要な全ての科目を履修し、成績評価において「D」判定科目が1つも無いことが卒業要件となっている。ただし、教員による「卒業判定会議（卒業試験が終わった2月初旬に実施。※1月に仮判定会議を実施する場合もある）」において、「D」判定のある科目においても、当該科目を担当する教員および当該学生をよく知る教員が「卒業可に値する」と認めた場合、レポート課題や期間限定での補講を実施することによって卒業を認定する措置がとられる。
- 「D」判定の残る学生で、上記措置をとるに値しないと2/3以上の教員が認めた場合、当該学生の保護者も交えた3者（あるいは教員複数参加による）面談を行い、その後学校長と相談の上、「卒業不可」という判定をください。当該学生は「留年」あるいは「退学」の手続きに入る。

卒業の認定に関する
方針の公表方法

ホームページ (<http://www.mito.ac.jp>) で公開する

様式第2号の4-②【(4)財務・経営情報の公表（専門学校）】

※専門学校は、この様式を用いること。大学・短期大学・高等専門学校は、様式第2号の4-①を用いること。

学校名	水戸電子専門学校
設置者名	学校法人 八文字学園

1. 財務諸表等

財務諸表等	公表方法
貸借対照表	http://www.mito.ac.jp
収支計算書又は損益計算書	http://www.mito.ac.jp
財産目録	学校事務局に備え付け・閲覧又は配布
事業報告書	学校事務局に備え付け・閲覧又は配布
監事による監査報告（書）	学校事務局に備え付け・閲覧又は配布

2. 教育活動に係る情報

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門課程	情報処理工学	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	1,250 単位時間 /単位	- 単位時間 /単位	750 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
120人		121人	0人	14人	2人	16人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）

（概要）【様式第2号の3より再掲】

- 成績評価の方法は、教員による教務会議で合議され、毎年学生に配布される「学生心得」の中に明記している。新年度始めのホームルームにて、各担当が学生心得を学生に口頭で詳説する。試験や成績評価の方法を改善するために、1年に1度、見直しのための教務会議を設けている。
- 各カリキュラムの授業方法、内容、到達目標は、学校内フォーマットに則る形で、それぞれの授業計画（シラバス）に記載し、掲示および配布している。各カリキュラムの「成績評価の基準（100点満点とした場合の%表示）」もシラバス上に明記している。
- シラバスの作成過程および時期
前年度末の2月 カリキュラム内容を検討
前年度末の3月 教育課程編成委員会において審議
同月 授業計画（シラバス）決定
- シラバスの公表時期 新年度始めの4月

成績評価の基準・方法

（概要）【様式第2号の3より再掲】

- 学科共通評価基準
 - ・学生へ配布する「学生心得」でも告知している評価方法に従って評価し、ランクはA（優）、B（良）、C（可）、D（不可）とする。
 - ・履修終了の認定は、A、B、Cに与えられる。
 - ・Dの場合、再試験などの救済措置が取られるが、それに対しても不合格だった場合留年が決定する。
 - ・評価項目は次の3項目とする。（項目左の数値は全体評価中の重み）
 - ①出席状況 30%
各科目の授業数に対して、2/3を出席しなくてはならない。
皆勤を満点とし欠席数を授業数に応じて減点していく。
 - ②授業態度・小テスト 30%
各科目の授業内に実施された、小テストの結果、提出物の状況、授業態度などを考慮し、全ての点において問題ない場合、満点を与える。そこから減点していく。
 - ③定期試験・成果物 40%
定期試験は前期末、後期末の年2回実施し100点満点で行う。試験結果がそのまま定期試験の点数となる。また、実習科目では成果物が評価対象となる。
評価項目は以上①～③の合計点で最終評価を行う。

- ・各科目の詳細な評価は、各担当者作成の授業計画の評価基準に応じて評価を行う。
 - ・各学科の学科長は各科目の担当者から挙がってきた評価を総合して纏める。
 - ・纏めたものを前期末・後期末に行われる判定会議にかけ最終評価が決定する。
- ※各科目別の評価基準に関しては授業計画を参照のこと。

卒業・進級の認定基準

(概要) 【様式第2号の3より再掲】

■ディプロマポリシー

水戸電子専門学校は、「地域社会の向上に貢献できる人間性豊かな専門的職業人の養成」のため、各学科の専門分野に関し、専門的知識や技能・実践的能力の修得及び社会人としての力量の涵養を目的とした教育課程について、学則に定める所定の修業年限以上在学し、課程を終了したと認めた者には、卒業を認定し専門士を授与する。

- 教務会議において卒業認定に係る方針（および成績基準）を、「学生心得」に詳細に記載し、それを元に、成績を付与し卒業認定の判定を行う。
- 学生心得にある通り、必要な全ての科目を履修し、成績評価において「D」判定科目が1つも無いことが卒業要件となっている。ただし、教員による「卒業判定会議（卒業試験が終わった2月初旬に実施。※1月に仮判定会議を実施する場合もある）」において、「D」判定のある科目においても、当該科目を担当する教員および当該学生をよく知る教員が「卒業可に値する」と認めた場合、レポート課題や期間限定での補講を実施することによって卒業を認定する措置がとられる。
- 「D」判定の残る学生で、上記措置をとるに値しないと2/3以上の教員が認めた場合、当該学生の保護者も交えた3者（あるいは教員複数参加による）面談を行い、その後学校長と相談の上、「卒業不可」という判定をください。当該学生は「留年」あるいは「退学」の手続きに入る。

学修支援等

(概要)

- ・検定試験対策特別講習を放課後及び休業期間を利用して実施している。
- ・就職支援については、個別企業説明会の随時開催、また就職部と担任が連携して就職活動をサポートする。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）

卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
38人 (100%)	0人 (%)	36人 (94.7%)	2人 (5.3%)
(主な就職、業界等) 県内・県外 IT企業、販売、製造 等			
(就職指導内容) ・就職指導部および担任による面接指導や企業情報指導など履歴書&エントリーシート作成アドバイス、筆記試験講座、企業訪問ツアー、卒業生の講座等に加えインターシップの導入による現場実習を取り入れている			
(主な学修成果(資格・検定等)) 情報処理安全確保支援士 応用情報技術者、基本情報技術者、ITパスポート			
(備考) (任意記載事項)			

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
88 人	10 人	11.4%
(中途退学の主な理由) 精神的な不安定（心療内科の通院等）、学習意欲の減退、進路変更、体調の悪化		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生との個別面談および保護者を交えての三者面談の実施		

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門課程	情報メディア学科	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	1,800 単位時間/単位	364 単位時間 /単位	1350 単位時間 /単位	286 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
80人		32人	0人	14人	2	16人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）	
<p>(概要) 【様式第2号の3より再掲】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●成績評価の方法は、教員による教務会議で合議され、毎年学生に配布される「学生心得」の中に明記している。新年度始めのホームルームにて、各担当が学生心得を学生に口頭で詳説する。試験や成績評価の方法を改善するために、1年に1度、見直しのための教務会議を設けている。 ●各カリキュラムの授業方法、内容、到達目標は、学校内フォーマットに則る形で、それぞれの授業計画（シラバス）に記載し、掲示および配布している。各カリキュラムの「成績評価の基準（100点満点とした場合の%表示）」もシラバス上に明記している。 ●シラバスの作成過程および時期 <ul style="list-style-type: none"> ・前年度末の2月 カリキュラム内容を検討 ・前年度末の3月 教育課程編成委員会において審議 ・同月 授業計画（シラバス）決定 ●シラバスの公表時期 新年度始めの4月 	
成績評価の基準・方法	
<p>(概要) 様式第2号の3より再掲】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●学科共通評価基準 <ul style="list-style-type: none"> ・学生へ配布する「学生心得」でも告知している評価方法に従って評価し、ランクはA(優)、B(良)、C(可)、D(不可)とする。 ・履修終了の認定は、A、B、Cに与えられる。 ・Dの場合、再試験などの救済措置が取られるが、それに対しても不合格だった場合留年が決定する。 ・評価項目は次の3項目とする。(項目左の数値は全体評価中の重み) <ol style="list-style-type: none"> ① 出席状況 30% <ul style="list-style-type: none"> 各科目の授業数に対して、2/3を出席しなくてはならない。 皆勤を満点とし欠席数を授業数に応じて減点していく。 ② 授業態度・小テスト 30% <ul style="list-style-type: none"> 各科目の授業内に実施された、小テストの結果、提出物の状況、授業態度などを考慮し、全ての点において問題ない場合、満点を与える。そこから減点していく。 ③ 定期試験・成果物 40% <ul style="list-style-type: none"> 定期試験は前期末、後期末の年2回実施し100点満点で行う。試験結果がそのまま定期試験の点数となる。また、実習科目では成果物が評価対象となる。 <p>評価項目は以上①～③の合計点で最終評価を行う。</p>	

- ・各科目の詳細な評価は、各担当者作成の授業計画の評価基準に応じて評価を行う。
- ・各学科の学科長は各科目の担当者から挙がってきた評価を総合して纏める。
- ・纏めたものを前期末・後期末に行われる判定会議にかけ最終評価が決定する。
※各科目別の評価基準に関しては授業計画を参照のこと。

卒業・進級の認定基準

(概要) 【様式第2号の3より再掲】

■ディプロマポリシー

水戸電子専門学校は、「地域社会の向上に貢献できる人間性豊かな専門的職業人の養成」のため、各学科の専門分野に関し、専門的知識や技能・実践的能力の修得及び社会人としての力量の涵養を目的とした教育課程について、学則に定める所定の修業年限以上在学し、課程を終了したと認められた者には、卒業を認定し専門士を授与する。

- 教務会議において卒業認定に係る方針（および成績基準）を、「学生心得」に詳細に記載し、それを元に、成績を付与し卒業認定の判定を行う。
- 学生心得にある通り、必要な全ての科目を履修し、成績評価において「D」判定科目が1つも無いことが卒業要件となっている。ただし、教員による「卒業判定会議（卒業試験が終わった2月初旬に実施。※1月に仮判定会議を実施する場合もある）」において、「D」判定のある科目においても、当該科目を担当する教員および当該学生をよく知る教員が「卒業可に値する」と認めた場合、レポート課題や期間限定での補講を実施することによって卒業を認定する措置がとられる。
- 「D」判定の残る学生で、上記措置をとるに値しないと2/3以上の教員が認めた場合、当該学生の保護者も交えた3者（あるいは教員複数参加による）面談を行い、その後学校長と相談の上、「卒業不可」という判定をください。当該学生は「留年」あるいは「退学」の手続きに入る。

学修支援等

(概要)

- ・検定試験対策特別講習を放課後及び休業期間を利用して実施している
- ・就職支援については、個別企業説明会の随時開催、また就職部と担任が連携した就職活動をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）

卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
12人 (100%)	0人 (%)	12人 (100%)	人 (%)
(主な就職、業界等) デザイン/サービス業（デザイン、総合）、介護（事務）、技術職 テクニカル/家電量販店、PC販売・サポート店、カスタマーエンジニア、警備（事務）			
(就職指導内容) ・就職指導部および担任による面接指導や企業情報指導など履歴書&エントリーシート作成アドバイス、筆記試験講座、企業訪問ツアー、卒業生の講座等に加えインターンシップの導入による現場実習を取り入れている。			
(主な学修成果（資格・検定等）) デザイン/AFT色彩検定、マルチメディア検定 テクニカル/家電製品アドバイザー、日商販売士			

(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
26人	1人	3.8%
(中途退学の主な理由) 精神的な不安定(心療内科の通院等)、学習意欲の減退、体調の悪化		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生との個別面談および保護者を交えての三者面談の実施		

①学科等の情報

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
工業		工業専門課程	情報システム学科	○			
修業 年限	昼夜	全課程の修了に必要な総 授業時数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼	2,700 単位時間/単位	1800 単位時間 /単位	単位時間 /単位	1200 単位時間 /単位	単位時間 /単位	単位時間 /単位
			単位時間/単位				
生徒総定員数		生徒実員	うち留学生数	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人		25人	0人	14人	2人	16人	

カリキュラム（授業方法及び内容、年間の授業計画）
<p>(概要) 【様式第2号の3より再掲】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●成績評価の方法は、教員による教務会議で合議され、毎年学生に配布される「学生心得」の中に明記している。新年度始めのホームルームにて、各担任が学生心得を学生に口頭で詳説する。試験や成績評価の方法を改善するために、1年に1度、見直しのための教務会議を設けている。 ●各カリキュラムの授業方法、内容、到達目標は、学校内フォーマットに則る形で、それぞれの授業計画（シラバス）に記載し、掲示および配布している。各カリキュラムの「成績評価の基準（100点満点とした場合の%表示）」もシラバス上に明記している。 ●シラバスの作成過程および時期 <ul style="list-style-type: none"> ・前年度末の2月 カリキュラム内容を検討 ・前年度末の3月 教育課程編成委員会において審議 ・同月 授業計画（シラバス）決定 ●シラバスの公表時期 新年度始めの4月
成績評価の基準・方法
<p>(概要) 【様式第2号の3より再掲】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●学科共通評価基準 <ul style="list-style-type: none"> ・学生へ配布する「学生心得」でも告知している評価方法に従って評価し、ランクはA(優)、B(良)、C(可)、D(不可)とする。 ・履修終了の認定は、A、B、Cに与えられる。 ・Dの場合、再試験などの救済措置が取られるが、それに対しても不合格だった場合留年が決定する。 ・評価項目は次の3項目とする。(項目左の数値は全体評価中の重み) <ol style="list-style-type: none"> ①出席状況 30% <ul style="list-style-type: none"> 各科目の授業数に対して、2/3を出席しなくてはならない。 皆勤を満点とし欠席数を授業数に応じて減点していく。 ②授業態度・小テスト 30% <ul style="list-style-type: none"> 各科目の授業内に実施された、小テストの結果、提出物の状況、授業態度などを考慮し、全ての点において問題ない場合、満点を与える。そこから減点していく。 ③定期試験・成果物 40% <ul style="list-style-type: none"> 定期試験は前期末、後期末の年2回実施し100点満点で行う。試験結果がそのまま定期試験の点数となる。また、実習科目では成果物が評価対象となる。

評価項目は以上①～③の合計点で最終評価を行う。

- ・各科目の詳細な評価は、各担当者作成の授業計画の評価基準に応じて評価を行う。
- ・各学科の学科長は各科目の担当者から挙がってきた評価を総合して纏める。
- ・纏めたものを前期末・後期末に行われる判定会議にかけ最終評価が決定する。

※各科目別の評価基準に関しては授業計画を参照のこと。

卒業・進級の認定基準

(概要) 【様式第2号の3より再掲】

■ディプロマポリシー

水戸電子専門学校は、「地域社会の向上に貢献できる人間性豊かな専門的職業人の養成」のため、各学科の専門分野に関し、専門的知識や技能・実践的能力の修得及び社会人としての力量の涵養を目的とした教育課程について、学則に定める所定の修業年限以上在学し、課程を終了したと認めた者には、卒業を認定し専門士を授与する。

- 教務会議において卒業認定に係る方針（および成績基準）を、「学生心得」に詳細に記載し、それを元に、成績を付与し卒業認定の判定を行う。
- 学生心得にある通り、必要な全ての科目を履修し、成績評価において「D」判定科目が1つも無いことが卒業要件となっている。ただし、教員による「卒業判定会議（卒業試験が終わった2月初旬に実施。※1月に仮判定会議を実施する場合もある）」において、「D」判定のある科目においても、当該科目を担当する教員および当該学生をよく知る教員が「卒業可に値する」と認めた場合、レポート課題や期間限定での補講を実施することによって卒業を認定する措置がとられる。
- 「D」判定の残る学生で、上記措置をとるに値しないと2/3以上の教員が認めた場合、当該学生の保護者も交えた3者（あるいは教員複数参加による）面談を行い、その後学校長と相談の上、「卒業不可」という判定をください。当該学生は「留年」あるいは「退学」の手続きに入る。

学修支援等

(概要)

- ・検定試験対策特別講習を放課後及び休業期間を利用して実施している。
- ・就職支援については、個別企業説明会の随時開催、また就職部と担任が連携した就職活動をサポートしている。

卒業生数、進学者数、就職者数（直近の年度の状況を記載）

卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
10人 (100%)	0人 (%)	9人 (90.0%)	1人 (10.0%)

(主な就職、業界等)

県内・県外 IT 企業等

(就職指導内容)

- ・就職指導部および担任による面接指導や企業情報指導など履歴書&エントリーシート作成アドバイス、筆記試験講座、企業訪問ツアー、卒業生の講座等に加えインターシップの導入による現場実習を取り入れている。

(主な学修成果（資格・検定等）)

情報処理安全確保支援士 応用情報技術者、基本情報技術者、IT パスポート

(備考) (任意記載事項)

中途退学の現状		
年度当初在学者数	年度の途中における退学者の数	中退率
24人	0人	0%
(中途退学の主な理由)		
(中退防止・中退者支援のための取組) 学生との個人面談及び保護者を交えての三者面談の実施		

②学校単位の情報

a) 「生徒納付金」等

学科名	入学金	授業料 (年間)	その他	備考 (任意記載事項)
情報処理 学科	150,000 円	600,000 円	530,000 円	その他(施設設備費 190,000 円、 実習費 170,000 円、教材費・学 校行事費等 170,000 円)
情報メデ ィア学科	150,000 円	600,000 円	560,000 円	その他(施設設備費 190,000 円、 実習費 170,000 円、教材費・学 校行事費等 200,000 円)
情報シス テム学科	150,000 円	600,000 円	530,000 円	その他(施設設備費 190,000 円、 実習費 170,000 円、教材費・学 校行事費等 170,000 円)
修学支援 (任意記載事項)				
通学支援として定期券半額補助や大型スクールバスの運行、一人暮らし支援、特待制度などによる学費等の免除を行っている。				

b) 学校評価

自己評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) http://www.mito.ac.jp		
学校関係者評価の基本方針 (実施方法・体制) 学校法人八文字学園水戸電子専門学校は、学校評価に関する県警法令等に基づき、学校関係者評価委員会を設置し、学校関係者評価の結果を踏まえ、学校関係者と連携・協力し、教育水準の向上、学校運営の改善、強化に取り組んでいる。		
学校関係者評価の委員		
所属	任期	種別
茨城大学理学部	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	有識者
茨城大学教育学部	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	有識者
アイ・イー・シー株式会社	令和2年4月1日～ 令和5年3月31日	企業役員
茨城デザイン振興協議会	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	業界団体役員
株式会社新日東	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	企業委員
公益財団法人画像情報教育振興協会	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	業界団体役員
JPC株式会社	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	企業役員 (卒業生)
一般社団法人茨城県情報サービス産業食協会	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	業界団体役員(卒業生)

学校関係者評価結果の公表方法 (ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) http://www.mito.ac.jp ※ホームページは、毎年7月に更新する。
第三者による学校評価 (任意記載事項)

c) 当該学校に係る情報

(ホームページアドレス又は刊行物等の名称及び入手方法) http://www.mito.ac.jp ※ホームページは、毎年7月に更新する。

(別紙)

※この別紙は、更新確認申請書を提出する場合に提出すること。

※以下に掲げる人数を記載すべき全ての欄について、該当する人数が1人以上10人以下の場合には、当該欄に「-」を記載すること。該当する人数が0人の場合には、「0人」と記載すること。

学校名	水戸電子専門学校
設置者名	学校法人 八文字学園

1. 前年度の授業料等減免対象者及び給付奨学生の数

		前半期	後半期	年間
支援対象者（家計急変による者を除く）		12人	11人	12人
内 訳	第Ⅰ区分	-人	-人	
	第Ⅱ区分	-人	-人	
	第Ⅲ区分	-人	-人	
家計急変による支援対象者（年間）				0人
合計（年間）				12人
(備考)				

※本表において、第Ⅰ区分、第Ⅱ区分、第Ⅲ区分とは、それぞれ大学等における修学の支援に関する法律施行令（令和元年政令第49号）第2条第1項第1号、第2号、第3号に掲げる区分をいう。

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

2. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の取消しを受けた者及び給付奨学生認定の取消しを受けた者の数

(1) 偽りその他不正の手段により授業料等減免又は学資支給金の支給を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

年間	0人
----	----

(2) 適格認定における学業成績の判定の結果、学業成績が廃止の区分に該当したことにより認定の取消しを受けた者の数

	右以外の大学等		
	年間	前半期	後半期
修業年限で卒業又は修了できないことが確定	人	0人	0人
修得単位数が標準単位数の5割以下 (単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が標準時間数の5割以下)	人	0人	0人
出席率が5割以下その他学修意欲が著しく低い状況	人	一人	0人
「警告」の区分に連続して該当	人	0人	0人
計	人	一人	0人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

上記の(2)のうち、学業成績が著しく不良であると認められる者であって、当該学業成績が著しく不良であることについて災害、傷病その他やむを得ない事由があると認められず、遑って認定の効力を失った者の数

右以外の大学等		短期大学（修業年限が2年のものに限り、認定専攻科を含む。）、高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）			
年間	人	前半期	0人	後半期	0人

(3) 退学又は停学（期間の定めのないもの又は3月以上の期間のものに限る。）
の処分を受けたことにより認定の取消しを受けた者の数

退学	0人
3月以上の停学	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

3. 前年度に授業料等減免対象者としての認定の効力の停止を受けた者及び給
付奨学生認定の効力の停止を受けた者の数

停学（3月未満の期間のものに限る。）又は訓告の処分を受けたことにより
認定の効力の停止を受けた者の数

3月未満の停学	0人
訓告	0人
年間計	0人
(備考)	

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

4. 適格認定における学業成績の判定の結果、警告を受けた者の数

	右以外の大学等	短期大学（修業年限が2年のものに限り、認定専攻科を含む。）、 高等専門学校（認定専攻科を含む。）及び専門学校（修業年限が2年以下のものに限る。）	
	年間	前半期	後半期
修得単位数が標準単位数の6割以下 (単位制によらない専門学校にあっては、履修科目の単位時間数が標準時間数の6割以下)	人	0人	0人
GPA等が下位4分の1	人	0人	0人
出席率が8割以下その他学修意欲が低い状況	人	一人	0人
計	人	一人	0人
(備考)			

※備考欄は、特記事項がある場合に記載すること。

資料 3 の添付資料

客観的な指標に基づく成績の分布を示す資料

令和 2 年度

客観的な指標の算出方法						
履修科目の成績評価を点数化し、全科目の合計点の平均を算出（100 点満点で点数化）						
学科名	情報処理学科		学年	1	学生数	45
成績の分布						
指標の 数値	～50 点	51～60 点	61～70 点	71～80 点	81～90 点	91～100 点
人数	16	10	9	4	6	0
下位 1 / 4 に該当する人数 12 人						
下位 1 / 4 に該当する指標の数値 34 点以下						

令和 2 年度

客観的な指標の算出方法						
履修科目の成績評価を点数化し、全科目の合計点の平均を算出（100 点満点で点数化）						
学科名	情報メディア学科		学年	1	学生数	14
成績の分布						
指標の 数値	～50 点	51～60 点	61～70 点	71～80 点	81～90 点	91～100 点
人数	1	0	0	4	9	0
下位 1 / 4 に該当する人数 4 人						
下位 1 / 4 に該当する指標の数値 68 点以下						

令和 2 年度

客観的な指標の算出方法						
履修科目の成績評価を点数化し、全科目の合計点の平均を算出（100 点満点で点数化）						
学科名	情報システム学科		学年	2	学生数	5
成績の分布						
指標の 数値	～50 点	51～60 点	61～70 点	71～80 点	81～90 点	91～100 点
人数	2	1	0	1	1	0
下位 1 / 4 に該当する人数 2 人						
下位 1 / 4 に該当する指標の数値 60.0 点以下						

令和2年度

客観的な指標の算出方法						
履修科目の成績評価を点数化し、全科目の合計点の平均を算出（100点満点で点数化）						
学科名	情報システム学科	学年	1	学生数	8	
成績の分布						
指標の 数値	～50点	51～60点	61～70点	71～80点	81～90点	91～100点
人数	1	2	3	1	1	0
下位1／4に該当する人数 2人						
下位1／4に該当する指標の数値 55.8点以下						

令和2年度

客観的な指標の算出方法						
履修科目の成績評価を点数化し、全科目の合計点の平均を算出（100点満点で点数化）						
学科名	経営情報学科	学年	1	学生数	0	
成績の分布						
指標の 数値	～50点	51～60点	61～70点	71～80点	81～90点	91～100点
人数	0	0	0	0	0	0
下位1／4に該当する人数 0人						
下位1／4に該当する指標の数値 点以下						

経験のある教員等による授業一覧

〈情報処理科〉

科目名	授業概要	履修年次	授業時数	単位数
C言語 I	プログラミング言語であるC言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策も実施する。	1 前	104	4
C言語 II	プログラミング言語であるC言語を利用して、システムレベルでの構築を習得する。国家試験対策も実施する。	1 後	104	4
JAVA I	プログラミング言語である JAVA 言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策も実施する。	2 前	78	3
システム設計演習 I	業務形態やコンピュータの導入形態に応じたシステム設計について要件定義を行い、フローチャート、システム設計書について作成演習を行う。	2 前	52	2
データベース	情報管理ソースとしてデータベースの知識を習得し、併せてデータベース操作言語であるSQL言語についても習得する。国家試験対策も行う。	2 前	52	2
JAVA II	JAVA 言語の基本技術を使用し、課題を通して実践的なプログラムスキルを習得する。	2 後	52	2
総時間			442	

〈情報メディア学科〉

科目名	授業概要	履修年次	授業時数	単位数
WEB制作Ⅰ	Webデザインに係る基礎的知識の習得と、制作ツールの技術習得を目指す。	1前	26	1
色彩概論Ⅰ	各種デザイン分野で必須となる色彩に関する知識を学習し「色彩検定3級」あるいは「カラーコーディネータ-検定3級」の資格取得を目指す。	1前	26	1
デザイン制作実習Ⅰ	様々なデザイン分野を概観しながら、基礎的なデザイン技法を学ぶ。	1前	78	3
イラストレータⅠ	グラフィックデザイン、DTP（デスクトップパブリッシング）で基本となる、イラストレータの基礎的知識と技術を学ぶ。	1前	26	1
フォトショップⅠ	画像処理で基本となる、フォトショップの基礎的知識と技術を学ぶ。	1前	26	1
WEB制作Ⅱ	さらなる知識の習得と、制作ツールの技術習得を目指しなら、アニメーションを含む各種コンテンツ制作に必要な知識・技術の習得も目指す。	1後	26	1
色彩概論Ⅱ	色彩概論Ⅰから更に進め、色彩検定2級の資格取得を目指す。	1後	26	1
デザイン制作実習Ⅱ	グラフィック、Web、映像、DTP、3DCG、アニメーション、サウンドなど、様々な制作領域にに必要な知識・技術の習得を目指す。	1後	104	4
イラストレータⅡ	イラストレータⅠから更に進めて、より高度で、実践的な知識と技術を学ぶ。	1後	26	1
フォトショップⅡ	フォトショップⅠの内容を踏まえながら、より高度な知識と技術を習得させる。	1後	26	1
WEB制作Ⅲ	ホームページの制作やアニメーションの実制作を通じて、学んできた知識と技術をしっかりと定着させる。また実制作の現場を見学し、現役製作者の考え方も学ぶ。	2前	26	1

科目名	授業概要	履修年次	授業時数	単位数
色彩概論Ⅲ	色彩に関する知識をより強固にするため、一人ひとりが与えられたテーマについてレポート制作を行う。	2 前	26	1
デザイン制作実習Ⅲ	デザイン制作実習Ⅱをより推し進め、より高度なデザイン制作ができるよう指導する。	2 前	78	3
イラストレータⅢ	できるだけ多くの課題制作をこなして、身につけた知識と技術を確認としたものにする。	2 前	26	4
フォトショップⅢ	イラストレータとの連携を考えながら、できるだけ多くの課題制作を行う。	2 前	26	2
自由制作実習Ⅰ	これまで学んできた様々なツールを使いながら、自由に制作活動を行い、それをプレゼンテーションする。	2 前	52	2
WEB制作Ⅳ	Webデザイン制作の集大成として、卒業研究と連動させる形で、オリジナルWebページをデザインする。	2 後	26	2
色彩概論Ⅳ	色彩概論の集大成として研究発表を行う。各自の興味に合わせてテキストでは習わない内容を織り込みながら、個人あるいはグループで研究し、プレゼンテーションを行う。	2 後	26	1
自由制作実習Ⅱ	自由制作実習Ⅰをさらに発展させ、それを卒業研究に取り入れながら、卒業研究制作物をより魅力的なものへと導く。	2 後	78	1
総時間			754	

〈情報システム学科〉

科目名	授業概要	履修年次	授業時数	単位数
C言語Ⅰ	プログラミング言語であるC言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策等も行う。	1 前	104	4
C言語Ⅱ	プログラミング言語であるC言語を利用して、システムレベルでの構築を習得する。国家試験対策も実施する。	1 後	104	4
JAVAⅠ	プログラミング言語である JAVA 言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策も実施。	2 前	78	3
システム設計演習Ⅰ	業務形態やコンピュータの導入形態に応じたシステム設計について要件定義を行い、フローチャート、システム設計書について作成演習を行う。	2 前	52	2
データベース	情報管理ソースとしてデータベースの知識を習得し、併せてデータベース操作言語であるSQL言語についても習得する。国家試験対策も行う。	2 前	52	2
JAVAⅡ	JAVA 言語の基本技術を使用し、課題を通して実践的なプログラムスキルを習得する。	2 後	52	2
システム構築Ⅰ	主に raspberryPi を中心に Linux、Pythone、センシング技術などの技術習得とサーバサイドとの連携を意識した小規模システムの開発を行う。	2 後	286	11
システム研究	昨今、急成長を遂げている IoT 技術の活用についての研究を行う。センシング・データマイニング技術などを用いた先進的な技術についての知見を育てる。	3 後	104	4
システム構築Ⅱ	JSP、サーブレット、tomcat の基礎技術を習得。システム構築Ⅰと合わせた技術で開発を想定した小規模システムを制作し、成果物を作成する。	3 前	312	12
総時間			1144	

●C 言語 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	C 言語導入部 Cプログラムの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・C プログラムの概要 (C プログラムの形や構成要素) ・定数の種類と書き方 (整数定数、実数定数、文字定数) ・変数の種類と使い方 (変数宣言、初期化、代入) ・データ型、列挙型 (enum)、別名定義 (typedef) 	
	5月	入出力と演算子 処理の流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・画面への出力 (printf, putchar) ・キーボードからの入力 (scanf, getchar) ・代入演算子や算術演算子、キャスト演算子 ・ビット演算子 	
	6月	処理の流れ、関数	<ul style="list-style-type: none"> ・処理の分岐 (if, switch) ・繰り返し (前判定 for, while, 後判定 do-while) ・関数の概要 ・関数の宣言と定義方法、呼び出し ・値渡しと参照渡し、再帰呼び出し 	
	7月	配列、ポインタ	<ul style="list-style-type: none"> ・配列の基本と使い方 (宣言、初期化、代入) ・数値配列と文字配列の使い方の違い ・1次元配列と2次元配列の違い、多次元配列への応用 ・ポインタの基本と使い方 (宣言、初期化、代入) ・ポインタ変数の利用と配列との関係 	
	9月	期末試験	前期の内容に対する評価を行う。	

●C 言語 II 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	ポインタと関数	<ul style="list-style-type: none"> ・ポインタと関数引数（参照呼出し） ・参照呼出しと1次元配列・2次元配列との関係 ・色々なポインタの種類と応用（行へのポインタ、ポインタのポインタ、関数ポインタ など） 	
	11月	構造体とデータ構造	<ul style="list-style-type: none"> ・構造体の基礎（構造体定義、構造体変数宣言、初期化、メンバ変数への代入） ・構造体配列の基礎（構造体配列宣言、初期化） ・構造体の関数間の受け渡し、構造体配列の関数間の受け渡し ・構造体ポインタ、構造体ポインタと構造体配列との関係 ・構造体の中の構造体（入れ子） ・自己参照型構造体、リスト構造 	
	12月	構造体と共用体 ファイル処理	<ul style="list-style-type: none"> ・構造体と共用体の違い ・共用体の基礎（共用体定義、共用体変数宣言、初期化、メンバ変数への代入） ・ファイル処理の基礎（ファイルポインタ, fopen, fclose） ・ファイルへの書き込み（fprintf, fputc, fputs など） ・ファイルからの読み出し（fscanf, fgetc, fgets など） 	
	1月	標準関数	<ul style="list-style-type: none"> ・入出力関数の種類と使い方 ・文字列操作関数の種類と使い方 ・データ変換関数の種類と使い方 ・メモリ関数の種類と使い方 ・数学関数の種類と使い方 ・割り込み関数の種類と使い方 ・その他の関数の種類と使い方 	
	2月	期末試験	後期の内容に対するの評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	3	総時数	78
科目名	JAVA I	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>オブジェクト指向の知識を、JAVA言語でプログラミングできるスキルを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・JAVA の基礎知識を講義で学び、実習で課題をこなして JAVA プログラミングを習得する。 ・開発環境として Eclipse を使用し、プロジェクト、パッケージの概念を得る。 <p>また、補間機能やドキュメントの自動生成、プラグインの使用など IT の現場に必要なプログラミング以外のスキルも習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義では UML のクラス図やオブジェクト図などを利用し、オブジェクト指向設計とのつながりなども学ぶ。 ・検定対策としては、国家試験の基本情報技術者試験の午後言語選択問題の対応も行う。 <p>民間資格では情報システム試験のプログラミングスキル JAVA への対応も行う。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. JAVA の文法を理解し、簡単な課題に対してプログラムを完成できる。 2. オブジェクト指向の知識と JAVA を結び付け、オブジェクト指向プログラミング独特のコーディングが理解できる。 3. 開発環境の Eclipse を使用することにより、開発のプロセスを理解することができる。 <p>※JAVA を通して、CASE ツールを使用した開発、およびオブジェクト指向プログラミングを理解し、IT の現場でプログラムとして実践に役立つスキルを身につける。</p>					
学 習 方 法					
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は、座学：実習を1:2の割合で行う。 ・単元ごとの課題提出により、知識の確認を行う。 <p>※到達目標の達成度を確認するため、小テストを行うことがある。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
○期末試験（9月、2月） 試験内容：筆記試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%、） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（10%） <input type="checkbox"/> 提出物（10%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定			学習上の注意		
基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（プログラミングスキル） Java プログラミング能力認定試験 3級			提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。授業中の居眠り厳禁。		
使用テキスト			基礎からの JAVA		

●JAVA I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	JAVA 導入部	<ul style="list-style-type: none"> ●JAVA とはどのような言語か。(オブジェクト、クラス、メソッド、フィールド) ●オブジェクト指向とのつながり 	
	5月	プログラミング基礎と文法	<p>プログラム言語で定番として使用される技術と文法</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Javaの記述形式 ・基本的な形式と文・コメントとインデント・数値の扱い ●基本文法 ・変数 変数とリテラル データの型の扱い 変数の扱い方・演算子 算術演算子 論理演算子 シフト演算子 演算子の優先順位 ●文字列の扱い。String クラス ・文字列と String クラス・String クラスの代表的なメソッド ●クラス変数/クラスメソッドと main メソッド ・クラス変数とクラスメソッド・main メソッド、インライン引数 ●フロー制御(if文、for文、switch文、while文など)・二分岐 (if 文) ・多分岐 (switch 文) ・繰り返し処理前および後ろ判定ループ While 文、do～while 文、For 文多重ループ ・強制ループ脱出(Break 文) Continue 文 ●配列の扱い ・配列の基本 ・繰り返し処理 ・多次元配列 	
	6月	クラスとオブジェクト基礎	<ul style="list-style-type: none"> ●クラスとインスタンス ・クラスの宣言と参照 クラスの宣言 ・オブジェクト変数とインスタンス生成 ・static 修飾子 ●フィールドの利用 ・フィールド参照 複数インスタンスとフィールド ●メソッドの利用 ・メソッドの宣言と呼出し ローカル変数 ●this の使用方法, this 参照と this 参照の必要性 ●コンストラクタの扱い ・メソッドのオーバーロード ・コンストラクタとは コンストラクタの宣言と利用 デフォルトコンストラクタ コンストラクタのオーバーロード ●アクセス制御 ・オブジェクト指向とカプセル化、アクセス修飾子 ・オブジェクト参照の操作 参照の代入 ・オブジェクト配列 ・アクセス修飾子 protected・final 修飾子 	
	7月	クラス連携とインタフェース	<ul style="list-style-type: none"> ●標準ライブラリと API リファレンス ●継承(拡張: extends) ・継承とは・継承の方法 ・継承の利用方法・Object クラス 各クラスと Object クラスの関係 Object クラスのメソッド instanceof 演算子 ●オーバーライド ・ポリモーフィズム ●抽象クラス ・抽象クラスとは ・インタフェースと実装(implements)、・インタフェースの概要、・インタフェースの利用例 	
	9月	期末試験	前期の内容に対しての評価を行う。	

●JAVA II 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	JAVA 応用 1	<ul style="list-style-type: none"> ●UMLと JAVA ・UML(クラス図、オブジェクト図)とプログラムの結びつき ●例外 ・例外処理の種類とケース ・例外を投げる 	
	11月	スレッド	<ul style="list-style-type: none"> ●スレッド ・スレッドの基礎 ・スレッドの基本制御 ・マルチスレッド ・スレッドの同期 ・スレッド間通信 	
	12月	JAVA 応用 2	<ul style="list-style-type: none"> ●ラップクラス ・プリミティブ型とラップクラス ●コレクションフレームワーク ・set ・list ・map ●インナークラス ●入出力 ・コンソール入出力 ・ファイル入出力 ・ストリーム ●文字列と <i>StringBuffer</i> クラス 	
	1月	JAVA その他知識	<ul style="list-style-type: none"> ●ガーベジコレクション ●便利な機能を提供するクラス ・Date クラス、Calendar クラスなど ●実践に利用できるスキル ・ODBC を利用したデータベースとの接続など 	
	2月	期末試験	後期の内容に対するの評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理学科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	2	総時数	52
科目名	システム設計演習 I	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>本科目では一年目で学んだプロジェクトの知識と講義で学んだノウハウを使って、フェーズ毎にポイントとなるドキュメントを製作し、具体的な場면을想定した設計スキルを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義では制作すべき設計書を作るための前提となる知識を復習、習得する。 ・学生ではあまり目にすることのない設計書のサンプルを開示し、知識だけでは得られない工夫やノウハウなどを吸収する。 ・実習では電子ファイルにてテンプレートを渡し、また、制作する設計書の前提条件を提示して、そこから導かれる内容を設計書に反映する。設計者がどういった点に気をつけて設計しているかを学ぶ。 ・実習では模擬システムとして「電子カルテ」システムを用意。具体的な場면을想定して実際に使用する。 画面の使いやすさ、画面の流れ、イベントの適切さ、改善点などをポイントとしてレポートを提出する。 ・検定対策として、国家試験の基本情報技術者試験や応用情報技術者試験のプロジェクトにも役立てる。 民間資格では情報システム試験のデザインスキルなどにも対応できる。 					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. なぜその設計書が必要なのかを理解でき、プロジェクトの流れが理解できる。 2. 前提条件から一部の設計書を作成することができる。 3. 開発環境のCASE ツールを使用することにより、開発の作業効率を上げることができる。 					
学 習 方 法					
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は、講義：実習を1:1の割合で行う。 ・単元ごとの課題提出を行う。 					
定期試験		評価方法(重点度)			
○なし		<input type="checkbox"/> 期末試験（前期：%、） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（0%） <input type="checkbox"/> 提出物（60%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定			学習上の注意		
応用情報技術者試験（独）IPA 基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（デザインスキル）			提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。 授業中の居眠り厳禁。		
使用テキスト			ゼロからわかる UML 入門 最新情報システムの開発		

●システム設計演習 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	基本設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 日程計画作成 要員計画(スキル、単価、期間) ・成果物：ガントチャート作成 ● UML 振る舞い図作成 前提条件：要求定義書抜粋、システム構成図 ・成果物：ユースケース図、アクティビティ図作成 	
	5月	外部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 画面設計書作成 前提条件：基本設計書抜粋 ・成果物：画面遷移図、画面設計書作成 ● DFD 作成 前提条件：基本設計書抜粋 ・成果物：DFD 作成 ● ER 図・テーブル定義書作成 前提条件：業務フロー抜粋 ・成果物：ER 図・テーブル定義書作成 	
	6月	内部設計/コーディングフェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 内部設計書(オブジェクト指向) 前提条件： ・成果物：クラス図 ● 内部設計書(C言語系) 前提条件：Cソースコード(リバースエンジニアリング) ・成果物：プログラム仕様書 ● 単体テスト仕様書作成(テストケース) サンプルソースコード、プログラム仕様書 ・成果物：決定表 	
	7月	テストフェーズ仕様書作成	<ul style="list-style-type: none"> ● 模擬システムを使用してのシステムのイベントや画面の考察 (電子カルテシステム) 模擬システム概要説明 模擬システム概要実習 1 模擬システム概要実習 2 ・成果物：レポート 	
	9月	期末試験	<ul style="list-style-type: none"> ● 結合テスト仕様書作成 前提条件：外部設計書抜粋 ・成果物：結合テスト仕様書 	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	2	総時数	52
科目名	データベース	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>本科目では一年目で学んだデータベースの知識を、DBMSのMySQLを使用し、データベースを開発・利用できるスキルを習得する。MySQLのコマンドやSQLの知識を学び、実習で課題をこなしノウハウを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習でコマンドや SQL 実行結果の検証は主に CUI のコマンドプロンプトで検証する。 ・開発環境として CASE ツールも使用し、テーブル定義書や ER 図などドキュメントの自動生成、SQL 補間機能など実践で利用されている機能などの IT の現場に必要なスキルも習得する。 ・講義では ER 図やテーブル定義書を利用し、業務フローからデータベース設計とのつながりを学ぶ。 ・検定対策としては、国家試験の基本情報技術者試験の対応も行う。 <p>民間資格では情報システム試験のデザインスキルなどにも対応できる。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. SQL の文法を理解し、簡単な課題に対して結果を得ることができる。 2. 業務フローから、ER 図、テーブル定義書を作成することによってデータベース設計の初歩が理解できる。 3. 開発環境の CASE ツールを使用することにより、開発の際の作業効率を理解することができる。 <p>※MySQLを通して、他のRDBMSを使用した開発でも役に立つ、スキルを身につける。</p>					
学 習 方 法					
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は、座学：実習を1:1の割合で行う。 ・単元ごとの課題提出により、知識の確認を行う。 <p>※到達目標の達成度を確認するため、小テストを行うことがある。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：筆記試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%） []中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（10%） <input type="checkbox"/> 提出物（10%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（デザインスキル）		提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。 授業中の居眠り厳禁。			
使用テキスト		基礎からのMySQL			

●データベース 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	MySQL の概要	<ul style="list-style-type: none"> ● MySQL の環境設定 ・イニシャルファイルの設定 ・MySQL の基礎知識 ・MySQL モニタの使用方法 ・MySQL の基本的なコマンド ・CASE ツールの使用方法 	
	5月	データベース定義	<ul style="list-style-type: none"> ● データベース定義言語(DDL)の実習 ・データベースの作成(Create Database) ・ユーザの作成(Create User)・テーブルの作成(Create Table) データ型とデータの入力 ・定義情報の変更(alter)削除(Drop) ・データの挿入・コピー(Insert select) ● SELECT 文を使用しての検索 	
	6月	データベース操作	<ul style="list-style-type: none"> ● データベース操作言語(DML)の実習 ・データを編集する 挿入(INSERT)、更新(UPDATE)、削除(DELETE) ・いろいろな条件で抽出する (SELECT) グループ化(GROUP BY、HAVING) 集約関数(AVG、MAX、MIN、SUM、COUNT など) ソート(ORDER BY、ASC、DESC) 部分一致(LIKE) 副問合せ(IN、EXISTS) CASE (WHEN THEN ELSE) ・複数のテーブルを利用する 自己結合 UNION、UNIONALL 結合 JOIN (内部：INNER、左外：LEFT OUTER、右外部：RIGHT OUTER) ● INDEX INDEX の生成(CREATE INDEX) ● ビュー ビューの定義(CREATE VIEW) ● ストアドプロシージャ プロシージャの定義(CREATE PROCEDURE) BEGIN、END、CALL デリミタの知識を使いこなす 	
	7月	MySQL その他知識	<ul style="list-style-type: none"> ● トランザクション コミットとロールバック(COMMIT ROLLBACK) AUTOCOMMIT、START TRANSACTION ● ファイルを使ったやり取り ・インポート(LOAD DATA INFILE) ・エクスポート(SELECT * INTO OUTFILE FROM) ● リダイレクト ● データベース全体のバックアップ Mysqldump コマンド 	
	9月	期末試験	前期の内容に対しての評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	WEB 制作 I	実務経験 有	Web デザイナーとして勤務している教員		
授 業 概 要					
現役 Web デザイナーを特別講師に迎え、職業実践プログラムとして Web デザインの基礎を学びます。Web サイトを構成する様々な要素を学ぶのと同時に、仕事として現場ではどのようなことが行われているのかを見聞します。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. HTMLとCSS、それぞれの基礎技術習得 2. HTMLとCSS の連携によるサイト制作					
学 習 方 法					
Web サイトを構成している二つのスクリプト言語「HTML」と「CSS」を最初に理解していきます。その後、二つの言語を連携させることによって、Web サイトをどのように作りあげていくのかを実習します。					
定期試験		評価方法(重点度)			
試験は行わず、課題の提出状況および成果（プレゼンテーションを含む）を中心に評価を付けます。		<input type="checkbox"/> 期末試験（ %） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） <input type="checkbox"/> 提出物（50%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（20%） <input type="checkbox"/> 検定試験合否〔検定名： 〕（ %） <input type="checkbox"/> その他〔 〕（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
CG-ARTS 協会「Web デザイナー検定」 国家試験「ウェブデザイン技能検定」 ※上記は、希望者のみの受験になります。		職業実践プログラムとしてのカリキュラムであるため、マナー・協調性・コミュニケーション・プレゼンテーション・貢献度等、様々な観点から成績強化をつけます。特に実習中の「マナー」を重視します。			
使用テキスト		HTML5&CSS3 デザイン きちんと入門 Dreamweaver レッスンブック CC 対応			

●WEB 制作 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	Web デザイン基礎①	・HTML および CSS 基礎	
	5月	Web デザイン基礎① (継続) Web デザイン基礎②	・上記を継続する ・テキストに従い、HTML および CSS を文字打ちすることにより、サイト制作の実際を学習する	
	6月	Web デザイン基礎② (継続)	・Photoshop のビジュアルを Web デザインへ適用していく仕方を学習する。	
	7月	Web デザイン基礎② (継続)	・上記を継続	
	9月	Web デザイン基礎② (継続)	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	講義
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	色彩概論 I	実務経験 有	クリエイティブ企業で働いていた教員		
授 業 概 要					
<p>クリエイティブ領域で必須となる色彩の知識と技術を学びます。AFT 色彩検定協会の色彩検定 3 級を取得することを第一目標に、色彩学全般を学びます。検定試験後は、一部実習を取り入れ、「色を見る・考える」目と感覚を養います。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<p>1. 色彩検定 3 級に合格すること 2. 実生活の中で色彩をコーディネートすることができるようになること 3. 仕事上の顧客に色をプレゼンテーションできるようなること。</p>					
学 習 方 法					
<p>板書した内容を書き写すのではなく、自分の言葉でレポート用紙に描き出す（書き出す）ことを徹底して行います。わかりやすく図を描き、繰り返し復習する反復練習によって重要な事柄を記憶に定着させていきます。難しい内容ですが、色という感覚的な世界を、「体系的」に学問として学習していきます。検定前は徹底した過去問対策を実施します。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
<p>○前期末試験（9月） 試験内容：筆記試験</p>		<p>[○]期末試験（40%） []中間試験（ %） []小テスト（ %） [○]提出物（30%） [○]出席状況（30%） []学習態度（ %） []検定試験合否(検定名：)（ %） []その他〔)（ %）</p>			
関連する資格・検定			学習上の注意		
AFT 色彩検定 3 級			<p>毎回レポートを提出し、チェックして戻します。一回一回が教師へのプレゼンテーションの意味を持っています。緊張感をもって学習すること。</p>		
使用テキスト			<p>色彩検定 3 級テキスト&問題集 配色カード</p>		

●色彩概論 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	イントロダクション	・医学/生理学/心理学/物理学/文化・歴史/ファッション/インテリアなど、広範囲な色彩に関する（学ぶべき）内容を概観し、導入を図る	
	5月	Part 1（色を表す方法） Part 2（色と光）	・マスターしておかなければならない色相環とトーン図を中心に学習する ・色の正体/光の正体を学びながら、色/光の基本的事項を学習していく。	
	6月	Part 3（色と心理） Part 4（色の調和と効果）	・色彩が心理に及ぼす効果を学び、実生活で応用できる知識を身につける。 ・色彩検定で最大の山場となる「配色（コーディネート）」の基礎を学習する。後の、ファッションとインテリアにも影響を与える大切な部分	
	7月	Part 5（色とファッション）	・Part4 で学んだ基本的配色技法をベースに、色彩検定で頻出するファッション業界・ファッションコーディネート基礎知識を身につける ・色彩の学習は継続が大切であるため、夏休み期間中に問題演習を課す	
	9月	●前期末試験 Part 6（色とインテリア）	・ファッションと同様に、基本的配色技法をベースに、インテリアコーディネーションの基礎知識を身につける。	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	3	総時数	78
科目名	デザイン制作実習 I	実務経験 有	グラフィックデザイナーとして働いている教員		
授 業 概 要					
<p>学んでいる多くのソフトウェアを使い、たくさんの課題制作を行います（コンテストへの応募作品を含む）。カリキュラムでは、コンピュータでの実制作以前のアイデアスケッチを重視し、仕事に必要な「アイデアを出し続ける習慣」を身につけるよう学習します。また、同じように仕事で必要とされる「つくり続ける」習慣も身につけます。これらは高校までの学校教育の中では、決して身につけることのできない「クリエイティブ領域での資質」となります。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. 数多くの作品をつくること 2. ツールになれること 3. アイデアを出し続ける習慣を身につけること					
学 習 方 法					
<p>テーマを決めた課題制作に取り組みます。その中には、コンテストへの応募作品制作、職業実践プログラムとしての作品制作を含みます。個人制作やチーム制作も取り入れ、仕事の現場さながらの環境をつくります。カリキュラム内では、常にお互いの作品を見せ合い、評しあい、切削琢磨し、より良い作品とすることが要求されます。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：実技試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） <input type="checkbox"/> 提出物（30%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
		<p>周りの学生と十分にコミュニケーションをとりながら学習することを前提とします。また、そのために逆に周りの学生に迷惑をかけることもマナーとして身につけてもらいます。</p>			
使用テキスト		<p>デザイナーのラフスケッチ実例集 デザインの原則 100</p>			

●デザイン制作実習 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	年賀状制作	・フォトショップカリキュラムと連携しながら、年賀状コンテストへ応募する作品を制作する	
	5月	年賀状制作（継続）	・上記を継続する	
	6月	専攻ごとの課題制作	<ul style="list-style-type: none"> ・専攻ごとに、以下の課題制作に取り組む 「リアルな表現」→photoshop の画像加工・合成技術を利用しながら、不可思議なスーパーリアリズムの世界観をつくり上げる 「一文字のデザイン」→文字の成り立ち・語源や意味合いをベースに、アイデアたっぷりの文字をイラスト化する 「Web サイト・ビジュアライズ」→Web サイトを構築するための設計案を photoshop で築き上げる 「歩き・走りのアニメーション」→photoshop のアニメーション機能を学習する ※イラストレータ、フォトショップカリキュラムと連携	
	7月	専攻ごとの課題制作（継続） ACC 学生 CM 大賞作品制作（予定） いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作	<ul style="list-style-type: none"> ・専攻ごとの課題制作を継続する ・毎年参加している「ACC 学生 CM 大賞、いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア」への参加作品づくりをする（テーマ制作のカリキュラムとも連携） 	
	9月	●前期末試験 いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	イラストレータ I	実務経験 有	グラフィックデザイナーとして働いている教員		
授 業 概 要					
あらゆるクリエイティブ領域で基本とされているソフトウェア Adobe Illustrator を学習していきます。初期段階では基本的操作の習得を重んじますが、同時に多くの課題作品を制作していきます。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. 数多くの作品をつくること 2. ツールになれること 3. 自分自身でツールを研究できるようになること。					
学 習 方 法					
ソフトウェアの基幹となる機能を課題制作の中で学習します。その後、作品制作を通して、基幹機能を反復練習し、定着を図っていきます。					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：実技試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） <input type="checkbox"/> 提出物（30%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（ %） <input type="checkbox"/> 検定試験合否〔検定名： 〕（ %） <input type="checkbox"/> その他〔 〕（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
		周りの学生と十分にコミュニケーションをとりながら学習することを前提とします。また、そのために逆に周りの学生に迷惑をかけないこともマナーとして身につけてもらいます。			
使用テキスト		Illustrator&Photoshop&XD Web デザインの教科書			

●イラストレータ I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	平面構成（点、線、面）	・Adobe Illustrator の基本操作を学習	
	5月	平面構成（点、線、面）の継続 色面構成（ビーマス）	・平面構成を継続学習する ・多面体のビーマス像を使用し、色面構成を学習する	
	6月	トレース	・トレースという Illustrator の根幹技術を習得する	
	7月	装飾文字、パターン、キャラクター スカイツリーコンペ作品制作	・Illustrator の基本操作の応用として、様々なモチーフを制作する ・毎年参加している「東京スカイツリーアートコンペ」への参加作品づくりをする（フォトショップのカリキュラムとも連携）	
	9月	●前期末試験 装飾文字、パターン、キャラクター（継続） スカイツリーコンペ作品制作（継続）	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	フォトショップ I	実務経験 有	クリエイティブ企業で働いていた教員		
授 業 概 要					
あらゆるクリエイティブ領域で基本とされているソフトウェア Adobe Photoshop を学習していきます。基礎的操作を学習後、すぐ課題制作にとりかかります。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. 数多くの作品をつくること 2. ツールになれること 3. 自分自身でツールを研究できるようになること。					
学 習 方 法					
ソフトウェアの基幹となる操作方法を指導し、その後、作品制作を通して定着を図っていきます。描画および画像処理を担うソフトウェアであるため、習うより慣れが必要。入学後すぐ、本ツールを使った作品制作を進め、多くのコンテスト応募作品を制作します（学生の満足度・達成感を高揚させると同時に、就職活動を有利にする目的があります）。					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：実技試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%） [] 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） [○] 提出物（30%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（ %） <input type="checkbox"/> 検定試験合否〔検定名： 〕（ %） <input type="checkbox"/> その他〔 〕（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
		周りの学生と十分にコミュニケーションをとりながら学習することを前提とします。また、そのために逆に周りの学生に迷惑をかけることもマナーとして身につけてもらいます。			
使用テキスト		Illustrator&Photoshop&XD Web デザインの教科書			

●フォトショップ I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	7色のストライプ 年賀状制作	・Adobe Photoshopの基本操作を「7色のストライプ」を題材に学習、その後、年賀状コンテストへ応募する作品を制作する ※デザイン制作実習と連携	
	5月	7色のストライプ（継続） 年賀状制作（継続）	・上記を継続する	
	6月	7色のストライプ（継続） 専攻ごとの課題制作	・7色のストライプ完成、プレゼンテーション ・専攻ごとに、以下の課題制作に取り組む 「リアルな表現」→photoshopの画像加工・合成技術を利用しながら、不可思議なスーパーリアリズムの世界観をつくり上げる 「一文字のデザイン」→文字の成り立ち・語源や意味合いをベースに、アイデアたっぷりの文字をイラスト化する 「Webサイト・ビジュアライズ」→Webサイトを構築するための設計案をphotoshopで築き上げる 「歩き・走りのアニメーション」→photoshopのアニメーション機能を学習する	
	7月	専攻ごとの課題制作（継続） スカイツリーコンペ作品制作	・専攻ごとの課題制作を継続する ・毎年参加している「東京スカイツリーアートコンペ」への参加作品づくりをする（イラストレータのカリキュラムとも連携）	
	9月	●前期末試験 スカイツリーコンペ作品制作（継続）	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	1	授業形態	実習
開講期	後期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	WEB 制作 II	実務経験 有	Web デザイナーとして勤務している教員		
授 業 概 要					
現役 Web デザイナーを特別講師に迎え、職業実践プログラムとして Web デザインの基礎を学びます。Web サイトを構成する様々な要素を学ぶのと同時に、仕事として現場ではどのようなことが行われているのかを見聞します。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. HTMLとCSS、それぞれの基礎技術習得 2. HTMLとCSS の連携によるサイト制作 3. Web サイト設計手法の習得					
学 習 方 法					
前期に学習した HTML および CSS の基礎知識・技術を継続学習しつつ、仮想企業を想定した Web サイトをデザイン設計します。最後に、仮想の顧客（クライアント）にそれをプレゼンテーションします。					
定期試験		評価方法(重点度)			
試験は行わず、課題の提出状況および成果（プレゼンテーションを含む）を中心に評価を付けます。		<input type="checkbox"/> 期末試験（ %） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） <input type="checkbox"/> 提出物（50%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（20%） <input type="checkbox"/> 検定試験合格〔検定名： 〕（ %） <input type="checkbox"/> その他〔 〕（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
CG-ARTS 協会「Web デザイナー検定」 国家試験「ウェブデザイン技能検定」 ※上記は、希望者のみの受験になります。		職業実践プログラムとしてのカリキュラムであるため、マナー・協調性・コミュニケーション・プレゼンテーション・貢献度等、様々な観点から成績強化をつけます。特に実習中の「マナー」を重視します。			
使用テキスト		HTML5 & CSS3 デザイン きちんと入門 Dreamweaver レッスンブック CC 対応			

●WEB 制作Ⅱ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	Web サイト設計Ⅰ	・1・2年によるチーム制作により、仮想企業のサイト設計を行う。Photoshop によるビジュアル化を図り、最後プレゼンテーションして成績評価を行う。	
	11月	Web サイト設計Ⅰ（継続）	・上記を継続	
	12月	Web サイト設計Ⅰ（継続）	・上記を継続	
	1月	Web サイト設計Ⅰ（継続→完成）	・上記を継続 ・完成後、プレゼンテーション	
	2月	Web デザイン	・実際にサイトデザインをスタート（Dreamweave による）	
	3月	Web デザイン（継続）	・上記を継続	

●色彩概論Ⅱ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	問題集	・できるだけ早くテキストを終え、11月に控える色彩検定3級に焦点を当てた対策授業を進める。問題集を使って徹底した解答・解説を行う	
	11月	問題集および過去問題集	・11/10の本試験に向け、問題集、および直前対策の過去問題に取り組む	
	12月	総復習と色彩用具を使った実習	・配色カードを使って、色相環を作成	
	1月	●学年末試験 総復習と色彩用具を使った実習	・配色カードを使って、トーン図を作成	
	2月	総復習と色彩用具を使った実習	・配色カードを使って、慣用色名図を作成	
	3月	総復習と色彩用具を使った実習	・色彩の目を養うため、最後に、色彩ゲームを取り入れた訓練を行う。	

●デザイン制作実習Ⅱ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作 ポートフォリオ制作開始	・上記を継続 ・専攻ごとに分かれ、次年度4月末まで作品集制作に取り組む。1年次のメインテーマとする。 ※イラストレータ、フォトショップカリキュラムと連携	
	11月	ポートフォリオ（継続） 背景画	・ポートフォリオを継続 ・パースを学習する	
	12月	ポートフォリオ（継続） 背景画（継続）	・上記を継続	
	1月	●学年末試験 ポートフォリオ（継続） 人物画	・ポートフォリオを継続 ・俯瞰とアオリの表現を学習する	
	2月	ポートフォリオ（継続） 人物画	・上記を継続	
	3月	ポートフォリオ（継続）	・上記を継続	

●イラストレータⅡ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	ポートフォリオ制作開始	・専攻ごとに分かれ、次年度4月末まで作品集制作に取り組む。1年次のメインテーマとする。 ※フォトショップ、デザイン制作実習カリキュラムと連携	
	11月	ポートフォリオ（継続） 雑誌の表紙、名刺	・ポートフォリオを継続 ・雑誌の表紙及び名刺をデザインする	
	12月	ポートフォリオ（継続）	・上記を継続	
	1月	●学年末試験 ポートフォリオ（継続） ブックカバー	・ポートフォリオを継続 ・ブックカバーデザイン制作	
	2月	ポートフォリオ（継続） ブックカバー	・上記を継続	
	3月	ポートフォリオ（継続）	・上記を継続	

●フォトショップⅡ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	ポートフォリオ制作開始	・専攻ごとに分かれ、次年度4月末まで作品集制作に取り組む。1年次のメインテーマとする。 ※イラストレータ、デザイン制作実習カリキュラムと連携	
	11月	ポートフォリオ（継続） 装丁画	・ポートフォリオを継続 ・リアルな装丁画を制作する	
	12月	ポートフォリオ（継続） 装丁画（継続）	・上記を継続	
	1月	●学年末試験 ポートフォリオ（継続） イメージ画	・ポートフォリオを継続 ・ファンタジックなイメージ画を制作する	
	2月	ポートフォリオ（継続） イメージ画	・上記を継続	
	3月	ポートフォリオ（継続）	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	2	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	WEB 制作Ⅲ	実務経験 有	Web デザイナーとして勤務している教員		
授 業 概 要					
<p>現役 Web デザイナーを特別講師に迎え、職業実践プログラムとして Web デザインを総合的に学びます。前期では 1 年次の基礎的知識・技術を総復習し、しっかりした土台を養います。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<p>1. Web サイト全体を設計し、デザインできること 2. HTML、CSS 以外のスクリプト言語への入門</p>					
学 習 方 法					
<p>実際の Web サイト制作を通して、1 年次に学んだ HTML と CSS の基礎知識を復習するとともに、より深めていきます。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
<p>試験は行わず、課題の提出状況を中心に評価を付けます。</p>		<p>[]期末試験（ %） []中間試験（ %） []小テスト（ %） [○]提出物（50%） [○]出席状況（30%） [○]学習態度（20%） []検定試験合否〔検定名： 〕（ %） []その他〔 〕（ %）</p>			
関連する資格・検定		学習上の注意			
<p>CG-ARTS 協会「Web デザイナー検定」 国家試験「ウェブデザイン技能検定」 ※上記は、希望者のみの受験になります。</p>		<p>職業実践プログラムとしてのカリキュラムであるため、マナー・協調性・コミュニケーション・プレゼンテーション・貢献度等、様々な観点から成績強化をつけます。特に実習中の「マナー」を重視します。</p>			
使用テキスト		<p>HTML5 & CSS3 完全大事典 Dreamweaver レッスンブック CC 対応</p>			

●WEB 制作Ⅲ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	Web デザイン（継続）	・1年次にスタートしたサイト制作を継続する	
	5月	Web デザイン（継続）	・上記を継続する	
	6月	Web デザイン（継続）	・上記を継続する	
	7月	Web デザイン（継続）	・上記を継続	
	9月	Web デザイン（継続）	・上記を継続	

●色彩概論Ⅲ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	Part 1 (色の表示) Part 2 (色の名前)	・1年次に学習した内容をさらに深める ・色彩検定2級範囲で新たに覚えなければならない慣用色名を学習し、同時に、体系づけて命名する仕方を学習していく	
	5月	Part 3 (色が見えるしくみ) Part 4 (色の組み合わせ)	・目の構造をミクロの世界で考え、学習していく。細胞レベルで神経信号の流れを把握し、人間の視覚の不思議、精密さを学んでいく。 ・3級で学んだ配色技法に、2級ならではの新しいテクニックを追加学習していく。また、考案した学者たちの配色理論や、色彩理論についても学んでいく	
	6月	Part 4 (色の組み合わせ)	・配色テクニックおよび配色理論につき、学習を継続する	
	7月	Part 5 (デザインのカラーコーディネート) Part 6 (ファッションのカラーコーディネート)	・これまで身につけた配色技法・テクニックを産業での応用例を通して確認していく ・各種デザイン分野(グラフィック・Web・プロダクト・パッケージなど)でのカラーコーディネートの実際を学習する	
	9月	●前期末試験 Part 7 (住環境のカラーコーディネート)	・1年次に身につけたインテリアカラーコーディネーションに加え、住環境としての「エクステリア」「環境色彩」までエリアを広げて学習していく	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	2	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	3	総時数	78
科目名	デザイン制作実習Ⅲ	実務経験 有	グラフィックデザイナーとして働いている教員		
授 業 概 要					
課題制作を行います。職業実践プログラムとして外部からの依頼を積極的に受け入れ、1年生との合同制作を基本とします。その中で、2年生はリーダーとなり、制作の進行管理、および作品のクオリティ管理を徹底して行います。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. リーダーシップを身につけること 2. 1年生の模範となること 3. 十分な達成感を得られるよう奮闘すること					
学 習 方 法					
課題制作がメインとなります。とにかく「つくって、つくって、つくりまくる」ことで、クリエイターとしての資質が養われます。					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：実技試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（ %） <input type="checkbox"/> 提出物（30%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（ %） <input type="checkbox"/> 検定試験合否〔検定名： 〕（ %） <input type="checkbox"/> その他〔 〕（ %）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
		1年生との合同授業となるため、上級生としての自覚をもって、模範的学習態度で臨むこと。			
使用テキスト		AfterEffects 逆引き事典 デザインの基本ノート			

●デザイン制作実習Ⅲ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	ポートフォリオ（継続）	・ポートフォリオ（作品集）完成をめざす	
	5月	オリジナルCG	・毎年参加している「茨城県芸術祭美術展覧会」出品のための作品を制作開始（※イラストレータ・デザイン制作実習との連携）	
		職業実践プログラム	・テーマ制作と連携して、労働局の四コマ漫画を制作する	
	6月	オリジナルCG（継続）	・上記を継続	
		職業実践プログラム（継続）		
7月	オリジナルCG（継続） いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作	・上記を継続 ・テーマ制作と連携して、毎年参加している本コンテストの作品づくりをする		
9月	●前期末試験 オリジナルCG（継続） いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作（継続）	・上記を継続		

●イラストレータⅢ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	ポートフォリオ（継続） マスコットキャラクター	ポートフォリオ（作品集）の完成をめざす ・マスコットキャラクター制作 ※フォトショップ・テーマ制作・デザイン制作実習カリキュラムとも連携しながら、「いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア」出品作品としてのクオリティをめざす	
	5月	マスコットキャラクター（継続） デザインマニュアル オリジナルCG	・上記を継続し、より発展させるデザインマニュアル作成へと進む ・毎年参加している「茨城県芸術祭美術展覧会」出品のための作品を制作開始（※フォトショップ・デザイン制作実習との連携）	
	6月	マスコットキャラクター（継続） デザインマニュアル（継続） オリジナルCG（継続）	・上記を継続	
	7月	マスコットキャラクター（継続） デザインマニュアル（継続） オリジナルCG（継続）	・上記を継続	
	9月	●前期末試験 マスコットキャラクター（継続） デザインマニュアル（継続） オリジナルCG（継続）	・上記を継続	

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	2	授業形態	実習
開講期	前期	授業時数/週	1	総時数	26
科目名	フォトショップⅢ	実務経験 有	クリエイティブ企業で働いていた教員		
授 業 概 要					
<p>1 年次に履修した Adobe Photoshop の基本的知識と技術をベースに、継続して課題制作に取り組みます。目標は、「ツールをよりスピーディに使いこなす」「多方面のツールメニューを試す」、そして他のツール（Adobe Illustrator、Adobe InDesign、ClipStudioPaint）との連携も試みる。フォトショップは、アニメーション領域でも、Web 制作領域でも重要となるので、それらも意識した課題制作に取り組みます。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<p>1. ツールの多様な機能を身につけること 2. 継続して制作できる精神力を養うこと 3. 十分にツールに精通していると実感できるようになること</p>					
学 習 方 法					
<p>課題制作がメインとなります。とにかく「つくって、つくって、つくりまくる」ことで、クリエイターとしての資質が養われます。本ツールを利用したアニメーション制作、および Web サイトデザインも行います。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
<p>○前期末試験（9月） 試験内容：実技試験</p>		<p>[○]期末試験（40%） []中間試験（ %） []小テスト（ %） [○]提出物（30%） [○]出席状況（30%） []学習態度（ %） []検定試験合否〔検定名： 〕（ %） []その他〔 〕（ %）</p>			
関連する資格・検定			学習上の注意		
			<p>1 年生との合同授業となるため、上級生としての自覚をもって、模範的学習態度で臨むこと。</p>		
使用テキスト			Photoshop 逆引き事典		

●フォトショップⅢ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	ポートフォリオ（継続） オリジナルカレンダー	ポートフォリオ（作品集）の完成をめざす ・2020年用のオリジナルカレンダーを制作する	
	5月	オリジナルカレンダー（継続） オリジナルCG	・カレンダー制作継続 ・毎年参加している「茨城県芸術祭美術展覧会」出品のための作品を制作開始（※イラストレータ・デザイン制作実習との連携）	
	6月	オリジナルカレンダー（継続） オリジナルCG	・上記を継続	
	7月	オリジナルカレンダー（継続） オリジナルCG	・上記を継続	
	9月	●前期末試験 オリジナルカレンダー（継続） オリジナルCG	・上記を継続	

●自由制作実習 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	ポートフォリオ（継続）	他カリキュラムとも連携しながら、それぞれの専攻分野のポートフォリオ（作品集）の完成をめざす	
	5月	オリジナル CG	・毎年参加している「茨城県芸術祭美術展覧会」出品のための作品を制作開始（※フォトショップ・デザイン制作実習との連携）	
	6月	オリジナル CG（継続）	・上記を継続	
	7月	オリジナル CG（継続） 茨城県キャラクターデザイン いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作	・上記を継続 ・プレゼンテーションのカリキュラムと連携しながら、茨城県に関わるオリジナルキャラクターを制作する。これは、下記「いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞」出品作とも位置付ける ・毎年参加している「いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア」への参加作品づくりをする（テーマ制作のカリキュラムとも連携） これは、1・2年のチーム制作である	
	9月	●前期末試験 オリジナル CG（継続） 茨城県キャラクターデザイン（継続） いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作（継続）	・上記を継続	

●WEB 制作Ⅳ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後期	10月	Web サイト設計Ⅱ	<ul style="list-style-type: none"> ・1・2 年によるチーム制作により、仮想企業のサイト設計を行う。Photoshop によるビジュアル化を図り、最後プレゼンテーションして成績評価を行う。 ※2 年生は、チームリーダーとして、リーダーシップをとり、1 年生の模範となるよう行動すること。特に、マナー、協調性、貢献度を重視する。 	
	11月	Web サイト設計Ⅱ（継続）	<ul style="list-style-type: none"> ・上記を継続 	
	12月	Web サイト設計Ⅱ（継続）	<ul style="list-style-type: none"> ・上記を継続 	
	1月	Web サイト設計Ⅱ（継続→完成）	<ul style="list-style-type: none"> ・上記を継続 ・完成後、プレゼンテーション 	
	2月			
	3月			

●色彩概論Ⅳ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	問題集	・できるだけ早くテキストを終え、11月に控える色彩検定2級に焦点を当てた対策授業を進める。問題集を使って徹底した解答・解説を行う	
	11月	問題集および過去問題集	・11/10の本試験に向け、問題集、および直前対策の過去問題に取り組む	
	12月	総復習とクリエイティブ領域への応用	・各自の専攻分野での課題制作に、色彩で身につけた知識と技術を応用し、作品のクオリティをあげていく。作品プレゼンテーションでの色彩学習効果を確認する	
	1月	総復習とクリエイティブ領域への応用	・各自の専攻分野での課題制作に、色彩で身につけた知識と技術を応用し、作品のクオリティをあげていく。作品プレゼンテーションでの色彩学習効果を確認する	
	2月			
	3月			

科目別学習計画

学 科	情報メディア学科	学 年	2	授業形態	実習
開講期	後期	授業時数/週	3	総時数	78
科目名	自由制作実習Ⅱ	実務経験 有	グラフィックデザイナーとして働いている教員		
授 業 概 要					
前期から継続し、各専攻分野の課題制作に取り組みます。卒業を前にした最後の半年、「ものづくりの集大成」として、卒業研究と連携しながら、数多くの、よりよい作品を制作していきます。					
到達目標（授業で得られる成果）					
1. 専攻分野の高度な知識と技術を身につけること 2. リーダーシップおよび協調性を身につけること 3. 持続的にツール研究をおこなえること					
学 習 方 法					
専攻分野の課題制作を継続します。卒業を見据え、卒業研究と連携しながら、よりよい作品づくりを目指します。 1 年生を指導する立場も継続し、就業後すぐ、主導的立場でものごとに取り組めるように心身を慣らしていきます。					
定期試験	評価方法(重点度)				
課題制作を重んじるため、期末試験は実施しません。カリキュラム内の成果や授業態度などにて総合評価します。	<input type="checkbox"/> 期末試験 (%) <input type="checkbox"/> 中間試験 (%) <input type="checkbox"/> 小テスト (%) <input type="checkbox"/> 提出物 (50%) <input type="checkbox"/> 出席状況 (30%) <input type="checkbox"/> 学習態度 (20%) <input type="checkbox"/> 検定試験合否(検定名:) (%) <input type="checkbox"/> その他() (%)				
関連する資格・検定	学習上の注意				
	周りの学生と十分にコミュニケーションをとりながら学習することを前提とします。また、そのために逆に周りの学生に迷惑をかけないこともマナーとして身につけてもらいます。				
使用テキスト	Illustrator 逆引き事典、Photoshop 逆引き事典 AfterEffects 逆引き事典、各専門分野の配布済みテキスト				

●自由制作実習Ⅱ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	オリジナルCG（継続） 茨城県キャラクターデザイン （継続） いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア作品制作 （継続）	・上記を継続	
	11月	卒業制作	・卒業制作研究カリキュラムと連携し、集大成としての制作を行う	
	12月	卒業制作（継続）	・上記を継続	
	1月	●学年末試験 卒業制作（継続）	・上記を継続	
	2月			
	3月			

●C 言語 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	C 言語導入部 Cプログラムの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・C プログラムの概要 (C プログラムの形や構成要素) ・定数の種類と書き方 (整数定数、実数定数、文字定数) ・変数の種類と使い方 (変数宣言、初期化、代入) ・データ型、列挙型 (enum)、別名定義 (typedef) 	
	5月	入出力と演算子 処理の流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・画面への出力 (printf, putchar) ・キーボードからの入力 (scanf, getchar) ・代入演算子や算術演算子、キャスト演算子 ・ビット演算子 	
	6月	処理の流れ、関数	<ul style="list-style-type: none"> ・処理の分岐 (if, switch) ・繰り返し (前判定 for, while, 後判定 do-while) ・関数の概要 ・関数の宣言と定義方法、呼び出し ・値渡しと参照渡し、再帰呼び出し 	
	7月	配列、ポインタ	<ul style="list-style-type: none"> ・配列の基本と使い方 (宣言、初期化、代入) ・数値配列と文字配列の使い方の違い ・1次元配列と2次元配列の違い、多次元配列への応用 ・ポインタの基本と使い方 (宣言、初期化、代入) ・ポインタ変数の利用と配列との関係 	
	9月	期末試験	前期の内容に対する評価を行う。	

●C 言語 II 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後期	10月	ポインタと関数	<ul style="list-style-type: none"> ・ポインタと関数引数（参照呼出し） ・参照呼出しと1次元配列・2次元配列との関係 ・色々なポインタの種類と応用（行へのポインタ、ポインタのポインタ、関数ポインタ など） 	
	11月	構造体とデータ構造	<ul style="list-style-type: none"> ・構造体の基礎（構造体定義、構造体変数宣言、初期化、メンバ変数への代入） ・構造体配列の基礎（構造体配列宣言、初期化） ・構造体の関数間の受け渡し、構造体配列の関数間の受け渡し ・構造体ポインタ、構造体ポインタと構造体配列との関係 ・構造体の中の構造体（入れ子） ・自己参照型構造体、リスト構造 	
	12月	構造体と共用体 ファイル処理	<ul style="list-style-type: none"> ・構造体と共用体の違い ・共用体の基礎（共用体定義、共用体変数宣言、初期化、メンバ変数への代入） ・ファイル処理の基礎（ファイルポインタ, fopen, fclose） ・ファイルへの書き込み（fprintf, fputc, fputs など） ・ファイルからの読み出し（fscanf, fgetc, fgets など） 	
	1月	標準関数	<ul style="list-style-type: none"> ・入出力関数の種類と使い方 ・文字列操作関数の種類と使い方 ・データ変換関数の種類と使い方 ・メモリ関数の種類と使い方 ・数学関数の種類と使い方 ・割り込み関数の種類と使い方 ・その他の関数の種類と使い方 	
	2月	期末試験	後期の内容に対するの評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	3	総時数	78
科目名	JAVA I	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>オブジェクト指向の知識を、JAVA言語でプログラミングできるスキルを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・JAVA の基礎知識を講義で学び、実習で課題をこなして JAVA プログラミングを習得する。 ・開発環境として Eclipse を使用し、プロジェクト、パッケージの概念を得る。 <p>また、補間機能やドキュメントの自動生成、プラグインの使用など IT の現場に必要なプログラミング以外のスキルも習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義では UML のクラス図やオブジェクト図などを利用し、オブジェクト指向設計とのつながりなども学ぶ。 ・検定対策としては、国家試験の基本情報技術者試験の午後言語選択問題の対応も行う。 <p>民間資格では情報システム試験のプログラミングスキル JAVA への対応も行う。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. JAVA の文法を理解し、簡単な課題に対してプログラムを完成できる。 2. オブジェクト指向の知識と JAVA を結び付け、オブジェクト指向プログラミング独特のコーディングが理解できる。 3. 開発環境の Eclipse を使用することにより、開発のプロセスを理解することができる。 <p>※JAVA を通して、CASE ツールを使用した開発、およびオブジェクト指向プログラミングを理解し、IT の現場でプログラムとして実践に役立つスキルを身につける。</p>					
学 習 方 法					
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は、座学：実習を1:2の割合で行う。 ・単元ごとの課題提出により、知識の確認を行う。 <p>※到達目標の達成度を確認するため、小テストを行うことがある。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
○期末試験（9月、2月） 試験内容：筆記試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%、） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（10%） <input type="checkbox"/> 提出物（10%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定			学習上の注意		
基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（プログラミングスキル） Java プログラミング能力認定試験 3 級			提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。 授業中の居眠り厳禁。		
使用テキスト			基礎からの JAVA		

●JAVA I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	JAVA 導入部	<ul style="list-style-type: none"> ● JAVA とはどのような言語か。(オブジェクト、クラス、メソッド、フィールド) ● オブジェクト指向とのつながり 	
	5月	プログラミング基礎と文法	<p>プログラム言語で定番として使用される技術と文法</p> <ul style="list-style-type: none"> ● j a v a の記述形式 ・基本的な形式と文 ・コメントとインデント・数値の扱い ● 基本文法 ・変数 変数とリテラル データの型の扱い 変数の扱い方 ・演算子 算術演算子 論理演算子 シフト演算子 演算子の優先順位 ● 文字列の扱い。String クラス ・文字列とString クラス ・String クラスの代表的なメソッド ● クラス変数/クラスメソッドと main メソッド ・クラス変数とクラスメソッド ・main メソッド、インライン引数 ● フロー制御(if 文、for 文、switch 文、while 文など) ・二分岐 (if 文) ・多分岐 (switch 文) ・繰り返し処理 前および後ろ判定ループ While 文、do~while 文、For 文 多重ループ ・強制ループ脱出(Break 文) Continue 文 ● 配列の扱い ・配列の基本 ・繰り返し処理 ・多次元配列 	
	6月	クラスとオブジェクト基礎	<ul style="list-style-type: none"> ● クラスとインスタンス ・クラスの宣言と参照 クラスの宣言 ・オブジェクト変数とインスタンス生成 ・static 修飾子 ● フィールドの利用 ・フィールド参照 複数インスタンスとフィールド ● メソッドの利用 ・メソッドの宣言と呼出し ローカル変数 ● this の使用方法 this 参照と this 参照の必要性 ● コンストラクタの扱い ・メソッドのオーバーロード ・コンストラクタとは コンストラクタの宣言と利用 デフォルトコンストラクタ コンストラクタのオーバーロード ● アクセス制御 ・オブジェクト指向とカプセル化、アクセス修飾子 ・オブジェクト参照の操作 参照の代入 ・オブジェクト配列 ・アクセス修飾子 protected・final 修飾子 	
	7月	クラス連携とインタフェース	<ul style="list-style-type: none"> ● 標準ライブラリとAPIリファレンス ● 継承(拡張: extends) ・継承とは・継承の方法 ・継承の利用方法 ・Object クラス 各クラスと Object クラスの関係 Object クラスのメソッド instanceof 演算子 ● オーバライド ・ポリモーフィズム ● 抽象クラス ・抽象クラスとは ・インタフェースと実装(implements) ・インタフェースの概要 ・インタフェースの利用例 	
	9月	期末試験	前期の内容に対する評価を行う。	

●JAVA II 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	JAVA 応用 1	<ul style="list-style-type: none"> ●UMLとJAVA ・UML(クラス図、オブジェクト図)とプログラムの結びつき ●例外 ・例外処理の種類とケース ・例外を投げる 	
	11月	スレッド	<ul style="list-style-type: none"> ●スレッド ・スレッドの基礎 ・スレッドの基本制御 ・マルチスレッド ・スレッドの同期 ・スレッド間通信 	
	12月	JAVA 応用 2	<ul style="list-style-type: none"> ●ラッパクラス ・プリミティブ型とラッパクラス ●コレクションフレームワーク ・set ・list ・map ●インナークラス ●入出力 ・コンソール入出力 ・ファイル入出力 ・ストリーム ●文字列と <i>StringBuffer</i> クラス 	
	1月	JAVA その他知識	<ul style="list-style-type: none"> ●ガーベジコレクション ●便利な機能を提供するクラス ・Date クラス、Calendar クラスなど ●実践に利用できるスキル ・ODBC を利用したデータベースとの接続など 	
	2月	期末試験	後期の内容に対する評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理学科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	2	総時数	52
科目名	システム設計演習 I	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>本科目では一年目で学んだプロジェクトの知識と講義で学んだノウハウを使って、フェーズ毎にポイントとなるドキュメントを製作し、具体的な場面を想定した設計スキルを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義では制作すべき設計書を作るための前提となる知識を復習、習得する。 ・学生ではあまり目にすることのない設計書のサンプルを開示し、知識だけでは得られない工夫やノウハウなどを吸収する。 ・実習では電子ファイルにてテンプレートを渡し、制作する設計書の前提条件を提示して、そこから導かれる内容を設計書に反映する。設計者がどういった点に気をつけて設計しているかを学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・実習では模擬システムとして「電子カルテ」システムを用意。具体的な場面を想定して実際に使用する。画面の使いやすさ、画面の流れ、イベントの適切さ、改善点などをポイントとしてレポートを提出する。 ・検定対策としては国家試験の基本情報技術者試験や応用情報技術者試験のプロジェクトにも役立てる。民間資格では情報システム試験のデザインスキルなどにも対応できる。 					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. なぜその設計書が必要なのかを理解でき、プロジェクトの流れが理解できる。 2. 前提条件から一部の設計書を作成することができる。 3. 開発環境のCASE ツールを使用することにより、開発の作業効率を上げることができる。 					
学 習 方 法					
<ul style="list-style-type: none"> ・授業は、講義：実習を1:1の割合で行う。 ・単元ごとの課題提出を行う。 					
定期試験		評価方法(重点度)			
○なし		<input type="checkbox"/> 期末試験（前期：%、） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（0%） <input type="checkbox"/> 提出物（60%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定			学習上の注意		
応用情報技術者試験（独）IPA 基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（デザインスキル）			提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。 授業中の居眠り厳禁。		
使用テキスト			ゼロからわかる UML 入門 最新情報システムの開発		

●システム設計演習 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	基本設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 日程計画作成 要員計画(スキル、単価、期間) ・成果物：ガントチャート作成 ● UML 振る舞い図作成 前提条件：要求定義書抜粋、システム構成図 ・成果物：ユースケース図、アクティビティ図作成 	
	5月	外部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 画面設計書作成 前提条件：基本設計書抜粋 ・成果物：画面遷移図、画面設計書作成 ● DFD 作成 前提条件：基本設計書抜粋 ・成果物：DFD 作成 ● ER 図・テーブル定義書作成 前提条件：業務フロー抜粋 ・成果物：ER 図・テーブル定義書作成 	
	6月	内部設計/コーディングフェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ● 内部設計書(オブジェクト指向) 前提条件： ・成果物：クラス図 ● 内部設計書(C言語系) 前提条件：Cソースコード(リバースエンジニアリング) ・成果物：プログラム仕様書 ● 単体テスト仕様書作成(テストケース) サンプルソースコード、プログラム仕様書 ・成果物：決定表 	
	7月	テストフェーズ仕様書作成	<ul style="list-style-type: none"> ● 模擬システムを使用してのシステムのイベントや画面の考察 (電子カルテシステム) 模擬システム概要説明 模擬システム概要実習 1 模擬システム概要実習 2 ・成果物：レポート 	
	9月	期末試験	<ul style="list-style-type: none"> ● 結合テスト仕様書作成 前提条件：外部設計書抜粋 ・成果物：結合テスト仕様書 	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科・情報処理科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	2	総時数	52
科目名	データベース	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>本科目では一年目で学んだデータベースの知識を、DBMSのMySQLを使用し、データベースを開発・利用できるスキルを習得する。また、MySQLのコマンドやSQLの知識を学び、実習で課題をこなすことでノウハウを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習でコマンドや SQL 実行結果の検証は主に CUI のコマンドプロンプトで検証する。 ・開発環境として CASE ツールも使用し、テーブル定義書や ER 図などドキュメントの自動生成、SQL 補間機能など実践で利用されている機能などの IT の現場に必要なスキルも習得する。 ・講義では ER 図やテーブル定義書を利用し、業務フローからデータベース設計とのつながりを学ぶ。 ・検定対策としては、国家試験の基本情報技術者試験の対応も行う。 <p>民間資格では情報システム試験のデザインスキルなどにも対応できる。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<ol style="list-style-type: none"> 1. SQL の文法を理解し、簡単な課題に対して結果を得ることができる。 2. 業務フローから、ER 図、テーブル定義書を作成することによってデータベース設計の初歩が理解できる。 3. 開発環境の CASE ツールを使用することにより、開発の際の作業効率を理解することができる。 <p>※MySQLを通して、他のRDBMSを使用した開発でも役に立つ、スキルを身につける。</p>					
学 習 方 法					
<p>・授業は、座学：実習を1:1の割合で行う。・単元ごとの課題提出により、知識の確認を行う。</p> <p>※到達目標の達成度を確認するため、小テストを行うことがある。</p>					
定期試験		評価方法(重点度)			
○前期末試験（9月） 試験内容：筆記試験		<input type="checkbox"/> 期末試験（40%、） <input type="checkbox"/> 中間試験（ %） <input type="checkbox"/> 小テスト（10%） <input type="checkbox"/> 提出物（10%） <input type="checkbox"/> 出席状況（30%） <input type="checkbox"/> 学習態度（10%）			
関連する資格・検定		学習上の注意			
基本情報技術者試験（独）IPA 情報システム試験（デザインスキル）		提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。 授業中の居眠り厳禁。			
使用テキスト		基礎からのMySQL			

●データベース 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月	MySQL の概要	<ul style="list-style-type: none"> ●MySQL の環境設定 ・イニシャルファイルの設定 ・MySQL の基礎知識 ・MySQL モニタの使用法 ・MySQL の基本的なコマンド ・CASE ツールの使用法 	
	5月	データベース定義	<ul style="list-style-type: none"> ●データベース定義言語(DDL)の実習 ・データベースの作成(Create Database) ・ユーザの作成(Create User)・テーブルの作成(Create Table) データ型とデータの入力 ・定義情報の変更(alter)削除(Drop) ・データの挿入・コピー(Insert select) ●SELECT 文を使用しての検索 	
	6月	データベース操作	<ul style="list-style-type: none"> ●データベース操作言語(DML)の実習 ・データを編集する 挿入(INSERT)、更新(UPDATE)、削除(DELETE) ・いろいろな条件で抽出する (SELECT) グループ化(GROUP BY、HAVING) 集約関数(AVG、MAX、MIN、SUM、COUNT など) ソート(ORDER BY、ASC、DESC) 部分一致(LIKE) 副問合せ(IN、EXISTS) CASE (WHEN THEN ELSE) ・複数のテーブルを利用する 自己結合 UNION、UNIONALL 結合 JOIN (内部：INNER、左外：LEFT OUTER、右外部：RIGHT OUTER) ●INDEX INDEX の生成(CREATE INDEX) ●ビュー ビューの定義(CREATE VIEW) ●ストアードプロシージャ プロシージャの定義(CREATE PROCEDURE) BEGIN、END、CALL デリミタの知識を使いこなす 	
	7月	MySQL その他知識	<ul style="list-style-type: none"> ●トランザクション コミットとロールバック(COMMIT ROLLBACK) AUTOCOMMIT、START TRANSACTION ●ファイルを使ったやり取り ・インポート(LOAD DATA INFILE) ・エクスポート(SELECT * INTO OUTFILE FROM) ●リダイレクト ●データベース全体のバックアップ Mysqldump コマンド 	
	9月	期末試験	前期の内容に対する評価を行う。	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科	学 年	2	授業形態	講義・実習
開講期	後期	授業時数/週	11	総時数	286
科目名	システム構築 I	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>「卒業研究」までにwebアプリケーションシステムを最低ラインとしたシステム構築するスキルを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●AI技術 ・AIと相性が良いpythonの基礎文法を学ぶ。 ・AIの概念と基礎用語や基礎知識を学ぶ。 ・pythonのライブラリやサンプルコードを実行させ、画像処理などアプリケーションへの利用を体験することでAIがどのようにシステムに使用されているかを学ぶ。 ●IoT技術 ・RaspberryPiと各センサとを接続してセンシング技術を学び、IoTのデバイス技術を習得する。また収集したデータをネットワークでデータベースと連携し活用する技術を学ぶ。 ●サーバサイド技術 ・LINUX サーバOSではTOPシェアであるUNIX系LINUXのCentOS7を学びWindows以外のOSのスキルを習得する。また、上記RaspberryPiのOSであるRaspbianにも応用する。 ●プロジェクト管理技術 ・システム制作のプロジェクト管理を行う。本内容はグループを作り、チームでモノづくりを行う。 ・新規システム開発計画の立案および基本設計フェーズ(一部) 今まで学んだ知識とこれから学ぶ知識を考慮し、自分たちが制作するシステムの企画・立案を行う。制作するシステムの、基本設計書の一部(システム構成図など)を作成する。 ・新規システムのスケジュール計画 2年後期から卒業までの約一年半のスケジュールをガントチャートで作成する。 ・外部設計フェーズ ・画面設計書・画面遷移図の作成 ・ER図・テーブル定義書の作成 ・外部設計書レビュー 					
到達目標 (授業で得られる成果)					
<ol style="list-style-type: none"> 1. プロジェクト管理において、外部設計、内部設計の具体的な成果物が理解できる。 2. AI、IoT の基礎知識を習得できる。 技術を利用し、web アプリケーションシステムと連携、技術は加点となる。 					
学 習 方 法					
・授業は、実習のみで行う。 ・プロジェクトフェーズごとの課題提出により、知識の確認を行う。					
定期試験		評価方法(重点度)			
なし		<input type="checkbox"/> 期末試験 (%) []中間試験 (%) 提出物 (70%) <input type="checkbox"/> 出席状況 (20%) [○]学習態度 (10%)			
関連する資格・検定		学習上の注意			
基本情報技術者試験 (独) IPA		提出物は電子ファイル。ファイル名などの指定を守ること。			
使 用 テキスト		わかる Python できる CentOS7 サーバ 即戦力にならないといけない人のための Java 入門 基礎からのサーブレット/JSP			

●システム構築 I 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月(2年次)	導入部	<ul style="list-style-type: none"> ●AI・IoT 技術 ・python 基礎(文法の特徴など) ●LINUX 基礎 ・CentOS 7 (Raspbian 含む) 基礎(基本コマンド、ディレクトリ構成など) ●設計実習 ・システム制作の企画書作成 ・工程表作成(2年後期～卒業研究発表会) 	
	11月(2年次)	各技術基礎	<ul style="list-style-type: none"> ●AI・IoT 基礎 ・python 基礎(基本文法：制御構文、関数など) ●LINUX 基礎 ・CentOS 7 基礎(プロセス、シェルなど) ●設計実習 ・基本設計書(システム構成図など)、企画書作成 	
	12月(2年次)	外部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●AI 基礎 ・python 基礎(オブジェクト指向の機能) ・RaspberryPi 基礎(センサとの接続など) ●設計実習 ・外部設計書(画面設計書、画面遷移図など) 	
	1月(2年次)	外部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●AI 基礎 ・AI 概論 ●LINUX 基礎 ・CentOS 7 基礎(ファイルサーバ、FTP サーバ構築など) ●設計実習 ・外部設計書(ER 図、テーブル定義書など) 	
	2月(2年次)	外部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●AI 基礎 ・python ライブラリ AI 体験(AI を利用した画像解析) ●設計実習 ・外部設計書デザインレビュー 	

●システム研究 授業実施内容と計画（予定）

期	月	学習項目	学習内容	参照
後 期	10月	IoT 基礎	IoT デバイス基本設定、電気回路、電子部品の使用	
	11月		OS の基礎、ネットワーク基礎、IoT デバイス応用十種	
	12月		IoT デバイスで動作するプログラム作成演習	
	1月		IoT デバイスを用いたシステムの研究開発	
	2月		システムの研究成果発表	

科目別学習計画

学 科	情報システム学科	学 年	3	授業形態	講義・実習
開講期	前期	授業時数/週	12	総時数	312
科目名	システム構築Ⅱ	実務経験 有	コンピュータ関連企業に勤務経験のある教員		
授 業 概 要					
<p>「卒業研究」までにwebアプリケーションシステムを最低ラインとしたシステム構築するスキルを習得する。</p> <p>●webアプリケーションシステム開発技術 ・アプリケーションサーバTomcatの概要を学ぶ。(設定ファイル、webサーバApacheとの連携など)・JSP、servletを学びサーバサイドプログラミングを学ぶ。・開発モデルはMVCとし、2年次で学んだデータベース(MySQL) からクライアントまでの連携を意識したプログラムの開発を学ぶ。・MVCモデルを知り、データベースwebアプリケーションの流れを学ぶ。・開発環境はWindows上の「Eclipse」で行い、運用はCentOS7上とするクロス開発の方法を学ぶ。</p> <p>●プロジェクト管理技術 ・内部設計フェーズ 外部設計フェーズの成果物を元に内部設計書を作成する。クラス図、クラス、フィールド、メソッド一覧などプログラム仕様書、関数一覧など</p> <p>・内部設計書レビュー※進捗次第ではコーディングフェーズに入り、カリキュラム「卒業研究」に引き継ぐ。・ソースコードのバージョン管理はSubversionを使用し変更履歴などの管理を行う。・「卒業研究発表会」までにシステムを完成させる。</p>					
到達目標（授業で得られる成果）					
<p>1. 言語は JSP、servlet、アプリケーションサーバは Tomcat、開発モデルは MVC モデル、データベース MySQL を利用した web アプリケーションシステムを製作するスキルが準備できる。</p> <p>2. プロジェクト管理において、外部設計、内部設計の具体的な成果物が理解できる。</p> <p>3. AI、IoT の基礎知識を習得と技術を利用し、web アプリケーションシステムと連携し技術を用いれば加点となる。</p>					
学 習 方 法					
・授業は、実習のみで行う。・プロジェクトフェーズごとAI、IoTも課題提出により、知識の確認を行う。					
定期試験	評価方法(重点度)				
なし	<input type="checkbox"/> 期末試験 (%) <input type="checkbox"/> 中間試験 (%) <input type="checkbox"/> 小テスト (%) <input type="checkbox"/> 提出物 (70%) <input type="checkbox"/> 出席状況 (20%) <input type="checkbox"/> 学習態度 (10%)				
関連する資格・検定	学習上の注意				
基本情報技術者試験 (独) IPA	提出物は電子ファイル (ファイル名などの指定を守ること。)				
使用テキスト	わかる Python できる CentOS7 サーバ 即戦力にならないといけない人のための Java 入門 基礎からのサーブレット/JSP				

●システム構築Ⅱ 授業実施内容と計画

期	月	学習項目	学習内容	参照
前期	4月(3年次)	内部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●サーバサイド技術基礎 ・JSP、サーブレット基礎 ●内部設計書作成 ・クラス図作成 	
	5月(3年次)	内部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●サーバサイド技術基礎 ・JSP、サーブレット基礎 ●内部設計書作成 ・プログラム仕様書作成 	
	6月(3年次)	内部設計フェーズ	<ul style="list-style-type: none"> ●サーバサイド技術基礎 ・LINUX 環境整備 ・ファイルサーバ、FTP サーバ、web サーバ、app サーバ JAVA サンプル WAR ファイルデプロイなど ●内部設計書 クラス、フィールド、メソッド一覧など ・内部設計書デザインレビュー 	
	7月(3年次)	内部設計/コーディング	進捗次第ではコーディングフェーズに入り、カリキュラム「卒業研究」に引き継ぐ。	