

○実務経験のある教員による授業科目の一覧

課程名	学科名	実務教員担当科目名	授業科目概要	授業 時数	実務経験のある教員等による授業科目の授業時数	省令で定める授業時数	
工業	高度情報システム	PBL II A	Webシステム開発のプログラム作成～テスト～実装までをProblem Based Learning(PBL)手法により学習するこの学習を通して、プログラム開発における要件定義～外部設計～内部設計～プログラム製造・単体テスト～実装・結合テストの工程を理解し、各工程における考え方や作業・役割を学ぶ また、Eclipse+Tomcat環境を利用したWebアプリケーションシステムのJavaプログラム製造、テスト工程を学習すると共に、プロジェクトマネジメントについても学ぶ	150	420	320	
		PBL III A	Problem Based Learning(PBL)手法に基づいて、中堅企業の販売管理システム構築をプロジェクトチームを編成して実施する 外部・内部設計から開発・実装・テストの一連の開発作業を実施し実践的な開発スキルを身につけると共に、管理資料の作成を通して品質・コスト・納期を組織的にマネジメントするための手法を実践し、システム開発におけるプロジェクトマネジメントの重要性を学ぶ	120			
		PBL IV A	Problem Based Learning(PBL)手法に基づいて、中堅企業の販売管理システム構築をプロジェクトチームとしての実施を通して学習する 外部設計書及び内部設計書に基づいて、プログラム開発～テスト～納品作業を実施し、システム開発の下流工程を実行するスキルを身につける また、当科目において、4年生と2年生の共同開発作業を行う、これを通して開発元請会社(SE側…4年生)と、開発委託会社(PG側…2年生)間のプロジェクト管理方法を学習し、構築プロジェクトの下流工程におけるプロジェクトマネジメントの重要性を学ぶ	150			
	情報システム	システムPBL II B	システム開発をグループで行う。	120	570	160	
		ゲームプログラミング II A	Unityを用いてスマホ上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	60			
		ロボット・IoT-PBL II B	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120			
		クラウドPBL II B	クラウドシステム開発をグループで行う。	120			
		データベース演習 I A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	30			
		データベース演習 II A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	60			
		サーバプログラミング II A	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30			
	サーバプログラミング II B	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30				
	商業実務	モバイルビジネス	カラーコーディネート I A	色彩理論の基本を理解する。また、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60	780	160
			カラーコーディネート I B	色彩理論の基本を理解する。また、デザインに必要な色彩の考え方や発想を身につける。	60		
グラフィックデザイン II A			専用ソフトウェアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	90			
グラフィックデザイン II B			専用ソフトウェアを使い、ベーシックデザイン、ビジネスデザインについて学ぶ。	90			
モバイルコンテンツ II A			JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。	30			
モバイルコンテンツ II B			JQueryMobileをテーマにモバイルサイト構築を行う。	30			
動画コンテンツ基礎 I A			様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	60			
動画コンテンツ基礎 I B			様々な機器による撮影と編集技術を学ぶ。	60			
動画コンテンツ応用 II A			目的に合わせた映像を作成し、有効にする技術を学ぶ。	90			
動画コンテンツ応用 II B			目的に合わせた映像を作成し、有効にする技術を学ぶ。	90			
総合演習 II A			様々な科目に共通した知識やスキルを活かし、調査、企画、実践活動を行う。	60			
総合演習 II B		様々な科目に共通した知識やスキルを活かし、調査、企画、実践活動を行う。	60				
ホテル・ブライダル		ホテル概論 I A	ホテルに関する基本的知識を習得し、体系的にホテルを理解することを目的とする	30	210	160	
	ホテル概論 I B	ホテルに関する応用的知識を習得し、経営の立場からホテルを理解することを目的とする	30				
	ホテル概論 II A	ホテルに関する応用的知識を習得し、経営の立場からホテルを理解することを目的とする	30				
	サービス接遇 I B	お客様へのサービスの基本的テクニックや傾聴姿勢を習得する	30				
	サービス接遇 II A	お客様へのサービスの基本的テクニックや傾聴姿勢を習得する	30				
	ホテルブライダルマーケティング I B	新たな観光プランを創出することを目的とする	30				
	ホテルブライダルマーケティング II A	新たな観光プランを創出することを目的とする	30				
医療事務	診療報酬請求(医科)基礎 I A	医療現場での請求事務の流れや意義などについて学ぶ	150	240	160		
	診療報酬請求(医科)レセプト I A	算定の仕組みによって作成される診療請求書(レセプト)の記入方法を学ぶ	90				
診療情報管理士専攻	分類法 III A	ICD-10の各章に沿った分類と使用方法について学ぶ	60	90	80		
	分類法 III B	ICD-10の各章に沿った分類と使用方法について学ぶ	30				
国際ビジネス	リテールマーケティング(販売士) II A	接客に関する基礎知識、取扱商品に関する専門知識、売場や店舗を管理する能力、経済の動き全体からみた店舗経営等について、講義と用語を押さえた問題や確認テストを通じ理解を深める。	60	420	160		
		接客に関する基礎知識、取扱商品に関する専門知識、売場や店舗を管理する能力、経済の動き全体からみた店舗経営等について、講義と用語を押さえた問題や確認テストを通じ、より実践的な知識と理解を深める。	60				
		リテールマーケティング(販売士) 演習 II A	リテールマーケティング(販売士)検定3級合格のため、テキストを用いた試験問題の徹底演習や予習問題の解説を行い、より実践的な知識と理解を深める。定期的に確認テストを行うことで、理解度を認識する。			60	
		繰り返しテキストの問題や過去問題を行い、正答率とスピードを上げる。用語の確認や予習問題の解説を通して、リテールマーケティング(販売士)検定3級に合格できるレベルまで引き上げる。	60				
	マーケティング概論 I A	市場調査や商品開発などマーケティングに関する基本的な考え方や知識を習得する。ケース・スタディの活用や、基礎用語の確認テストを行うことで、より理解を深めマーケティングに対する関心を高める。	30				
	マーケティング概論 I B	実際のビジネスケースを使用し、簡単なレポート課題やクイズを行うことで、マーケティング理論の実践方法・活用方法などを学ぶ。また、授業は講義形式ではあるが、グループワークを取り入れ、課題の分析や解決方法の理解を深める。	30				
	ICT演習(文書作成) I A	一般的なワープロソフトである「Word」を使用し、文字入力や基本的な文書作成を学ぶ。頻出用語の確認を通じ、日本語版のWordの理解を深める。また、制限時間を設けたタイピングテストを行うことで、日本語の文字入力を素早く正確にできるレベルまで引き上げる。	30				
	ICT演習(文書作成) I B	「Word」の応用的な操作を学ぶ。画像や図形をはじめとするグラフィック要素の使用や、複合的な操作を身につける。タイピングのテストやゲーム、様々な文書の作成を繰り返し行うことで、ワープロ検定3級に合格できるレベルまで引き上げる。	30				
	ICT演習(データ活用) I A	企業で広く使用されている「Excel」を使用し、表の作成、データ入力、関数について学ぶ。日商PC検定の出題ポイントを押さえた演習問題や、動画を視聴して予習をする反転授業を取り入れることで、より理解度を高めるトレーニングを行う。	30				
	ICT演習(データ活用) I B	「Excel」を使用し、グラフや図形の挿入など応用的な操作を学ぶ。理解度に応じた課題に取り組み、実践問題や試験対策問題を繰り返し行うことで、日商PC検定3級に合格できるレベルまで引き上げる。	30				