

教育科目	企業体験実習Ⅱ		教育内容	企業体験実習Ⅱ			実習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	17 コマ	単位数	1 単位
授業目標	1. 企業での実践により、学んできたことを活かす。 2. 自分の能力を知り、更なる高みを目指す。						
授業概要	インターンシップ 実際の場で、現場のプロから指導を受ける。（事前指導 1 コマ、事後指導 1 コマを含む）						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 企業からの評価と出席率による。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する 企業等担当者の実務経験 企業担当者が実務経験を活かして職業観や職務内容について教授						
使用 テキスト等	自主作成プリントなど						

教育科目	グループマネジメントⅡ		教育内容	グループマネジメントⅡ			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	3. グループ作業に必要な情報伝達、マネジメント手法を習得する。						
授業概要	構成的グループエンカウンターなどのワークを通して、コミュニケーション技術、グループ運営の手法を体験から学ぶ。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 振り返りレポートと出席率により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						

教育科目	Web デザインⅢ		教育内容	Web デザインⅢ			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	19 コマ	単位数	1 単位
授業目標	4. デザイン概論の知識を基に UX 設計や情報設計、ワイヤーフレームやプロトタイピングなどの知識・技術を習得する。						
授業概要	UX について理解後、UX 設計～ワイヤーフレーム・プロトタイプまでを学習する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評価方法 定期テストに代わるテーマ課題と日々の提出課題にて総合評価する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	吉田真麻『TML5/CSS3 モダンコーディング フロントエンドエンジニアが教える 3 つの本格レイアウト』（翔泳社）						

教育科目	jQuery I		教育内容	jQuery I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	5. JavaScript 用ライブラリのひとつでデファクトスタンダードといわれる jQuery を利用し、DOM 操作やアニメーション、外部ファイルの読み込みなどの技術を習得する。						
授業概要	よく使われるスライドショーやスティッキーヘッダーを制作しながら、jQuery の基本構文を学習していく。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 毎回課題を提出させ、定期テストと合わせ総合評価する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	株式会社シフトブレイン『jQuery 最高の教科書』（SBクリエイティブ）						

教育科目	国家試験対策Ⅱ		教育内容	国家試験対策Ⅱ			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	6. 基本情報技術者試験、応用情報技術者試験に合格できる。						
授業概要	情報処理技術者試験に向けて必要な知識を習得する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 各種検定の受験結果及び平常点（検定試験結果を含む）により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する						
使用 テキスト等	インフォテック・サーブ『基本情報技術者 午前 問題集』（インフォテック・サーブ） インフォテック・サーブ『基本情報技術者 午後 問題集』（インフォテック・サーブ）						

教育科目	総合実践Ⅲ		教育内容	総合実践Ⅲ			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	<p>7. ウォーターフォールモデルに沿ったシステム開発を行い、開発の流れを理解する。</p> <p>8. 複数人での合意形成、情報共有を行いながら複数人での作業に慣れる。</p>						
授業概要	グループごとにデザイン、システム・企画の発案、設計、開発を行いながら複数人での開発作業を行う。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 成果物の提出、発表及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						

教育科目	Python I		教育内容	Python I			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	9. Python の一般的なクラスやメソッドの知識を習得する。						
授業概要	Python の一般的なクラスやメソッドの知識を習得し、AI を活用したプログラム作成の基礎を学ぶ。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期試験及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する						
使用 テキスト等	国本大悟『スッキリわかる Python 入門』（インプレス）						

教育科目	制作演習Ⅱ		教育内容	制作演習Ⅱ			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	10. 就職活動の制作物の提示にむけて活用できる作品を制作する 11. ウォーターフォールモデルに沿ったシステム開発を行い、開発の流れを理解する。 12. 開発に伴う文書作成、設計書の作成ができる。						
授業概要	自主的な制作物を検討、実際の開発を通してシステム設計から開発テストまで実際の開発作業の流れに沿ってシステム開発を行う。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	2回・後期	回
	評定方法 成果物の提出、発表及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						



教育科目	メディア制作 I		教育内容	メディア制作 I			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	13. マルチメディアコンテンツの企画、制作をすることで、IT 技術の多角的な活用方法を習得する。						
授業概要	自主的な制作物を検討、実際の開発、コンテンツの制作を通して独創的、創造的なアイデアの創出力を養う。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	2 回・後期	回
	評価方法 成果物の提出、発表及び平常点により判定する。						
評価基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						

教育科目	Linux I		教育内容	Linux I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	16 コマ	単位数	1 単位
授業目標	14. Linux を操作することができる。 15. Linux コマンドを使い、要求されたタスクをこなすことができる。						
授業概要	Linux の歴史、Windows との違いを学習した後、コマンドの使い方を学習する。Linux を使った実際の業務を題材に Linux 上に環境を構築していく練習を通して、Linux の操作に慣れ、コマンドを自由に使いこなすことができるように学習をする。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期試験及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	赤星リナ『さわって学ぶ Linux 入門テキスト』（マイナビ出版）						

教育科目	JSP I		教育内容	JSP I			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	16. JSP の一般的なアプリケーション開発方法を習得する。						
授業概要	JSP を学び、Web アプリケーション開発を行う						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 振り返りレポートと出席率により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する						
使用 テキスト等	国本大悟『スッキリわかるサーバレット&JSP 入門 第2版』（インプレス）						

教育科目	Web デザインⅣ		教育内容	Web デザインⅣ			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	21 コマ	単位数	1 単位
授業目標	17. 画面設計に必要なデザイン理論を学び、UI 設計に必要な原理・原則などの知識を学ぶ。						
授業概要	数名のチームに分け、「UX 設計→UI 設計→デザイン」の手順で実際に Web サイトを制作する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期テストに代わるテーマ課題と日々の提出課題にて総合評価する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	吉田真麻『TML5/CSS3 モダンコーディング フロントエンドエンジニアが教える 3 つの本格レイアウト』（翔泳社）						

教育科目	プレゼンテーション I		教育内容	プレゼンテーション I			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・ <b>後期</b>	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	18. プレゼンテーションに適した資料作成ができる。 19. プレゼンテーションに適した発声ができる。 20. 自分の考えをまとめ、他者へ伝えることができる。						
授業概要	テーマに沿った発表資料を作成し、実際にプレゼンテーションを行って資料・発表内容について振り返りを行いながらプレゼンスキルを高める。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 資料提出・発表及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	<b>実務経験を有する</b> <b>専門知識や資格等を有する</b> IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						

教育科目	卒業研究 I		教育内容	卒業研究 I			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・ <b>後期</b>	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	21. 思い描くシステムをプログラミング言語を使って開発できる。 22. 言語による特性を踏まえて、開発に使用する言語を選び出すことができる。						
授業概要	学習したプログラミング言語を活用し、自分の思い描くシステムを企画・開発する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 作品提出・発表及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	<b>実務経験を有する</b> 、 <b>専門知識や資格等を有する</b> IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	特になし						

教育科目	総合実践Ⅳ		教育内容	総合実践Ⅳ			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	<p>23. ウォーターフォールモデルに沿ったシステム開発を行い、開発の流れを理解する。</p> <p>24. 複数人での合意形成、情報共有を行いながら複数人での作業になれる。</p> <p>25. 開発に伴う文書作成、設計書の作成ができる。</p>						
授業概要	グループごとにウォーターフォールモデルを用いてシステム設計から開発テストまで実際の開発作業の流れに沿ってシステム開発を行う。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 成果物の提出、発表及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	自主作成教材						

教育科目	Ruby I		教育内容	Ruby I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	<p>26. 地元就職を念頭に基礎となる Ruby の文法、構文の練習を行うとともに、現場での開発で活用できる知識の基礎を身に付けることを目標とする。</p> <p>27. Ruby 技術者認定試験 Silver の合格を目標とする。</p>						
授業概要	Ruby 技術者認定試験 Silver の合格を目標に各種メソッドを中心に学びつつ、オブジェクト指向言語独特のプログラミング技術の学習を進めていく。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期試験及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業のプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	高橋征義, 後藤裕蔵『たのしい Ruby 第 6 版』(SB クリエイティブ)						



教育科目	Ruby II		教育内容	Ruby II			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	<p>28. 地元就職を念頭に基礎となる Ruby の文法、構文の練習を行うとともに、現場での開発で活用できる知識の基礎を身に付けることを目標とする。</p> <p>29. Ruby 技術者認定試験 Silver の合格を目標とする。</p>						
授業概要	Ruby 技術者認定試験 Silver の合格を目標に各種メソッドを中心に学びつつ、オブジェクト指向言語独特のプログラミング技術の学習を進めていく。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 Silver 受験の有無、合否、及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する						
使用 テキスト等	高橋征義, 後藤裕蔵『たのしい Ruby 第 6 版』(SB クリエイティブ)						

教育科目	Rails I		教育内容	Rails I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	30. Rails のさまざまな規則やコマンド、ファイルの使い分け方を学習し、要求された動作を実現させるために必要なコードの記述、コマンドの実行などの作業ができるようになる。						
授業概要	Rails を構成する MVC 各役割ごとに、関連ファイルとコマンドを確認、コードを記述、画面・動作の確認をしながら作業を進めることで Rails の基本的な操作を学習していく。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期試験及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する・専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	掌田津耶乃『Ruby on Rails 6 超入門』（秀和システム）						

教育科目	Rails II		教育内容	Rails II			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	<p>31. Rails のさまざまな規則やコマンド、ファイルの使い分け方を学習し、要求された動作を実現させるために必要なコードの記述、コマンドの実行などの作業ができるようになる。</p> <p>32. 要求された Web アプリケーションを構築する力を身に付ける。</p>						
授業概要	<p>Rails を構成する MVC 各役割ごとに、関連ファイルとコマンドを確認、コードを記述、画面・動作の確認をしながら作業を進めることで Rails の基本的な操作を学習していく。</p>						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	<p>評定方法 成果物、成果発表及び平常点により判定する。</p>						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	<p>実務経験を有する・専門知識や資格等を有する</p> <p>IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授</p>						
使用 テキスト等	掌田津耶乃『Ruby on Rails 6 超入門』（秀和システム）						

教育科目	Java I		教育内容	Java I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	(前期)・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	33. Java の構文を読み解くことができる。 34. Java の構文を使い、要求されたプログラムを記述することができる。						
授業概要	Java の構文、オブジェクト指向言語でのプログラミング手法を学習し開発ツールを使いこなして要求されたプログラムを記述することができるように学習をする。						
成績評価 方法	定期テスト	(前期)	後期	その他 (レポートなど)			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 各種検定の受験結果及び平常点 (検定試験結果を含む) により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	(実務経験を有する) ・ (専門知識や資格等を有する) IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	中山清喬『スッキリわかる Java 入門 実践編』(インプレス) 中山清喬、国本大悟『スッキリわかる Java 入門』(インプレス) サーティファイ『Java プログラミング能力認定試験 3 級過去問題集』(ウィネット)						

教育科目	Java II		教育内容	Java II			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期 (後期)	授業コマ数	15 コマ	単位数	1 単位
授業目標	35. Java の構文を使い、要求されたプログラムを記述することができる。						
授業概要	Java の構文、オブジェクト指向言語でのプログラミング手法を学習し開発ツールを使いこなして要求されたプログラムを記述することができるように学習をする。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	(後期)	その他 (レポートなど)			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 定期試験及び平常点 (検定試験結果を含む) により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	(実務経験を有する) ・ (専門知識や資格等を有する) IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	中山清喬『スッキリわかる Java 入門 実践編』(インプレス) 中山清喬、国本大悟『スッキリわかる Java 入門』(インプレス) サーティファイ『Java プログラミング能力認定試験 3 級過去問題集』(ウィネット)						

教育科目	Android I		教育内容	Android I			講義
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	(前期)・後期	授業コマ数	30 コマ	単位数	2 単位
授業目標	<p>36. Android 向けアプリ開発に必要な知識を身に付ける。</p> <p>37. Android の知識を使い、要求されたアプリ開発をすることができる。</p>						
授業概要	Kotlin の文法を理解したうえで Android 向けアプリの仕組み、開発手順を学習していく。Android アプリを構成する各コンポーネントとそのライフサイクルを理解する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 課題提出及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	(実務経験を有する) ・ (専門知識や資格等を有する) IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	金田浩明『はじめての Android プログラミング 第 5 版』(SB クリエイティブ)						

教育科目	Android II		教育内容	Android II			演習
学 科 開講学年	IT 学科 2 年	開講期	前期・後期	授業コマ数	45 コマ	単位数	3 単位
授業目標	<p>38. 各コンポーネントとそのライフサイクルが理解できる。</p> <p>39. Android の知識を使い、要求されたアプリ開発をすることができる。</p>						
授業概要	Android アプリを構成する各コンポーネントとライフサイクルを理解し、要求されたアクティビティ、ビューを作成する。						
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）			
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期	回
	評定方法 課題提出及び平常点により判定する。						
評定基準	『坪内学園教務規程』による						
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する IT 企業でのプログラマーとしての実務経験 実務経験を活かして知識・技術・グループワーク・プレゼン方法等を教授						
使用 テキスト等	金田浩明『はじめての Android プログラミング 第 5 版』（SB クリエイティブ） 中山清喬『スッキリわかる Java 入門 実践編』（インプレス）						

教育科目	キャリア演習Ⅱ		教育内容	キャリア演習Ⅱ・人間性と社会性Ⅱ		演習
学 科 開講学年	IT学科 2年	開講期	前期・後期	授業コマ数	10 コマ	単位数 1 単位
授業目標	<p>1. 就職活動を円滑に行う力を養う。</p> <p>2. マナーの大切さを理解し、社会人としての基本的マナーを身に付ける。</p> <p>3. 職業生活を営む上で必要な態度やコミュニケーションの能力を培う。</p> <p>4. 社会の中での自己の在り方生き方について認識させ、働くことの意識付けや豊かな社会を築くために積極的に寄与する意欲や態度を養う。</p>					
授業概要	<p>社会人講話や就職活動を通して、社会人に必要な基礎知識や仕事に対する取り組み姿勢について学ぶ。学生と社会人で異なるコミュニケーション能力を知り、事例を通じてビジネスにおけるコミュニケーションスキルを理解する。</p> <p>社会性とは何か、事例を通じて適応的人間関係を構築できる態度について考える。</p>					
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他(レポートなど)		
	小テスト	前期	回・後期	回	前期	回・後期
	<p>評定方法</p> <p>提出物、報告書等及び取り組み状況により判定。</p>					
評定基準	『坪内学園教務規程』による					
担当教員	実務経験を有する ・ 専門知識や資格等を有する					
使用 テキスト等	自主作成プリント等					



教育科目	工業・社会Ⅱ		教育内容	総合体育Ⅲ・企画マネジメントⅡ 総合体育Ⅳ		演習
学 科 開講学年	IT学科 2年	開講期	前期・後期	授業コマ数	15 コマ	単位数 2 単位
授業目標	40. マナーの大切さを理解し、集団行動の協調性を養う。 41. 日頃の授業の成果を発揮し、今後の活動に活かすことができる。 42. 自ら率先する力を養う。					
授業概要	スポーツ大会、学園祭					
成績評価 方法	定期テスト	前期	後期	その他（レポートなど）		
	小テスト	前期	回・後期	回	なし前期 1回・後期 1回	
	評定方法 平常点と出席率をもって評価を行う。					
評定基準	『坪内学園教務規程』による					
担当教員	実務経験を有する 専門知識や資格等を有する					
使用 テキスト等	自主作成プリントなど					