

入学生の 受入方針	1. 求める人材像 (1)生成AIなど最新技術やデジタル・デザイン技術を意欲的に学びたい人 (2)地域や企業の橋渡しとなり、地元で活躍したい人 (3)様々な課題に対し、創造的に解決策を導き出すことにやりがいを感じる人
アドミ ッション ポリシー	
教育課程の 編成・実施 の方針	1. HTMLとCSS、IllustratorとPhotoshopのデザインソフトの検定試験を取得するためのスキルを学びます 2. 最新のWebサイトが制作できるように、Webサイトのデザインおこしからプロモーション素材作成、コーディングまでのスキルを学びます 3. 中小企業が抱える課題を解決するために、学習を通じて得た知識を課題解決に活用するPBLを行います 4. 各種コンテストに向け、入賞を目指すコンテンツの制作ができるようにアイデア発想法やデザイン技法を学びます 5. SNS活用、PV動画作成を習得し、作成したコンテンツの拡散方法について学びます
カリキュ ラムポリシー	
目指す人材像	(1)知識・技能 顧客視点で広告デザインやWebコンテンツの企画や製作方法を習得している あらゆる視点でデータを分析し、潜在ニーズを捉えマーケティング戦略を提案できる (2)協調性 地域の企業や団体と連携し情報を相互にやり取りするコミュニケーションを身につけている (3)思考力・課題解決力 地域や企業課題を情報×デザイン×データ融合した解決方法を提案推進する方法を習得している

目指す検定資格	● ITパスポート試験[国家資格] ● 情報セキュリティマネジメント試験[国家資格] ● 情報検定「情報活用試験」 ● Excel・Access 認定試験 ● Kintoneアソシエイト ● 日商PC「データ活用試験」 ● ウェブ解析士
---------	--

		1年次		2年次	
		<前期>	<後期>	<前期>	<後期>
到達 目標		IT知識を習得していくにあたり、ベースとなる基礎知識と初級の操作能力をみにつける。 ※ウェルビーイング=よりよく生きる	デジタルマーケティング分野を学習し、アントレプレナーシップをもって分析と課題抽出ができる。 ※デジタルシティズンシップ=デジタル社会で生きる力 ※アントレプレナーシップ=起業家精神	地域経済に係る統計データを分析し、データを通して課題の抽出とDX活用による解決方法を提案する ※PBL=課題解決型実践学習	企業や自治体が抱える問題をデータから分析して課題設定を行い、課題を解決するためのアイデアを出して提案を行う課題解決演習を行う。
カリキュ ラム	専門 分野	講義 ノーコード実習Ⅰ	講義 ノーコード実習Ⅱ	演習 ローコード実習Ⅰ	演習 ローコード実習Ⅱ
		演習 表計算実習Ⅰ	演習 表計算実習Ⅱ	演習 業務自動化演習Ⅰ	演習 業務自動化演習Ⅱ
		演習 データベース演習Ⅰ	演習 データベース演習Ⅱ		
		講義 マーケティング入門	演習 データ統合演習	演習 データ分析演習Ⅰ	演習 データ分析演習Ⅱ
		演習 文書処理実習	演習 デジタルマーケティング演習	演習 データマーケティング	
		講義 生成AI活用		演習 PBL入門	演習 PBL
		講義 情報処理概論Ⅰ	講義 情報処理概論Ⅱ	講義 システム演習Ⅰ	演習 システム演習Ⅱ
				講義 情報処理概論Ⅲ	演習 ビジネススキル
	教養 分野	演習 ビジネスマナーⅠ	演習 ビジネスマナーⅡ	演習 ビジネスマナーⅢ	
		講義 思考法	演習 アントレプレナーシップ入門	講義 アントレプレナーシップ演習	
		演習 ウェルビーイング概論	演習 デジタルシティズンシップ		
スケジュール	資格試験・学校行事等	Accessビジネスデータベース技能認定試験3級	Accessビジネスデータベース技能認定試験2級	ITパスポート試験[国家資格]	情報セキュリティマネジメント試験[国家資格]
		Excel表計算技能処理認定試験2級	Excel表計算技能処理認定試験1級		
		●入学式 ●新入生オリエンテーション		●表彰式 ●進級生オリエンテーション	
		●スポーツ大会		●スポーツ大会	
		●夏休み		●夏休み	
			●冬休み		●冬休み
			●春休み		
					●卒業式 ●表彰式
		④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨	⑩ ⑪ ⑫ ① ② ③	④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨	⑩ ⑪ ⑫ ① ② ③

主な科目内容	
ノーコード実習Ⅰ/Ⅱ	業務イメージを理解するためにKintoneを使って業務の流れを学習する。簡単に業務アプリを作成ができる各種ツールの使い方を学習し、各種テンプレートを活用しノーコードでの開発を組み立てができる
ローコード実習Ⅰ/Ⅱ	ローコードツール基礎の習得を前提に、Webアプリケーションやモバイルアプリの実装にむけて、ローコードツールで開発し、テストやバグの確認の工程を進めアプリの公開にむけた実装ができるレベルを目指す。
表計算実習Ⅰ/Ⅱ	表計算ソフトの基本操作、関数、データベース、抽出、グラフ作成を学び基本的な操作を習得した後は複数の関数を組み合わせた応用技術を習得して実務に役立つ能力を身につける。
データベース演習Ⅰ/Ⅱ	中小規模事業者で使われるGUIのデータベースであるAccessの基礎的な使い方を習得してデータベース構築のための基礎知識を学習する
生成AI活用	生成AIを有効に学習等に活用するために、AIの種類ごによる特性を理解し、生成したコンテンツや文書を倫理観をもって取り扱い、生成データの真偽について判断し、コンテンツを正しく取扱うことができる。
情報処理概論Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	情報社会の基礎知識を習得し、ネットワークやセキュリティ等の基本概念を学ぶ。IT人材として求められる広範なIT知識を身につけることを目的とする。情報検定の情報活用試験の合格を目指し、実践的な知識の習得を図る。
データ統合演習	PowerQueryでデータ抽出、加工変換、読み込みを行い。バラバラな形式のデータを分析に使えるきれいな形に整える自動化スキルを身につける。
データ分析演習Ⅰ/Ⅱ	データの収集、前処理、統計的手法、データの可視化、データから有益な情報を引き出し、実際の問題解決に応用する力、意思決定に役立てる力を養う。
デジタルマーケティング演習	効果的なマーケティング戦略を立案・実行できる能力を養う。また、データ分析やソーシャルメディアの活用、広告運用の最適化など、実際のビジネスシナリオで即戦力となるスキルを身につけることを目指す。
データマーケティング	マーケティングの基本とデータ分析技法について学習する。地域経済分析システム「RESAS」の活用と地域の小売り店舗でのフィールドワークでの実例分析をおこなう。
ウェルビーイング概論	ウェルビーイングとは身体的、精神的に良好な状態を表す。デジタル化に伴う人材がデジタルデバイスの過度な利用により、心身の健康に与える影響を考慮するデジタルウェルビーイング、充実した生活を送るうえで欠かせない概念を学習する。
デジタルシティズンシップ	サイバーリスクを回避し、デジタル社会において安全かつ有益な活動を行うために、情報リテラシー、コミュニケーションリテラシー、セキュリティリテラシー、倫理観、社会参加について学習する。
アントレプレナーシップ入門・演習	起業家精神に関する基礎知識を幅広く学習し、ビジネスを始めるための基礎知識や、アイデアの見つけ方、ビジネスプランの考案を学習し、アントレプレナーシップ演習で行うビジネスアイデアコンテスト応募につなげる
PBL入門	企業から、経営上の課題や課題解決へのニーズを共有いただき、学生がデジタル技術を活用した解決策を検討し、企業と協力しながらアイデアの実現可能性や効果を検証する。