

授業計画(シラバス)

科目名	コンピュータ概論		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	・IT技術者として必要なIT技術の基本知識を身に付ける。 ・情報処理技術者試験(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験)合格の為の知識の習得。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理試験合格へのパスポート「コンピュータ概論」				
授業外学習の方法	問題集、プリントを家庭学習用として配布				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	イントロダクション	コンピュータとは		
	2	第1章 コンピュータの基礎知識	コンピュータとの種類と五大装置		
	3	第2章 コンピュータの数値表現	コンピュータ内部の情報表現、基数変換		
	4	第2章 コンピュータの数値表現	補数、数値表現		
	5	第3章 ハードウェア	プロセッサ、論理演算と論理回路、記憶装置		
	6	第3章 ハードウェア	入出力インタフェース、入出力装置		
	7	第4章 システムの構成要素	システムの評価指標、システムの構成、高信頼化技術		
	8	第5章 ソフトウェア	ソフトウェアの分類とOS		
	9	第6章 マルチメディア・情報メディア	マルチメディア		
	10	第7章 AI(人工知能)	AI(人工知能)、機械学習		
	11	第7章 AI(人工知能)	ディープラーニング		
	12	まとめ	問題演習		
	13	まとめ	問題演習		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	IT戦略とシステム開発		指導担当者名	橋本 友子	
実務経験	-			実務経験:	
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	・IT技術者として必要なIT技術の基本知識を身に付ける。 ・情報処理技術者試験(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験)合格の為の知識の習得。 ・IT技術を解説するとともに、ソフトウェア開発の現場での応用例や注意事項を実例を交えながら指導する。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理試験合格へのパスポート「IT戦略とデータ利活用」「システム開発と情報技術」				
授業外学習の方法	問題集、プリントを家庭学習用として配布				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	第1章 企業と経営戦略	企業活動、経営戦略手法、マーケティング、ビジネス戦略、技術開発戦略		
	2	第2章 システム戦略	企業におけるシステム戦略、情報システムの活用、システム企画		
	3	第3章 ビジネスインダストリ(IoT)	ビジネスインダストリ、組み込みシステム、AI利活用		
	4	第4章 マネジメント	プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント		
	5	第4章 マネジメント	システム監査		
	6	第5章 業務分析・データ利活用	OR・IE、データ利活用		
	7	第6章 企業会計	企業会計		
	8	第6章 企業会計	財務諸表		
	9	第7章 法務と標準化	知的財産権、セキュリティ関連法規、労務法		
	10	第7章 法務と標準化	その他の法規、情報倫理、標準化		
	11	システム開発技術	システム開発とは、システムの開発プロセス、システム要件定義・設計		
	12	システム開発技術	ソフトウェア要件定義・設計・構築		
	13	まとめ	演習問題		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	プログラミング言語 I		指導担当者名	谷津 悠久	
実務経験	ゲームソフト開発会社でプログラマーとして4年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	150時間 (前期78時間、後期72時間)			週時間数	6時間
学習到達目標	・基礎からプログラミング言語を学び、実習を通して理解の深化と知識の定着を行う ・VisualStudioの使い方を学ぶ				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 課題を提出してもらい100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・ゴールから始めるC#				
授業外学習の方法	動画教材、プログラミングの宿題				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	CHAPTER 1 Visual C#とはなんだろう？	プログラミングとは、.NETFramework、ソフトウェア開発		
	2	第2章 C# の基礎	C#とは、C#の特徴、C#で開発できるアプリ、名前空間		
	3	第2章 C# の基礎	C#とは、C#の特徴、C#で開発できるアプリ、名前空間		
	4	第3章 変数とデータ型	変数とデータ型、組み込みデータ型、変数の有効範囲		
	5	第3章 変数とデータ型	変数とデータ型、組み込みデータ型、変数の有効範囲		
	6	第4章 式と演算子	プログラムを構成するもの、演算子、演算子の優先順位		
	7	第4章 式と演算子	プログラムを構成するもの、演算子、演算子の優先順位		
	8	第5章 制御文	制御文とは、選択、繰り返し、ジャンプ		
	9	第5章 制御文	制御文とは、選択、繰り返し、ジャンプ		
	10	第5章 制御文	制御文とは、選択、繰り返し、ジャンプ		
	11	第6章 クラスの基礎とメソッド	クラスの基礎、アクセス修飾子、メソッド、インスタンス		
	12	第6章 クラスの基礎とメソッド	クラスの基礎、アクセス修飾子、メソッド、インスタンス		
	13	第7章 継承とカプセル化	継承、カプセル化、パブリッククラス		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	プログラミング言語 I		指導担当者名	谷津 悠久	
実務経験	ゲームソフト開発会社でプログラマーとして4年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	150時間 (前期78時間、後期72時間)			週時間数	6時間
学習到達目標	・基礎からプログラミング言語を学び、実習を通して理解の深化と知識の定着を行う ・VisualStudioの使い方を学ぶ				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 課題を提出してもらい100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・ゴールから始めるC#				
授業外学習の方法	動画教材、プログラミングの宿題				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	第7章 継承とカプセル化	継承、カプセル化、パースナルクラス		
	2	第8章 ポリモーフィズム	ポリモーフィズム、インターフェース、型スイッチ		
	3	第8章 ポリモーフィズム	ポリモーフィズム、インターフェース、型スイッチ		
	4	第9章 例外処理	例外処理、try-catch-finally、例外クラス、throw文		
	5	第9章 例外処理	例外処理、try-catch-finally、例外クラス、throw文		
	6	第10章 配列と構造体	配列、構造体、タプル、null		
	7	第10章 配列と構造体	配列、構造体、タプル、null		
	8	第11章 高度なプログラミング	デリゲート、ラムダ式、イベント、非同期処理、名前空間		
	9	第11章 高度なプログラミング	デリゲート、ラムダ式、イベント、非同期処理、名前空間		
	10	第12章 クラスライブラリの活用	コレクション、文字列処理、ファイルへの入出力、LINQ		
	11	第12章 クラスライブラリの活用	コレクション、文字列処理、ファイルへの入出力、LINQ		
	12	第13章 GUI アプリケーションの基礎	2つのGUI技術とUWP		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	Office実習 I		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
時間数	36時間			週時間数	3時間
学習到達目標	・Word,Excel,PowerPointの基本的な使い方を習得する。 ・Word,Excel,PowerPointを使用して、書類や資料が作成できる。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	今すぐ使えるかんたん Word & Excel & PowerPoint 2021				
授業外学習 の方法	教材の問題を使い、家庭で学習を行う。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Officeアプリについて	Officeアプリの基本操作をマスターしよう		
	2	Word	文字入力と基本的な文書作成をマスターしよう		
	3	Word	文書を編集しよう		
	4	Word	図形・写真・イラストを配置しよう		
	5	Excel	表を作成しよう		
	6	Excel	数式・関数を使って計算しよう		
	7	Excel	表の見た目を整えよう		
	8	Excel	グラフの作成・印刷をマスターしよう		
	9	PowerPoint	スライド作成の基本を覚えよう		
	10	PowerPoint	スライドの文字書式を設定しよう		
	11	PowerPoint	スライドに文字以外の要素を追加しよう		
	12	総まとめ	資料の作成		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	アルゴリズム		指導担当者名	相楽 実紀	
実務経験	企業内システムエンジニア・ソフトウェア開発業務に5年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	150時間 (前期78時間、後期72時間)			週時間数	6時間
学習到達目標	・IT技術者として必要なアルゴリズムの基本知識を身に付ける。 ・情報処理技術者試験(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験)合格の為の知識の習得。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	FE試験対策テキストⅣ アルゴリズム				
授業外学習の方法	関連検定過去問題プリントを家庭学習用として配布				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	Part1 アルゴリズムの基礎	アルゴリズムとは何か		
	2	Part1 アルゴリズムの基礎	変数と定数		
	3	Prat1 アルゴリズムの基礎	基本制御構造 その1 ～順次と分岐～		
	4	Prat1 アルゴリズムの基礎	変数同士の内容の交換		
	5	Prat1 アルゴリズムの基礎	基本制御構造 その2 ～繰返し～		
	6	Prat1 アルゴリズムの基礎	繰返しを用いた簡単な処理		
	7	Prat1 アルゴリズムの基礎	引数と返却値		
	8	Prat1 アルゴリズムの基礎	配列と繰返し処理		
	9	Prat1 アルゴリズムの基礎	2次元配列、計算量		
	10	Prat2 基本アルゴリズム	最大値・最小値を求めるアルゴリズム		
	11	Prat2 基本アルゴリズム	基本アルゴリズム(探索)、その1、2 線形探索、2分探索		
	12	Prat2 基本アルゴリズム	基本アルゴリズム(整列)その1～3 選択法、交換法、挿入法、再帰		
	13	総まとめ	練習問題		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	アルゴリズム		指導担当者名	相楽 実紀	
実務経験	企業内システムエンジニア・ソフトウェア開発業務に5年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	150時間 (前期78時間、後期72時間)			週時間数	6時間
学習到達目標	・IT技術者として必要なアルゴリズムの基本知識を身に付ける。 ・情報処理技術者試験(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験)合格の為の知識の習得。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	FE試験対策テキストⅣ アルゴリズム				
授業外学習の方法	関連検定過去問題プリントを家庭学習用として配布				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	1	Prat2 基本アルゴリズム	文字列操作アルゴリズム その2 ～文字列の置換～		
	2	Prat2 基本アルゴリズム	文字列操作アルゴリズム その3 ～文字列の圧縮～		
	3	Prat3 データ構造	データ構造の基礎知識、リスト		
	4	Prat3 データ構造	スタック、キュー		
	5	Prat3 データ構造	ハッシュ表、木		
	6	Prat3 データ構造	2文探索木、ヒープ		
	7	Prat3 データ構造	木の巡回、B木		
	8	Prat3 データ構造	グラフ、最短経路探索		
	9	Prat4 オブジェクト指向	オブジェクト指向の基礎知識、オブジェクト指向を活用したプログラム		
	10	Prat5 応用アルゴリズム	ファイル処理、ファイル併合		
	11	Prat5 応用アルゴリズム	ファイルの突合せ、コントロールブレイク処理		
	12	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名		データベース実習		指導担当者名	本田 昌秀		
実務経験		システム開発会社にてITコンサル、システム開発、ホームページ制作等の業務に9年間従事				実務経験:	有
開講時期		後期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 1年	
授業方法		講義:	演習:		実習: ○		実技:
時間数		72時間				週時間数	6時間
学習到達目標		リレーショナルデータベースの必要性と考え方について学ぶ。 SQLの習得を行う。					
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		スッキリわかるSQL入門					
授業外学習 の方法		教材の題材を実施する					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	第Ⅰ部 SQLを始めよう		第1章 はじめてのSQL			
	2	第Ⅰ部 SQLを始めよう		第2章 基本文法と4大命令			
	3	第Ⅰ部 SQLを始めよう		第3章 操作する行の絞り込み			
	4	第Ⅰ部 SQLを始めよう		第4章 検索結果の加工			
	5	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第5章 式と関数			
	6	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第6章 集計とグループ化			
	7	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第7章 副問い合わせ			
	8	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第8章 複数テーブルの結合			
	9	第Ⅲ部 データベースの知識を深めよう		第9章 トランザクション			
	10	第Ⅲ部 データベースの知識を深めよう		第10章 テーブルの作成			
	11	第Ⅲ部 データベースの知識を深めよう		第11章 さまざまな支援機能			
	12	第Ⅳ部 データベースで実現しよう		第12章 テーブルの設計			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない							

授業計画(シラバス)

科目名		検定対策		指導担当者名	安齋 貴美子			
実務経験		ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事				実務経験:	有	
開講時期		通期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 1年		
授業方法		講義:		演習: ○		実習:		実技:
時間数		111時間 (前期39時間、後期72時間)				週時間数		3時間
学習到達目標		・サーティファイ「情報処理技術者能力認定試験」合格に向けた演習を行う。 ・過去問題により到達状況を把握し本試験合格を目指す。						
評価方法 評価基準		・出席、提出物、各種試験結果を100点満点で点数化して総合評価する						
使用教材		サーティファイ情報処理技術者能力認定試験問題集3級、2級						
授業外学習の方法		サーティファイ情報処理技術者能力認定試験問題集およびプリントで答練を指導。						
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等				
授業計画 前期	1	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	2	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	3	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	4	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	5	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	6	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	7	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	8	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	9	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	10	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	11	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	12	情報処理技術者能力認定試験3級対策		情報処理技術者能力認定試験3級過去問題 弱点部分の解説を行う				
	13	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない								

授業計画(シラバス)

科目名		検定対策		指導担当者名	安齋 貴美子			
実務経験		ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事				実務経験:	有	
開講時期		通期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 1年		
授業方法		講義:		演習: ○		実習:		実技:
時間数		111時間 (前期39時間、後期72時間)				週時間数	6時間	
学習到達目標		・サーティファイ「情報処理技術者能力認定試験」合格に向けた演習を行う。 ・「基本情報技術者試験科目A免除」合格に向けた演習を行う。						
評価方法 評価基準		・出席、提出物、各種試験結果を100点満点で点数化して総合評価する						
使用教材		過去問題 IPA 基本情報技術者試験の過去問題をプリント サーティファイ情報処理技術者能力認定試験問題集2級						
授業外学習 の方法		サーティファイ情報処理技術者能力認定試験問題集およびプリントで答練を指導。						
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等				
授業計画 後期	1	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	2	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	3	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	4	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	5	情報処理技術者能力認定試験2級1部対策		情報処理技術者能力認定試験2級1部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	6	基本情報技術者科目A免除試験対策		基本情報技術者科目A過去問題 弱点部分の解説を行う				
	7	基本情報技術者科目A免除試験対策		基本情報技術者科目A過去問題 弱点部分の解説を行う				
	8	基本情報技術者科目A免除試験対策		基本情報技術者科目A過去問題 弱点部分の解説を行う				
	9	基本情報技術者科目A免除試験対策		基本情報技術者科目A過去問題 弱点部分の解説を行う				
	10	情報処理技術者能力認定試験2級2部対策		情報処理技術者能力認定試験2級2部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	11	情報処理技術者能力認定試験2級2部対策		情報処理技術者能力認定試験2級2部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	12	情報処理技術者能力認定試験2級2部対策		情報処理技術者能力認定試験2級2部過去問題 弱点部分の解説を行う				
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない								

授業計画(シラバス)

科目名	ネットワークセキュリティ		指導担当者名	本田 昌秀	
実務経験	システム開発会社にてITコンサル、システム開発、ホームページ制作等の業務に9年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	39時間			週時間数	3時間
学習到達目標	・IT技術者として必要なネットワークとセキュリティの基本知識を身に付ける。 ・情報処理技術者試験(基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験)合格の為の知識の習得。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理試験合格へのパスポート「システム開発と情報技術」				
授業外学習 の方法					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	ネットワーク	ネットワーク方式		
	2	ネットワーク	OSI基本参照モデル		
	3	ネットワーク	TCP/IPプロトコル		
	4	ネットワーク	IPアドレス		
	5	ネットワーク	ネットワーク管理		
	6	ネットワーク	TCP/IPアプリケーション		
	7	セキュリティ	情報セキュリティ		
	8	セキュリティ	システムへの攻撃手法		
	9	セキュリティ	暗号化技術		
	10	セキュリティ	認証技術		
	11	セキュリティ	セキュリティ技術		
	12	セキュリティ	セキュリティリスク		
	13	セキュリティ	セキュリティ管理		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名		プレゼンテーション技法		指導担当者名	相楽 実紀		
実務経験		企業内システムエンジニア・ソフトウェア開発業務に5年間従事				実務経験:	有
開講時期		後期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 1年	
授業方法		講義:	演習: ○		実習:		実技:
時間数		36時間				週時間数	3時間
学習到達目標		サーティファイ主催コミュニケーション検定初級合格レベルの知識を習得する コミュニケーションの基礎を学ぶ プレゼンテーションの基礎を学ぶ					
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集					
授業外学習 の方法							
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	コミュニケーションの基本		コミュニケーションと話し上手について、あいさつについて			
	2	きれいな発声・発音		自分の話し方、きれいな発声・発音について			
	3	正しい日本語		現在の日本語について、正しい言葉遣い			
	4	話すときの心構え		聞き手を意識した心構え			
	5	話すときの心構え		話題の広げ方			
	6	効果的な話し方		効果的に話す方法			
	7	効果的な話し方		効果的な話し方の構成			
	8	効果的な表現力		態度による話の効果			
	9	効果的な表現力		アイコンタクトとジェスチャー			
	10	総まとめ		今まで確認した内容の復習を行う			
	11	問題演習		模擬問題			
	12	問題演習		模擬問題			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない							

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	480時間 (1年:後期180時間、2年:前期180時間、3年:後期120時間)			週時間数	30時間
学習到達目標	・情報処理技術者試験合格に向けた講義・演習問題を行う。 ・業者模試、過去問題により到達状況を把握し本試験合格を目指す。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、各種試験結果を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理技術者試験の過去問題 業者模試 iTEC、TAC、インフォテック				
授業外学習 の方法	情報処理技術者試験過去問サイト「過去問道場」での答練を指導				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	2	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	3	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	4	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	5	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	6	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					

授業計画(シラバス)

科目名	アプリケーション開発 I		指導担当者名	谷津 悠久	
実務経験	ゲームソフト開発会社でプログラマーとして4年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○		実技:
時間数	117時間			週時間数	9時間
学習到達目標	・GUIアプリ開発の為のMVCモデルについて学ぶ ・アイデアを形にする実装力を身に付けさせる				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	自作の教材				
授業外学習 の方法	動画教材				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	環境のセットアップとMVCモデル	セットアップ、MVCモデル概要、Eclipseプロジェクトの作成		
	2	GUIアプリ画面作成	SceneBuilderで画面作成、Javaで画面に配置したオブジェクトを取得		
	3	イベント1	ボタンを押した時の処理、ワーク「メモ帳アプリ作成」		
	4	イベント2	ワーク「メモ帳アプリ作成」		
	5	アプリ開発1:メモ帳の追加機能	置換機能、パスワード自動生成		
	6	ページ遷移	複数画面を作成してページ遷移を行う、データの受け渡し		
	7	DB	CRUD		
	8	Media	画像表示、BGM再生、SE再生、動画再生、ハイパーリンク		
	9	外部API接続	Http通信とRESTAPIの説明、Json形式データの説明、GoogleMao表示		
	10	各種GUIパーツの勉強1	SwingのGUIパーツの学習		
	11	アプリ企画1	個人製作で企画書を作成、好きな物を作らせる		
	12	アプリ開発1	制作		
	13	アプリ開発2	制作		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	プログラミング言語Ⅱ		指導担当者名	谷津 悠久	
実務経験	ゲームソフト開発会社でプログラマーとして4年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	・アプリ開発に繋がる論理的思考、オブジェクト構造、Java言語知識と技術の基礎を身に着ける。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Java 第3版 基本編 アプリケーション作りの基本				
授業外学習 の方法	・動画教材 ・プログラミングの宿題				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	第1章 パッケージとJava API	パッケージの利用、API仕様書、基本的なクラス、パッケージの作成、章末問題		
	2	第2章 例外処理	例外の発生と例外処理、例外オブジェクト、例外を作成して投げる、章末問題		
	3	第3章 スレッド	スレッドの基本、スレッドの制御、マルチスレッドの適切な使い方、章末問題		
	4	第4章 ガーベッジコレクションとメモリ	スタックとヒープ、ガーベッジコレクションと空きメモリ、章末問題		
	5	第5章 コレクション	ArrayListクラス、コレクションフレームワーク、コレクションの活用、章末問題		
	6	第6章 ラムダ式	ファイル入出力、シリアライゼーションとオブジェクトの保存、ファイルとフォルダの操作、章末問題		
	7	第7章 入出力	ファイル入出力、シリアライゼーションとオブジェクトの保存、ファイルとフォルダの操作、章末問題		
	8	第8章 GUIアプリケーション	フレームの作成、コンポーネントの配置、イベント処理、さまざまなコンポーネント、章末問題		
	9	第9章 グラフィックスとマウスイベント	描画処理、マウスイベント処理、練習問題		
	10	第10章 ネットワーク	通信するプログラムの基本、ネットワーク通信プログラムの作成、章末問題		
	11	第11章 一歩進んだJavaプログラミング	ストリーム、知っておきたい機能、章末問題		
	12	第11章 一歩進んだJavaプログラミング	ストリーム、知っておきたい機能、章末問題		
	13	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	Web制作基礎		指導担当者名	本田 昌秀	
実務経験	システム開発会社にてITコンサル、システム開発、ホームページ制作等の業務に9年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	HTMLの基礎を学びWebページを作成する CSSの基礎を学びWebページのデザインを作成する サーバ接続の方法について学ぶ				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	HTML5 & CSS3ワークブック - ステップ30(情報演習35)				
授業外学習 の方法	教材の問題を使い、家庭で学習を行う。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	HTMLとWWWサーバー タグの基本と改行	HTMLの基本構造		
	2	見出しと段落 文字の装飾	基本とテキスト要素		
	3	画像の掲載	画像を利用するための準備		
	4	リンクの作成－1 リンクの作成－2	リンクの説明、実装を行う		
	5	CSSの基本－1 CSSの基本－2	CSSの役割について説明、実装を行う 基本		
	6	文字書式のCSS－1 文字書式のCSS－2	CSSの役割について説明、実装を行う 書式		
	7	CSSにおける色指定 背景のCSS	CSSの役割について説明、実装を行う 背景		
	8	サイズと枠線のCSS 余白のCSS	CSSの役割について説明、実装を行う サイズと枠線		
	9	角丸、影、半透明のCSS divタグとspanタグ	CSSの役割について説明、実装を行う divタグ、spanタグ		
	10	回り込みのCSS リンクのCSS	CSSの役割について説明、実装を行う リンク		
	11	表のCSS指定 グループ化とセルの結合	セルの結合方法を説明、実装する		
	12	表を活用したレイアウト リストの作成と活用	表のレイアウトについて リストの使い方		
	13	インラインフレームの作成 フォームの作成	インラインフレームとフォームの説明、実装を行う		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名		総合学習		指導担当者名		安齋 貴美子		
実務経験		ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事					実務経験:	有
開講時期		前期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 2年		
授業方法		講義:		演習: ○		実習:		実技:
時間数		39時間					週時間数	3時間
学習到達目標		社会人として必要な知識やマナーを身に着ける。 就職に向けた準備をする。						
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する						
使用教材		なし						
授業外学習 の方法		なし						
学期	ターム	項 目			内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	社会人基礎講座			社会人の心構え、時間管理と自己管理の重要性			
	2	ビジネスマナー			挨拶や敬語の使い方			
	3	コミュニケーションスキル			グループディスカッションの練習			
	4	問題解決力を養う			クリティカルシンキングの基礎			
	5	ビジネス文書作成			履歴書・職務経歴書の書き方			
	6	就職活動準備			自己分析とキャリアプランニング			
	7	面接対策			面接での振る舞いと質問例			
	8	チームワークと協働			チームでの役割とリーダーシップ			
	9	社会人としての法律と権利			労働法の基礎知識			
	10	ビジネスパーソンの健康管理			健康的な生活習慣の形成			
	11	金融リテラシー			社会保険と税金の基礎知識			
	12	実践演習			グループによるプロジェクト発表			
	13	総まとめと振り返り			学んだことの再確認と将来の目標設定			
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない								

授業計画(シラバス)

科目名	Web制作応用		指導担当者名	本田 昌秀	
実務経験	システム開発会社にてITコンサル、システム開発、ホームページ制作等の業務に9年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	72時間			週時間数	6時間
学習到達目標	JavaScriptを習得する				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	JavaScript本格入門				
授業外学習 の方法	教材の問題を使い、家庭で学習を行う。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Chapter 1 イントロダクション	JavaScriptとは JavaScriptアプリを開発／実行するための基本環境		
	2	Chapter 2 基本的な書き方を身につける	JavaScriptの基本的な記法、変数、データ型		
	3	Chapter 3 値の演算操作を理解する - 演算子	演算子とは？ 算術演算子、代入演算子、比較演算子、論理演算子 等		
	4	Chapter 4 スクリプトの基本構造を理解する - 制御構文	制御構文とは、条件分岐、繰り返し処理、ループの制御		
	5	Chapter 5 基本データを操作する - 組み込みオブジェクト	文字列を操作する、数値リテラルを操作する、日付／時刻値を操作する		
	6	Chapter 6 繰り返し利用するコードを1カ所にまとめる - 関数	関数について		
	7	Chapter 7 JavaScriptらしいオブジェクトの用法を理解する	オブジェクトの雛型「プロトタイプ」を理解する		
	8	Chapter 8 大規模開発でも通用する書き方を身につける	クラスの基本		
	9	Chapter 9 HTMLやXMLの文書を操作する	DOMの基本を押さえる		
	10	Chapter 10 クライアントサイドJavaScript開発を極める	ブラウザーオブジェクトで知っておきたい基本機能		
	11	Chapter 11 現場で避けて通れない応用知識	コマンドラインからJavaScriptコードを実行する		
	12	総まとめ	章末課題		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名	プログラミング言語Ⅲ		指導担当者名	山ノ井 靖	
実務経験	ソフトウェア開発会社の代表としてソフトウェア開発業務に31年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	72時間			週時間数	6時間
学習到達目標	・PHPを習得する ・Webシステム構築を行う				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	プログラミングPHP				
授業外学習の方法	家庭よりサーバにアクセスできるようにしており、作成したプログラムをサーバで実行する				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	1 PHPについて	1 PHPとは 3 PHPのインストール		
	2	2 PHP言語の基本	1 字句構造 2 データ型		
	3	2 PHP言語の基本	3 変数 4 式と演算子		
	4	3 関数	1 関数呼び出し 2 関数の定義		
	5	3 関数	3 関数のスコープ 4 関数のパラメータ		
	6	4 文字列	1 文字列定数のクォート処理 2 文字列の表示		
	7	4 文字列	3 個別の文字へのアクセス 4 文字列のお掃除		
	8	5 配列	1 インデックス配列と連想配列 2 配列の要素の識別		
	9	5 配列	3 配列へのデータの格納 4 多次元配列		
	10	6 オブジェクト	1 用語の定義 2 オブジェクトの作成		
	11	6 オブジェクト	3 プロパティおよびメソッドへのアクセス 4 クラスの宣言		
	12	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	アプリケーション開発Ⅱ		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
時間数	144時間			週時間数	12時間
学習到達目標	・アーバンデータチャレンジへの作品出展 ・チーム制作を通じて実践的な技術の習得、コミュニケーション能力、自己啓発を促してプログラマーとして成長する ・自分の為ではなく、誰かの為にアプリを開発するプロとしての視点をコンテスト出展を通して身につける				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	なし				
授業外学習 の方法	開発環境を使い、プログラミングを行う				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	企画作成	企画案の作成		
	2	企画作成	企画案の作成		
	3	システム設計	画面遷移図		
	4	システム設計	基本設計書作成		
	5	システム設計発表	企画案、設計の発表		
	6	プログラミング	設計書を基にコーディング		
	7	プログラミング	設計書を基にコーディング		
	8	プログラミング	設計書を基にコーディング		
	9	テスト	単体テスト,結合テスト		
	10	テスト	単体テスト,結合テスト		
	11	成果発表会	完成したアプリの発表会		
	12	作品ブラッシュアップ	完成したアプリの手直し		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名		クラウド		指導担当者名		浅井 渉	
実務経験		システム開発に関して、企画提案・開発・プロジェクト管理などを9年間従事した後、独立				実務経験：有	
開講時期		後期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 2年	
授業方法		講義：		演習：○		実習：	
時間数		36時間				週時間数 3時間	
学習到達目標		・Azureのクラウドサービスを通じて、最新技術のクラウドの機能について学ぶ					
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		・Azureテクノロジー入門					
授業外学習 の方法							
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	第1章 Azureの基本と全体像1		クラウドとは、クラウド化までの歴史、Azureの概要			
	2	第1章 Azureの基本と全体像2		各種サービスについて、デプロイ構成、アカウント			
	3	第2章 AzureのインフラとIaaS1		インフラサービス、インターネットの上のサーバー			
	4	第2章 AzureのインフラとIaaS2		初めてのデプロイ演習			
	5	第3章 データベース、データ分析、AI(人工知能)、IoT		DBのデプロイ、接続			
	6	第3章 データベース、データ分析、AI(人工知能)、IoT		仮想マシンのデプロイ、AIについて			
	7	第4章 開発者のためのPaaS1		AzureFunction、AzureFace			
	8	第4章 開発者のためのPaaS2		AzureSpeech、AzureText			
	9	第5章 アイデンティティ管理と認証・認可1		Azureでの認証をアプリに組み込む1			
	10	第5章 アイデンティティ管理と認証・認可2		Azureでの認証をアプリに組み込む2			
	11	第6章 地上に広がるハイブリッドクラウド		AzureDeveOps			
	12	総まとめ		総合的な学習の理解度を確認する			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点						出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない	

授業計画(シラバス)

科目名		ネットワーク		指導担当者名	本田 昌秀	
実務経験		システム開発会社にてITコンサル、システム開発、ホームページ制作等の業務に9年間従事			実務経験:	有
開講時期		後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法		講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数		39時間			週時間数	3時間
学習到達目標		・仮想環境でネットワークを段階的に構築し、仕組みや技術を習得する。				
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材		[ネットワーク超入門]手を動かしながら学ぶIPネットワーク				
授業外学習 の方法						
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Chapter1: ネットワークの全体像		ネットワークの基本		
	2	Chapter2: Cisco機器の設定の基本		Cisco機器の設定の準備、CLIの設定の基本		
	3	Chapter3: イーサネットとレイヤ2スイッチ		イーサネット、レイヤ2スイッチ		
	4	Chapter4: VLAN		VLANの概要、VLANの仕組み		
	5	Chapter5: IPアドレスの基礎		IPアドレスとは、ユニキャストIPアドレス		
	6	Chapter6: レイヤ3スイッチ		レイヤ3スイッチの概要、レイヤ3スイッチのIPアドレス設定		
	7	Chapter6: レイヤ3スイッチ		SVI/ルーテッドポートの設定と確認コマンド		
	8	Chapter7: ルーティングの基礎		ルータ、ルーティングの動作		
	9	Chapter7: ルーティングの基礎		ルーティングテーブル、スタティックルートの設定と確認		
	10	Chapter8: RIP		RIPの概要、RIPの仕組み		
	11	Chapter8: RIP		RIPの設定と確認コマンド		
	12	Chapter9: インターネットへの接続		インターネットへの接続、デフォルトルート		
	13	まとめ		総合演習		
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない						

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務 I		指導担当者名	橋本 友子		
実務経験	-				実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:		実技:	
時間数	36時間				週時間数	3時間
学習到達目標	社会人になるためのビジネスマナーを身につける 就職試験に向けた事前準備の実施					
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材	これだけは知っておきたい！面接対策＆ビジネスマナーテキスト					
授業外学習 の方法	なし					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	基本動作	立つ姿勢、お辞儀、椅子の立ち座り、歩き方、表情			
	2	言葉遣い	正しい言葉遣い、話し方聞き方 敬語			
	3	電話応対	正しい電話応対 注意点 受け方			
	4	電子メールマナー	電子メール使用の注意点 文例			
	5	面接対策	面接について考える			
	6	ビジネスマナー基礎	名刺交換、会議への参加、メールの書き方、ビジネスライティング			
	7	ビジネスマナー基礎	クライアント訪問時のマナー、接待・飲み会への参加、食事のマナー			
	8	ビジネスマナー基礎	クレーム・謝罪の対応、ソーシャルメディアのルール、ビジネスマナーのおさらい			
	9	仕事に取り組む姿勢	学生と社会人の違い、働くとは、プロとして仕事に取り組む姿勢			
	10	社会人としての心得	自己管理、礼儀・マナー、社会人になる前に身に付ける事			
	11	社会人の基本マナー	身だしなみ、立ち居振る舞い、表情、言葉遣い、挨拶			
	12	職場の規律とエチケット	職場の秩序、コンプライアンス、情報セキュリティ、ハウレンソウ、業務効率を上げる5S			
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	480時間 (1年:後期180時間、2年:前期180時間、3年:後期120時間)			週時間数	30時間
学習到達目標	・情報処理技術者試験合格に向けた講義・演習問題を行う。 ・業者模試、過去問題により到達状況を把握し本試験合格を目指す。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、各種試験結果を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理技術者試験の過去問題 業者模試 iTEC、TAC、インフォテック				
授業外学習の方法	情報処理技術者試験過去問サイト「過去問道場」での答練を指導				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	2	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	3	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	4	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	5	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	6	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					

授業計画(シラバス)

科目名	就職特別対策		指導担当者名	橋本 友子	
実務経験	-				実務経験:
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	120時間 (3年次60時間、4年次60時間)			週時間数	30時間
学習到達目標	就職に必要な知識、マナーの習得 業界の動向理解				
評価方法 評価基準	・出席、授業態度 ・レポート 等の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	これだけは知っておきたい！面接対策＆ビジネスマナーテキスト				
授業外学習 の方法	テキストを使い復習、企業研究				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	企業研究、就職試験対策	説明会に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験		
	2	企業研究、就職試験対策	説明会に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験		
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名		アプリケーション開発Ⅲ		指導担当者名	山ノ井 靖		
実務経験		ソフトウェア開発会社の代表としてソフトウェア開発業務に31年間従事				実務経験:	有
開講時期		前期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 3年	
授業方法		講義:	演習:		実習: ○		実技:
時間数		195時間				週時間数	15時間
学習到達目標		・PHPを使用し、実際にWebサイトを開発することで、要件定義からデバッグまでの工程を経験する ・上流工程から下流工程までの実務に近い経験をすることで、システムエンジニアやプログラマーに必要な能力を身に付ける					
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		プログラミングPHP					
授業外学習 の方法		なし					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	Webサイトの概要		開発するWebサイトの企画・案だし			
	2	企画書作成		企画発表・フィードバックからの企画の練りこみ			
	3	企画書作成		Webサイトの企画書作成・発表			
	4	仕様書作成		データベース設計			
	5	Webサイトの開発		開発環境の構築			
	6	Webサイトの開発		使用ライブラリ・テンプレートエンジンの理解			
	7	Webサイトの開発		管理画面の実装			
	8	Webサイトの開発		フロント画面の実装			
	9	マニュアル作成		Webサイトのマニュアル作成			
	10	発表練習		プレゼン資料の作成			
	11	発表練習		プレゼン資料の作成			
	12	発表練習		プレゼン資料の作成			
	13	発表		発表			
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない							

授業計画(シラバス)

科目名		プランニング		指導担当者名	浅井 渉		
実務経験		システム開発に関して、企画提案・開発・プロジェクト管理などを9年間従事した後、独立				実務経験:	有
開講時期		前期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 3年	
授業方法		講義:	演習: ○		実習:		実技:
時間数		39時間				週時間数	3時間
学習到達目標		アプリの企画とプロトタイピングの手法を学ぶ					
評価方法 評価基準		・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		オリジナル教材					
授業外学習 の方法		実施内容の復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	アプリ企画1		アプリ企画の手法について学ぶ			
	2	アプリ企画2		アプリ企画の手法について学ぶ			
	3	ユーザーストーリー作成		ユーザーストーリーについて学び、作成してみる			
	4	ペーパープロトタイピング		ペーパープロトタイピングについて学ぶ			
	5	プロトタイピング1		ペーパープロトタイピングを作成する			
	6	プロトタイピング2		ペーパープロトタイピングを作成する			
	7	アプリ企画3		以前作成したアプリ企画をペーパープロトタイピングを踏まえて作成			
	8	デザイン基礎		UIの基礎について学習			
	9	プロトタイピング1		画面構成案を考える			
	10	プロトタイピング2		画面構成案を考える			
	11	ユーザビリティとアクセシビリティ		UI/UXの考え方と手法を学ぶ			
	12	ユーザビリティとアクセシビリティ		UI/UXの考え方と手法を学ぶ			
	13	ユーザーテスト手法1		ユーザーテストの手法について学び、テスト項目を考える			
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない							

授業計画(シラバス)

科目名	Unity		指導担当者名	谷津 悠久	
実務経験	ゲームソフト開発会社でプログラマーとして4年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	・XR開発で注目されているUnityの機能を把握して、簡単なアプリケーションを開発できる知識と技術を身につける				
評価方法 評価基準	・出席率、授業態度、提出課題、期末課題にて評価				
使用教材	なし				
授業外学習 の方法	なし				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	Unityの環境セットアップ	Unityのインストール、Unityの作品概要		
	2	プロジェクトの作成	UnityHubの概要、画面と操作説明		
	3	オブジェクトを動かす①	Transformコンポーネント		
	4	オブジェクトを動かす①	Transformコンポーネント		
	5	物理演算	Rigidbodyコンポーネント		
	6	衝突判定	ColliderとCollisionコンポーネント		
	7	オブジェクトの動的生成、消去	Instantiate、Prefab化		
	8	GUI①	Button、Text		
	9	GUI②	Slider、Checkbox、Radiobox		
	10	GUI③	アンカー		
	11	制作	企画、個人制作		
	12	制作	個人制作		
	13	制作	個人制作		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務Ⅱ		指導担当者名	橋本 友子	
実務経験	-				実務経験:
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
時間数	78時間			週時間数	6時間
学習到達目標	社会人になるためのビジネスマナーを身につける 就職試験に向けた事前準備の実施				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	面接対策&ビジネスマナー 動画教材				
授業外学習 の方法	なし				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	2	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	3	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	4	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	5	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	6	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	7	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	8	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	9	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	10	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	11	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	12	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	13	就職試験準備	面接試験練習、SPI対策、履歴書作成		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	Unix/Linux		指導担当者名	山ノ井 靖	
実務経験	ソフトウェア開発会社の代表としてソフトウェア開発業務に31年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	36時間			週時間数	3時間
学習到達目標	・Linuxのコマンドを覚える。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	Linuxコマンドポケットリファレンス				
授業外学習 の方法					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Linuxとは	Linuxの歴史と現在の姿、特徴、基礎知識		
	2	Linuxを使いこなすための基礎知識	コマンド実行前の注意事項、実行方法		
	3	エディタの使い方	viエディタ、nanoエディタ ソースファイルを読込、書換、出力の操作を行うタ		
	4	ディレクトリの表示、ファイル操作、パス1	GUIプロンプト上からCPUのフォルダの表示と操作を行う		
	5	ディレクトリの表示、ファイル操作、パス2	GUIプロンプト上からファイルのパスの取得と指定		
	6	RPM1	RPMパッケージの利用、操作、管理		
	7	RPM2	RPMライブラリの利用、バイナリ変換		
	8	アカウント管理、システム管理	アカウントの作成、HDD表示、日付管理、その他システム操作		
	9	デバイスの操作	デバイスを取得してコマンド上からカメラの撮影、ビープ音再生		
	10	ネットワーク	ネットワークインタフェースの設定、接続の管理		
	11	セキュリティとデータベース	暗号化と署名の利用 サーバーに接続してデータベースを操作する		
	12	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	ハードウェアテクノロジー		指導担当者名	林 勝美	
実務経験	航空会社のIT部門に41年間在籍し計画・開発・運用全般に渡って従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	36時間			週時間数	3時間
学習到達目標	IoT技術の基礎知識を学習し、IoTを使ったサービスやシステムのアイデアを考える				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	オリジナル教材				
授業外学習 の方法	動画教材による復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	1	IoTとは	IoTの考え方から基礎、活用事例を学ぶ		
	2	IoT開発の特徴	IoT開発の特徴、多様なスキルセットについて学ぶ		
	3	IoT開発-開発環境	開発環境セットアップ		
	4	IoT開発-センサー	センサーの動作確認①		
	5	IoT開発-センサー	センサーの動作確認②		
	6	IoT開発-企画	今までの学習内容を踏まえてIoTの企画を考える		
	7	IoT開発-制作	開発		
	8	IoT開発-制作	開発		
	9	IoT開発-制作	開発		
	10	IoT開発-制作	開発		
	11	IoT開発-制作	開発		
	12	発表	考えた企画内容をプレゼン		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				

履修上の留意点
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない

授業計画(シラバス)

科目名		卒業研究		指導担当者名	橋本 友子		
実務経験		-				実務経験:	
開講時期		後期		対象学科学年		情報システム工学科3年制 3年	
授業方法		講義:	演習:		実習: ○		実技:
時間数		180時間				週時間数	15時間
学習到達目標		学科の学習内容に関する新技術など、授業で習わない事柄についてテーマを定めその研究を行いプレゼンテーションする					
評価方法 評価基準		研究した内容のプレゼンテーションを行い評価 研究であるため成果物の出来不出来よりも途中経過を重視する テーマの難易度を教員が見定め、それに応じた評価を行う テーマの選定については教員がフォローし、そのテーマの中で難易度を調整する					
使用教材							
授業外学習の方法		インターネットや市販の書籍を活用し、必要に応じて教員の指導を仰ぐ					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	卒業研究の企画・テーマ決め1		研究テーマを決め、企画書を作成する			
	2	卒業研究の企画・テーマ決め2		研究テーマを決め、企画書を作成する			
	3	卒業研究の企画・テーマ決め3		研究テーマを決め、企画書を作成する			
	4	中間発表		システム設計図・画面遷移など、開発途中の制作物を発表する			
	5	システム設計1		開発するシステム・アプリケーションの設計を行う			
	6	システム設計2		開発するシステム・アプリケーションの設計を行う			
	7	プログラミング1		設計をもとにプログラミングを行う			
	8	プログラミング2		設計をもとにプログラミングを行う			
	9	デバッグ・テスト		プログラムのデバッグ・テストを行う			
	10	デバッグ・テスト		プログラムのデバッグ・テストを行う			
	11	プレゼン資料の作成		プレゼン資料の作成を行う			
	12	プレゼン練習		プレゼンの練習を行う			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない							

授業計画(シラバス)

科目名	PBL		指導担当者名	橋本 友子	
実務経験	-			実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	36時間			週時間数	3時間
学習到達目標	課題解決のための調査・分析・実践力を養う				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、期末試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材					
授業外学習 の方法					
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	1	キャリアプロジェクト入門	PBLの進め方を学び、業界で必要となる課題や興味のあるテーマを決める		
	2	課題発見と情報収集	企業課題や研究テーマを深掘りし、必要な情報を収集する		
	3	課題分析と目標設定	収集データを整理し、解決すべき問題と目標を明確化する		
	4	ソリューションリサーチ	課題解決に向けた技術や事例を調査し、活用できる手法を検討する		
	5	実践的アプローチ設計	調査結果をもとに、具体的な解決策と計画を策定する		
	6	試作・実験・検証	試作や実験を行い、課題解決の実現可能性を検証する		
	7	フィードバックと改善	実践内容を振り返り、フィードバックを基に改善を行う		
	8	最終成果物の作成	レポートやプレゼン資料などの最終成果物を作成する		
	9	プレゼンテーションと発表	成果物を発表し、質疑応答を通じて理解を深める		
	10	振り返りと次のステップ	プロジェクトの成果を振り返り、今後の学習計画を立てる		
	11	応用プロジェクト(自由課題)	自由にテーマを設定し、PBLの応用としてプロジェクトを実施する		
	12	応用プロジェクト発表・総括	自由課題の成果を発表し、PBLの学びを総括する		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策		指導担当者名	安齋 貴美子	
実務経験	ソフトウェア開発会社にて開発業務に2年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	480時間 (1年:後期180時間、2年:前期180時間、3年:後期120時間)			週時間数	30時間
学習到達目標	・情報処理技術者試験合格に向けた講義・演習問題を行う。 ・業者模試、過去問題により到達状況を把握し本試験合格を目指す。				
評価方法 評価基準	・出席、提出物、各種試験結果を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	情報処理技術者試験の過去問題 業者模試 iTEC、TAC、インフォテック				
授業外学習 の方法	情報処理技術者試験過去問サイト「過去問道場」での答練を指導				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期・後期	1	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	2	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	3	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	4	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	5	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	6	情報処理技術者試験特別対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					

授業計画(シラバス)

科目名	就職特別対策		指導担当者名	橋本 友子	
実務経験	-				実務経験:
開講時期	前期		対象学科学年	情報システム工学科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
時間数	60時間			週時間数	30時間
学習到達目標	就職に必要な知識、マナーの習得 業界の動向理解				
評価方法 評価基準	・出席、授業態度 ・レポート 等の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	これだけは知っておきたい！面接対策＆ビジネスマナーテキスト				
授業外学習 の方法	テキストを使い復習、企業研究				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	企業研究、就職試験対策	説明会に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験		
	2	企業研究、就職試験対策	説明会に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験		
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					