

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1年	
授業方法	講義:○	演習:		実習:	実技:
時間数	84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、応用情報、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント)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 ・検定(サーティファイ情報処理技術者能力認定試験) 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	テキスト 株式会社ウイネット「コンピュータ概論」「システム開発技術」 および 授業配布のプリント 問題集 株式会社ウイネット「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」「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	問題集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	コンピュータ概論 第1章 コンピュータ	第1節 コンピュータの種類と5大装置		
	2	コンピュータ概論 第2章 コンピュータの数値表現	第1節 コンピュータ内部の情報表現/第2節 基数変換		
	3	コンピュータ概論 第2章 コンピュータの数値表現	第3節 補数/第4節 数値表現		
	4	コンピュータ概論 第3章 ハードウェア	第1節 プロセッサ/第2節 論理演算と論理回路/第3節 記憶装置		
	5	コンピュータ概論 第3章 ハードウェア	第4節 入出力インタフェース/第5節 入出力装置		
	6	コンピュータ概論 第4章 システムの構成要素	第1節 システムの評価指標		
	7	コンピュータ概論 第5章 ソフトウェア	第1節 ソフトウェアの分類とOS		
	8	コンピュータ概論 第5章 ソフトウェア	第1節 ソフトウェアの分類とOS		
	9	コンピュータ概論 第6章 マルチメディア	第1節 マルチメディア		
	10	コンピュータ概論 第7章 AI(人工知能)	第1説 AI(人工知能)		
	11	コンピュータ概論 第8章 アルゴリズムとデータ構造	第1節 データ構造		
	12	システム開発技術 第1章 データベース	第1節 データのモデル化/第2節 データベース設計/第3節 データの正規化		
	13	システム開発技術 第1章 データベース	第4節 SQLの基本/第5節 SQLの応用/第6節 データベースの演算		
	14	システム開発技術 第1章 データベース	第7節 データベース管理システム/第8節 データベース応用		
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	システム開発と情報化		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1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	84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、応用情報、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント)合格のための知識の習得。 ・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 ・授業態度 ・章末テスト ・期末試験 ・各種検定(情報処理技術者試験、サーティファイ情報処理技術者能力認定試験) - 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	テキスト 株式会社ウイネット「マネジメントと情報化」「システム開発技術」および 授業配布のプリント 問題集 株式会社ウイネット「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」「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	問題集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	マネジメントと情報化 第1章 システム開発とマネジメント	第1節 システム開発とは/第2節 システム開発の流れ/第3節 要件定義 第4節 開発プロセスと手法	
	2	マネジメントと情報化 第1章 システム開発とマネジメント	第5節 システム設計/第6節 プログラミング/第7節 テスト手法 第8節 プロジェクトマネジメント	
	3	マネジメントと情報化 第2章 サービスマネジメントとシステム戦略	第1節 サービスマネジメント/第2節 システム監査/第3節 企業におけるシステム戦略	
	4	マネジメントと情報化 第2章 サービスマネジメントとシステム戦略	第4節 情報システムの活用/第5節 システム企画	
	5	マネジメントと情報化 第3章 企業と経営戦略	第1節 企業活動/第2節 経営戦略手法/第3節 マーケティング	
	6	マネジメントと情報化 第3章 企業と経営戦略	第4節 ビジネス戦略と技術戦略/第5節 ビジネスインダストリ/第6節 eビジネス	
	7	マネジメントと情報化 第4章 OR・IE	第1節 応用数学/第2節 OR・IE	
	8	マネジメントと情報化 第5章 企業会計	第1節 企業会計	
	9	マネジメントと情報化 第6章 法務と標準化	第1節 知的財産権/第2節 セキュリティ関連法規 第3節 労働基準法/第4節 その他の法規/第5節 標準化	
	10	システム開発技術 第2章 ネットワーク	第1節 ネットワーク方式/第2節 OSI基本参照モデル 第3節 TCP・IPプロトコル	
	11	システム開発技術 第2章 ネットワーク	第4節 IPアドレス/第5節 ネットワーク管理/第6節 TCP・IPアプリケーション 第7説 ネットワーク応用技術	
	12	システム開発技術 第3章 情報セキュリティ	第1節 情報セキュリティ/第2節 システムへの攻撃手法/第3節 暗号化技術 第4節 認証技術	
	13	システム開発技術 第3章 情報セキュリティ	第5節 セキュリティ技術/第6節 セキュリティリスク/第7節 セキュリティ管理	
	14	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する	
	15			
	16			
	17			
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				
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

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		佐藤 夢路		
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1年		
授業方法		講義:		演習:		実習:○		実技:
時間数		84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。 ・IPA基本情報技術者認定試験の合格に必要な知識を身に着ける。						
評価方法 評価基準		・日々の提出物 ・教科書の章末課題 ・期末テスト筆記、課題 上記の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する						
使用教材		・Java 第3版 基本編 アプリケーション作りの基本(前期) ・Java 第3版 実践編 アプリケーション作りの基本(後期)						
授業外学習の方法		・eラーニングUdemy ・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 Java言語に触れる			Java言語に触れる、Java言語のプログラム構成、プログラムの作成			
	2	第2章 Java言語の基本①②			出力、変数、算術演算子と式、型変換と文字列の扱い、章末問題			
	3	第3章 条件分岐と繰り返し①			条件分岐、論理演算子、処理の繰り返し			
	4	第3章 条件分岐と繰り返し②			配列、章末問題			
	5	第4章 メソッド(クラスメソッド)①			メソッドとは、メソッドの引数、メソッドの戻り値			
	6	第4章 メソッド(クラスメソッド)②			メソッドのオーバーロード、章末問題			
	7	第5章 クラスの基本①			オブジェクト指向、クラスとインスタンス			
	8	第5章 クラスの基本②			参照、クラス活用の事例、章末問題			
	9	第6章 クラスの一步進んだ使い方			コンストラクタ、インスタンスメソッド、クラス変数とクラスメソッド、章末問題			
	10	第7章 継承①			継承とは、フィールドとメソッドの継承、継承関係とコンストラクタの動き			
	11	第7章 継承②			ポリモーフィズム、継承の実例、章末問題			
	12	第8章 抽象クラスとインターフェース①			修飾子とアクセス正業、抽象クラス、インタフェース			
	13	第8章 抽象クラスとインターフェース②			抽象クラスとインターフェース、章末問題			
	14	総まとめ			総合的な学習の理解度を確認する			
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

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		佐藤 夢路		
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		・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。 ・IPA基本情報技術者認定試験の合格に必要な知識を身に着ける。						
評価方法 評価基準		・日々の提出物 ・教科書の章末課題 ・期末テスト筆記、課題 上記の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する						
使用教材		・Java 第3版 基本編 アプリケーション作りの基本(前期) ・Java 第3版 実践編 アプリケーション作りの基本(後期)						
授業外学習の方法		・eラーニングUdemy ・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、シリアル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、シリアル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	総まとめ			総合的な学習の理解度を確認する			
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

授業計画(シラバス)

科目名	Office実習 I		指導担当者名	飯島 勉
実務経験	IT関連企業において、機械制御、WEB、動画編集など多岐に渡る業務に13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	・表計算ソフト「Excel」の基本的な利用法を学ぶ。			
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・章末練習問題の課題提出 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	テキスト 株式会社ウイネット 「Excel2019クイックマスター〈基本編〉」			
授業外学習の方法	章末練習問題を課題として提出。			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授 業 計 画 前 期	1	Chapter1 Excelの基本	Excelの起動から終了までの基本操作	
	2	Chapter2 データの編集	新規ブックの作成、データの入力、数式の入力、データの移動とコピー、ブックの保存	
	3	Chapter3 表の編集	罫線の設定、操作アシストの使い方、セルの書式設定	
	4	Chapter3 表の編集	セルの配置、表示形式の設定、列の幅や行の高さの調整、行や列の挿入と削除	
	5	Chapter4 ブックの印刷	表示モードの切り替え、ページ設定の変更、印刷の実行、印刷範囲の指定	
	6	Chapter5 グラフと図形の作成	グラフの作成	
	7	Chapter5 グラフと図形の作成	グラフの編集、図形の作成	
	8	Chapter6 ブックの利用と管理	ワークシートの管理、ウィンドウの操作	
	9	Chapter7 関数	統計関数	
	10	Chapter7 関数	数学／三角関数	
	11	Chapter7 関数	論理関数、日付関数	
	12	Chapter8 データベース機能	リストの作成、並べ替え	
	13	Chapter8 データベース機能	データの抽出、テーブル機能	
	14			
	15			
	16			
	17			
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

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として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1年	
授業方法	講義:○		演習:		実習:	
時間数	84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、応用情報、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント)合格の為の知識の習得。					
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・章末テスト ・期末試験 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	テキスト 株式会社ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」 および 授業配布のプリント					
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	第1章 アルゴリズム入門		1-1アルゴリズムとは		
	2	第1章 アルゴリズム入門		1-2データ型		
	3	第1章 アルゴリズム入門		1-3領域の概念/1-4三つの基本構造		
	4	第2章 流れ図の基本パターン		2-1流れ図		
	5	第2章 流れ図の基本パターン		2-2連続型/2-3選択型		
	6	第2章 流れ図の基本パターン		2-4反復型		
	7	第3章 疑似言語の基本パターン		3-1疑似言語とは		
	8	第3章 疑似言語の基本パターン		3-2疑似言語の表記法/3-3疑似言語の宣言部分		
	9	第3章 疑似言語の基本パターン		3-4疑似言語の処理部分/3-5練習問題		
	10	第4章 計算のアルゴリズム		4-1合計と平均/4-2べき乗の計算		
	11	第4章 計算のアルゴリズム		4-3最大・最小の抽出/4-4練習問題		
	12	第5章 配列の操作		5-1配列/5-21次元配列の操作		
	13	第5章 配列の操作		5-31次元配列の挿入・削除		
	14	第5章 配列の操作		5-42次元配列の操作/5-5練習問題		
	15					
	16					
	17					
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施						

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として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	・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、応用情報、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント)合格の為の知識の習得。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・章末テスト ・期末試験 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	テキスト 株式会社ウイネット「アルゴリズムとデータ構造」 および 授業配布のプリント				
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	第6章 探索のアルゴリズム	6-1探索処理とは/6-2線形探索法		
	2	第6章 探索のアルゴリズム	6-32分探索法/6-4ハッシュ表探索法		
	3	第6章 探索のアルゴリズム	6-5練習問題		
	4	第7章 整列のアルゴリズム	7-1整列とは/7-2選択ソート/7-3バブルソート		
	5	第7章 整列のアルゴリズム	7-4挿入ソート/7-5整列法の比較回数		
	6	第7章 整列のアルゴリズム	7-6シェルソート/7-7再帰処理		
	7	第7章 整列のアルゴリズム	7-8クイックソート/7-9マージソート/7-10練習問題		
	8	第8章 データ構造	8-1構造型/8-2リスト構造		
	9	第8章 データ構造	8-3スタックとキュー/8-4木構造/8-5練習問題		
	10	第9章 実践アルゴリズム	9-1基数変換/9-2経路選択		
	11	第9章 実践アルゴリズム	9-3ファイル処理/9-4文字列探索		
	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				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	Office実習Ⅱ		指導担当者名	飯島 勉	
実務経験	IT関連企業において、機械制御、WEB、動画編集など多岐に渡る業務に13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	・文書作成ソフト「Word」の基本的な利用法を学ぶ。				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・章末練習問題の課題提出 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	テキスト 株式会社ウイネット 「Word2019クイックマスター<基本編>」				
授業外学習の方法	章末練習問題を課題として提出。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	Chapter1 Wordの基本	Wordの起動、Wordの画面構成、既存の文書を開く、画面の操作、画面の表示モード、Wordの終了 について学ぶ		
	2	Chapter2 文字の入力と編集の基本操作	新規文書の作成、日本語入力システム、文字の入力と変換、単語の登録、文書の保存、文字の選択、文字列の編集とコピー・移動、操作アシストの使い方		
	3	Chapter3 文書の編集	ページの書式設定、文字の書式設定、文字幅と文字間隔の設定、文字列の配置 について学ぶ		
	4	Chapter3 文書の編集	字下げと行間の設定、禁則処理、罫線と網かけの設定 について学ぶ		
	5	Chapter4 文書の印刷	改ページの挿入、ヘッダーとフッターの設定、印刷イメージの確認方法、印刷の実行 について学ぶ		
	6	Chapter5 文書の作成	入力オートフォーマット/あいさつ文、入力オートフォーマット/段落番号、段落番号の書式設定、箇条書きの設定 について学ぶ		
	7	Chapter5 文書の作成	タブ、インデント、クリックアンドタイプ、ビジネス文書の作成例 について学ぶ		
	8	Chapter6 表を使った文書の作成	表の作成、表の選択 について学ぶ		
	9	Chapter6 表を使った文書の作成	表の編集、表の装飾 について学ぶ		
	10	Chapter7 図形や画像を使った文書の作成	ワードアートの挿入、画像の挿入、図形の作成と編集 について学ぶ		
	11	Chapter7 図形や画像を使った文書の作成	テキストボックスの作成、アイコンの挿入 について学ぶ		
	12	総合学習問題	最終課題の制作及び提出		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		データベース実習 I		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として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		DBの手法について学ぶ Accessを使いDBの基礎を理解する Accessを使用した業務用フォームの作成方法を学ぶ						
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		Microsoft Access 2019 クイックマスター						
授業外学習の方法		章末練習問題を課題として提出						
学期	ターム	項 目			内容・準備資料等			
授業計画 後期	1	Chapter1 Accessの基本操作 Chapter2 データベースファイルの作成			データベースとAccessについて、Accessの起動から終了まで、ファイル作成方法			
	2	Chapter3 テーブル			テーブルの概要と作成方法			
	3	Chapter3 テーブル			テーブルの操作			
	4	Chapter4 クエリ Chapter5 フォーム			レコードの並び替え、レコードの抽出 フォームの概要と編集			
	5	Chapter6 レポート Chapter7 リレーションシップ			フォームの概要と編集、リレーションシップの概念と結合			
	6	Chapter8 マクロ			マクロの概要、作成と実行の仕方			
	7	Chapter1 データベースの設計 Chapter2 テーブルの作成			データベースの設計 会員マスターテーブルの作成			
	8	Chapter3 会員マスター入力画面の作成 Chapter4 宛名ラベルの作成			会員マスター入力フォームの作成と編集 宛名ラベルの準備と作成			
	9	Chapter5 会員電話番号リストの作成 Chapter6 受注データ入力処理の作成			電話番号リストの準備と作成 受注伝票入力フォーム準備と作成			
	10	Chapter7 会員別注文伝票の作成 Chapter8 各種集計リストの作成			会員別注文伝票作成の準備と作成 会員別受注金額集計クエリの作成、商品別受注数集計リストレポートの作成			
	11	Chapter9 過去データの処理 Chapter10 処理の自動化			データ転送処理の確認、テーブル作成、クエリの作成 メニュー画面とコマンドボタンの作成、埋め込みマクロの作成			
	12	総合学習問題			総合学習問題を行い総合的な理解度を確かめる。			
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

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		後期		対象学科学年		情報システム工学科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		・経済産業省「基本情報技術者午前免除試験」合格に向けた講義を行う。 ・サーティファイ「情報処理技術者能力認定試験2級2部」合格に向けた講義を行う。 ・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 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(情報処理技術者能力認定試験2級2部および基本情報技術者午前免除試験)結果等の成績評価を100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		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		基本情報技術者過去問サイト「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	基本情報技術者午前免除試験対策		テクノロジー系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	2	基本情報技術者午前免除試験対策		テクノロジー系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	3	基本情報技術者午前免除試験対策		テクノロジー系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	4	基本情報技術者午前免除試験対策		テクノロジー系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	5	基本情報技術者午前免除試験対策		マネジメント系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	6	基本情報技術者午前免除試験対策		マネジメント系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	7	基本情報技術者午前免除試験対策		ストラテジ系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	8	基本情報技術者午前免除試験対策		ストラテジ系 講義で復習 過去問題を解く 弱点部分の解説を行う			
	9	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			
	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						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション技法		指導担当者名	添田 一宏	
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				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・模擬試験結果 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	ウイネット 動画で学ぶ実践コミュニケーション				
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				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		Excel実務		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1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		Excelを使って実践的な文書作成を習得する					
評価方法 評価基準		・出席 ・授業態度 ・演習形式を複数行い100点満点で点数化して総合評価する					
使用教材		よくわかる Excel2019ドリル					
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	第1章 基本的な表を作成する		栄養成分表、英会話コース一覧、上期売上表、新商品アンケート集計、送付先リスト、売上一覧表、売上集計表、身体測定結果、スケジュール表、模擬試験成績表			
	2	第2章 数式と関数		売上一覧表、送付先リスト、売上集計表、身体測定結果、支店別売上表、アンケート集計、お見積書、模擬試験成績表、商品券発行リスト、スケジュール表			
	3	第3章 入力規則		アルバイト勤務表、案内状、お見積書			
	4	第4章 シート連携		アルバイト勤務表、上期売上表			
	5	第5章 条件書式		セミナーアンケート結果、模擬試験成績表、支店別売上表、観測記録、売上一覧表			
	6	第6章		店舗別売上推移、栄養成分表、支店別売上グラフ、上期売上グラフ、上期売上表、模擬試験成績表、模擬試験結果			
	7	第7章 グラフィック		セミナーアンケート結果、上期売上グラフ、英会話コース一覧、体制表、お見積書、案内状			
	8	第8章 データベース機能		栄養成分表、売上一覧表、セミナーアンケート結果			
	9	第9章 ピボットテーブル		売上分析			
	10	総合問題1		売掛金管理			
	11	総合問題2		会員リスト			
	12	総合問題3		消費高			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

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	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1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	120時間		週時間数	30時間	
学習到達目標	・経済産業省「ITパスポート試験」合格に向けた講義を行う。 ・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 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(ITパスポート試験)結果 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	イメージ&クレバー方式でよくわかる 柏木先生のITパスポート教室 過去問題をプリント、ITパスポート試験疑似体験用ソフトウェアでのCBT形式試験 業者模試 iTEC、TAC、インフォテック				
授業外学習の方法	ITパスポート試験疑似体験用ソフトウェアでの答練を指導。 動画教材Udemy				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	ITパスポート試験対策	テキストを使用してIT知識の復習		
	2	ITパスポート試験対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	3	ITパスポート試験対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	4	ITパスポート試験対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う		
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

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		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1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		・経済産業省「基本情報技術者試験」合格に向けた講義を行う。 ・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 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(基本情報技術者試験)結果 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		ニュースペックテキスト 基本情報技術者試験 過去問題 IPA 基本情報技術者試験の過去問題をプリント 業者模試 iTEC、TAC						
授業外学習 の方法		動画教材Udemy						
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等				
授業計画 後期	1	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う				
	2	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う				
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上の留意点 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

授業計画(シラバス)

科目名		システム設計開発 I		指導担当者名		佐藤 夢路		
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2年		
授業方法		講義:		演習:		実習:○		実技:
時間数		126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 ・授業態度 ・期末課題						
使用教材		自作の教材						
授業外学習の方法		・eラーニングUdemy						
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、GoogleMap表示			
	10	各種GUIパーツの勉強①			JavaFX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	アプリ開発③			制作			
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

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		佐藤 夢路	
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2年	
授業方法		講義:		演習:○		実習:	
時間数		84時間		週時間数		6時間	
学習到達目標		・基礎からもう一度プログラミング言語の授業をして理解の深化と知識の定着を行う ・VisualStudioの使い方を学ぶ ・.NetとASPフレームワークを使えるようになる					
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		・基礎からしっかり学ぶC#の教科書					
授業外学習の方法		・eラーニングUdemy					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等			
授業計画 前期	1	第1章 プログラミングの基礎		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			
	4	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			
	5	第5章 制御文		制御文とは、選択、繰り返し、ジャンプ			
	6	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			
	7	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			
	8	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			
	9	第9章 例外処理		例外処理、try-catch-finally、例外クラス、throw文			
	10	第10章 配列と構造体		配列、構造体、タプル、null			
	11	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			
	12	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			
	13	第13章 GUI アプリケーションの基礎		2つのGUI技術とUWP			
	14	アプリ開発		ASP. NETMVCでWebアプリ開発演習			
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

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2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:	
時間数	84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 ・授業態度 ・演習形式を複数行い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	総まとめ	総合的な学習の理解度を確認する		
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	データベース実習Ⅱ		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として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2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	42時間		週時間数	3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 ・授業態度 期末課題より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 前期	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	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		
	14	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		
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		コミュニケーション実習		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1年	
授業方法		講義:		演習:		実習:○ 実技:	
時間数		42時間		週時間数		3時間	
学習到達目標		・社会人として必要なスキルを身につける ・就職後に大切なスキル、知識を身につける					
評価方法 評価基準		・出席 ・授業態度 ・課題提出 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		コミュニケーション動画					
授業外学習 の方法		提出物の作成					
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		筆記試験、面接試験練習			
	2	就職試験		筆記試験、面接試験練習			
	3	コミュニケーション動画 Part1		コミュニケーションを考える、目的に即して聴く			
	4	コミュニケーション動画 Part1		傾聴・質問する、目的を意識する			
	5	コミュニケーション動画 Part1		話を組み立てる、言葉を選び抜く			
	6	コミュニケーション動画 Part1		表現・伝達する			
	7	コミュニケーション動画 Part2		来客対応、電話対応			
	8	コミュニケーション動画 Part2		アポイントメント・訪問・挨拶、情報共通の重要性			
	9	コミュニケーション動画 Part2		チーム・コミュニケーション、接客・営業			
	10	コミュニケーション動画 Part2		クレーム対応、会議・取材・ヒアリング			
	11	プレゼンテーション		パワーポイントを使ったプレゼンテーション資料作成			
	12	プレゼンテーション		パワーポイントを使ったプレゼンテーション資料作成			
	13	プレゼンテーション		作った資料を発表			
	14	プレゼンテーション		作った資料を発表			
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名		LAMP演習		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 ・授業態度 ・提出物により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 文字列定数のクオート処理 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						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名		システム設計開発Ⅱ		指導担当者名		佐藤 夢路		
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の成長させる ・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着ける						
評価方法 評価基準		・出席 ・授業態度 ・成果発表会を実施し、完成度/プレゼン内容により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							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

授業計画(シラバス)

科目名		クラウド演習		指導担当者名		佐藤 夢路	
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 ・授業態度 ・演習課題の提出 ・期末テストを総合評価した100点満点で評価する					
使用教材		・Azureテクノロジー入門 2019					
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)、IoT①		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)、IoT②		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						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名		就職実務		指導担当者名		安齋 貴美子		
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		・就職活動の基本的な流れを理解する。 ・就職活動に必要な知識を身に付ける。						
評価方法 評価基準		・出席 ・授業態度 ・課題提出 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		テキスト 株式会社ウイネット 「勝つための就職ガイドSUCCESS」						
授業外学習の方法		提出物の作成(自己分析シート、自己PR、志望業種・職種の洗い出し、志望動機作成、エントリーシート、履歴書)						
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等				
授業計画 後期	1	就職活動の準備とスタート		就職活動の心構え、就職活動の流れ				
	2	自分と職業を理解する		自分自身を知る、職業を知る、志望動機				
	3	自分と職業を理解する		個別作業 自己分析シート、自己PR、志望業種・職種の洗い出し、志望動機作成				
	4	情報収集・企業研究		情報収集のポイント、企業研究の方法				
	5	情報収集・企業研究		個別作業 受験希望企業の検索				
	6	企業訪問		作成書類(エントリーシート、履歴書)、企業訪問のしかた				
	7	企業訪問		個別作業 エントリーシート、履歴書				
	8	就職試験		就職試験のマナー、面接試験対策、筆記試験対策、受験後の報告				
	9	就職試験		面接試験練習				
	10	就職試験		面接試験練習				
	11	就職試験		筆記試験練習				
	12	就職試験		筆記試験練習				
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

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		佐藤 夢路		
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2年		
授業方法		講義:		演習:○		実習:		実技:
時間数		120時間		週時間数		30時間		
学習到達目標		基本情報技術者試験に合格できる知識の習得						
評価方法 評価基準		出席率・授業態度・ペーパーテストの結果をもとに評価を行う						
使用教材		テキスト TAC ニュースペックテキスト基本情報技術者試験 業者模試 TAC、ウイネット、インフォテック・サーブ・iTEC						
授業外学習 の方法		プリントを配布し、家庭で問題を解いてくる						
学期	ターム	項 目			内容・準備資料等			
授 業 計 画 前 期	1	基本情報技術者試験対策			IPA過去問、模擬試験 弱点部分の解説を行う			
	2	基本情報技術者試験対策			IPA過去問、模擬試験 弱点部分の解説を行う			
	3	基本情報技術者試験対策			IPA過去問、模擬試験 弱点部分の解説を行う			
	4	基本情報技術者試験対策			IPA過去問、模擬試験 弱点部分の解説を行う			
	5							
	6							
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

授業計画(シラバス)

科目名	就職特別対策		指導担当者名	添田 一宏
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2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 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			
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	LAMP制作		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	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	210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	出席率・授業態度・提出物にて評価を行う				
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	Webサイトの仕様書作成・画面設計		
	5	仕様書作成	データベース設計		
	6	Webサイトの開発	開発環境の構築		
	7	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		
	8	Webサイトの開発	管理画面の実装		
	9	Webサイトの開発	フロント画面の実装		
	10	Webサイトの開発・テスト	フロント画面の実装・デバッグ		
	11	マニュアル作成	Webサイトのマニュアル作成		
	12	発表練習	プレゼン資料の作成		
	13	発表練習	プレゼン資料の作成		
	14	発表	発表		
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	プロトタイプ演習		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	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	42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 ・授業態度 ・学期末試験				
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		
	13	ユーザーテスト手法②	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	講評・改善点の共有	まとめ実習の内容を踏まえて講評、改善点を説明		
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		Unity		指導担当者名		佐藤 夢路	
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	
授業方法		講義:		演習:○		実習:	
時間数		84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着ける					
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	Sceneの遷移		シーンの移動			
	12	Lighting		環境光			
	13	BGM、SE		BGMとSEの再生			
	14	外部ファイル入出力		CSVの入力と出力			
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名		就職実務		指導担当者名		佐藤 夢路	
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	
授業方法		講義:		演習:○		実習:	
時間数		42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 ・授業態度 期末課題より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 Udemy					
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	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、ホウレンソウ、業務効率を上げる5S			
	13	ビジネス会話の基本		定義を明確にする、ビッグワード、理由を聞く、担当を決める			
	14	ビジネス会話の基本		5W1H、事実と解釈を分ける、なんでも話す、キャパシティを確認する			
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名	Unix/Linux演習		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	
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 ・授業態度 ・学期末試験				
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み込、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	CUI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	CUI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、ビーブ音再生		
	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				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		IoT演習		指導担当者名		佐藤 夢路		
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		
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		出席率・授業態度・期末課題にて評価を行う						
使用教材		Udemy						
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開発の流れ			企画から製品のリリースまでの手法を学ぶ			
	4	IoT開発の企画			ユーザー体験から考える製品開発			
	5	IoTの活用例			IoTの活用事例からIoTの知見を広げる			
	6	IoTシステムの概要			IoTシステムについて学習する			
	7	AI×IoTビジネスモデル			AIとIoTを使用したビジネスモデルについて考える			
	8	ビジネスモデルの考え方			ビジネスモデルとは何かを学習し、ビジネスモデルの考え方を学習する			
	9	アイデアソン			アイデアの出し方を学び簡単なアイデアソンを実施			
	10	IoT企画			今までの学習内容を踏まえてIoTの企画を考える			
	11	IoT企画			今までの学習内容を踏まえてIoTの企画を考える			
	12	発表			考えた企画内容をプレゼン			
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								

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	
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	中間発表①		研究テーマの発表・フィードバック、企画書の作りこみ			
	4	システム設計		開発するシステム・アプリケーションの設計を行う			
	5	中間発表②		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			
	6	プログラミング①		設計をもとにプログラミングを行う			
	7	プログラミング②		設計をもとにプログラミングを行う			
	8	プログラミング③		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	プレゼン練習		プレゼン資料の作成、プレゼンの練習を行う			
	11	プレゼン練習		プレゼン資料の作成、プレゼンの練習を行う			
	12	発表		研究成果の発表			
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施							

授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスモデル実習		指導担当者名	橋本 長武	
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	
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	事業収益を生み出すための論理的に体系化された仕組みについて学び 自分自身でビジネスモデルの構築ができる				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 レポート課題より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 後期	1	ビジネスモデルとは	ビジネスモデルを可視化するためのフレームワーク		
	2	事例検討	成功企業の事例紹介		
	3	グループワーク	【成功企業がなぜ成功したのか】についてグループで検討する		
	4	事例検討	失敗企業の事例紹介		
	5	グループワーク	【失敗企業がなぜ失敗したのか】についてグループで検討する		
	6	個人ワーク	内定企業のビジネスモデル構築		
	7	個人ワーク	内定企業のビジネスモデル構築		
	8	個人ワーク	内定企業でどのような業務にかかわるか考える		
	9	レポート作成	内定企業で考えたビジネスモデルを基に分析しレポート作成		
	10	レポート作成	内定企業で考えたビジネスモデルを基に分析しレポート作成		
	11	レポート作成	WiZの新入生を増やす方策についてのビジネスモデルを構築しレポート作成		
	12	レポート作成	WiZの新入生を増やす方策についてのビジネスモデルを構築しレポート作成		
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

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	渡邊 俊輔	
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	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	120時間		週時間数	30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	Udemy				
授業外学習の方法	動画教材,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 前期	1	研究プラン策定、技術調査	研究プランを作成し、技術研究可能かを調査する		
	2	開発①	自身で作成した開発プランに沿って開発を行う		
	3	開発②	自身で作成した開発プランに沿って開発を行う		
	4	最終発表	研究プラン、ラーニングパス、学習レポート、開発プラン、開発状況、成果物についてプレゼンを行い発表する。		
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名		就職特別対策		指導担当者名		添田 一宏		
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		
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							
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施								