科目	1名	ベーステク	ウノロジー		指導担当	者名	安齋貴	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	受システム工学科	1年
授業	方法	講義:○	演 ⁱ	習:	実習	:	実打	技:
時間	引数	72時間		週時間数		6時	持間	
学習到	達目標	・IT技術者として必要なIT技術の ・情報処理技術者試験(基本情報			根セキュリティマネ・	ジメント)合格(の為の知識の習	得。
評価評価	方法 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 等の成績評価を100点満点で点						
使用	教材	FE試験対策テキスト I ベーステ	クノロジー、Ⅱシ	ステムの利用と	開発、Ⅲマネジメン	トと戦略		_
授業がのフ	1学習 5法	問題集を家庭学習用として配布	重集を家庭学習用として配布 					
学期	ターム	項目			内容	宮∙準備資料	等	
学期(1	Part1 基礎理論		2進数と基数変技	奥、8進数と16進数	、負数表現と	步数	
	2	Part1 基礎理論		小数の表現、その他のデータ表現関連知識、演算の関連知識				
	3	Part1 基礎理論		集合論、命題と論理式、確率、統計、その他応用数学				
	4	Part2 アルゴリズムとプログラミン	ング	アルゴリズムとデータ構造の基礎、変数と配列、スタックとキュー、リスト				
	5	Part2 アルゴリズムとプログラミン	ング	ハッシュ表、木、 ム	アルゴリズムの記	述、基礎的な	アルゴリズム、探	『索アルゴリズ
	6	Part2 アルゴリズムとプログラミン	ング		·ゴリズム、文字列· グ、プログラム言詞		ズム、再帰、その	他アルゴリズ
₩	7	Part3 コンピュータ構成要素		基本構造、プロ・	セッサの構成要素	と命令実行、	プロセッサの設計	と高速化
業	8	Part3 コンピュータ構成要素		命令の種類と利	 用、アドレッシング	、半導体メモリ	リと主記憶装置の	 D分類
画	9	Part3 コンピュータ構成要素			速化技法、補助記 日制御、入力装置、		質、磁気ディスク	装置、インタ
計 —	10	Prat 4 システム構成要素			携帯、集中システ			
期	11	Prat 4 システム構成要素		クライアントサー 化技術	・バシステム、性能	評価、高速化	技術、信頼性と称	家働率、高信頼
	12	Prat 5 ソフトウェア			里、記憶管理、ミドル	ルウェア		-
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上的	の留意点	 	+=+=> 0 ===					

科目	目名	システムの	利用と開発		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	1年
授業	方法	講義∶○	演	習:	実	習:	実	技:
時間	間数	72時間		週時間数		6時	· 持間	
学習到	達目標	・IT技術者として必要なIT技術の・情報処理技術者試験(基本情報・IT技術を解説するとともに、ソフ	役、応用情報、∏	「パスポート、情幸				得。
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・章末テスト・期末試験 ・各種 等の成績評価を100点満点で点			ーティファイ情報	処理技術者能力]認定試験)	
使用	教材	FE試験対策テキスト I ベーステ	クノロジー、 Ⅱシ	ステムの利用と	開発、Ⅲマネジン	シトと戦略		
授業がのフ	小学習 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	
	1	Part1 ヒューマンインタフェースと	ヒマルチメディ	ヒューマンインタフ	ェース設計、イン	タフェース設計、W	ebデザイン、マルラ	チメディア
	2	Part2 データベース	データベースの導 化、SQL、	【入、関係データベ	ースの基礎とキー	- 、関係データベー	スの演算、正規	
学期	3	Part2 データベース			/ション、同時実行	制御、障害回復、	データベースの性	能向上、データ
	4	Part3 ネットワーク					クチャ、LAN、LAN	のアクセス制御、
	5	Part3 ネットワーク					DP、アプリケーショ	ョンプロトコル、
	6	Part4 セキュリティ		情報セキュリティマネジメン ティ技術、コンピュータウイル			タル署名とPKI、利用者認証	、インターネットのセキュリ
4₩	7	Part5 システム開発技術		開発モデル、ウォータフォー 法、コード設計、テストの概				ま点、ソフトウェア設計技
授業	8	Part6 ソフトウェア開発管理技術	ī	開発プロセスと手 管理	法、共通フレーム	、部品化と再利用	、開発環境の管理	、その他の開発
計 画	9	Part1 プロジェクトマネジメント		プロジェクトマネジ ジュール、コスト、			ステークホルダ、ス スク、調達	、コープ、スケ
前	10	Prat 2 サービスマネジメント		サービスマネジメ のプロセス1・2	ント、システム運用	の概要、運用と移	多行のプロセスと機	能、戦略と設計
期	11	Prat 3 システム戦略		情報システム戦略、 ジネス、システム活り			・クチャ、業務プロセス 義、調達計画と実施	く、ソリューションビ
	12	Prat 4 経営戦略					ノステム、技術開発戦 ス、民生機器と産業板	
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	の留意点							

科目	名	プログラミン	ノグ言語 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	設ステム工学科	1年	
授業	方法	講義:	演	習:	実習	T:O	実	技:	
時間	罰数	72時間		週時間数		6時	計間		
学習到:	達目標	・基礎からもう一度プログラミング・VisualStudioの使い方を学ぶ・.NetとASPフレームワークを使え		して理解の深化と	-知識の定着を行	τ̄วั			
評価: 評価:		・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 ・ゴールから始めるC#							
使用	教材	・ゴールから始めるC#							
授業がの方		・eラーニングUdemy							
学期	ターム	項目			内容·準備資料等				
	1	CHAPTER 1 Visual C#とはなん	だろう?	プログラミングと	は、.NETFrame	vork、ソフトウェフ	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、フ	クセス修飾子、	メソッド、インスタ	タンス		
授	7	第7章 継承とカプセル化		継承、カプセルイ	ヒ、パーシャルク	ラス			
業	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			
画	9	第9章 例外処理		例外処理、try-c	atch-finally、例	外クラス、throw)	文		
前	10	第10章 配列と構造体		配列、構造体、	タプル、null				
期	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	<u>:</u> UWP				
-	14	アプリ開発		ASP. NETMVC	でWebアプリ開発	湾 習			
	15								
_	16								
	17								

科目	1名	プログラミン	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	:O	実	技:	
時間	引数	72時間		週時間数		6時	持間		
学習到	達目標	・アプリ開発に繋がる論理的思ま・IPA基本情報技術者認定試験の				を身に着ける。			
	方法 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 ・eラーニングUdemy_									
	1学習 5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	*		
字期(分)	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	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	ノクションの活用	、章末問題	
	6	第6章 ラムダ式		の操作、章末問					
授	7	第7章 入出力		ファイル入出力、 の操作、章末問	、シリアライゼーシ 題	ノョンとオブジェ・	クトの保存、ファイ	イルとフォルダ	
業計	8	第8章 GUIアプリケーション		フレームの作成 ト、章末問題	、コンポーネントの	の配置、イベント	・処理、さまざまた	なコンポーネン	
画	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、紅	練習問題			
後	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	
期	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								
1									

科目	1名	Office	実習		指導担	!当者名	飯島	勉
実務	経験	IT関連企業において、機械	战制御、WEB、動	画編集など多岐	に渡る業務には	3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 ⁱ	習:	実習	₹:0	実	 支:
時間	間数	36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	o				
	方法 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〉」								
		章末練習問題を課題として提出	0					
学期	ターム	項目			Þ	P容·準備資料	等	
	1	Excelの基本操作を学ぶ		セルの選択、入	力、編集、コピー	-、貼り付けなど	の基本操作を学ん	- કર્
	2	フォーミュラと基本的な数式を学	≛ ぶ	数式の入力方法と加算、減算、乗算、除算などの基本的な数式の使用学ぶ				
	3	セルの書式設定と結合を学ぶ		テキスト、数値、日付などのセルの書式設定方法とセルの結合と結合解除 を学ぶ				
	4	シートの作成、削除、移動、コピ	ーを学ぶ	シートの作成と	判除、シートの移	多動とコピー方法	を学ぶ	
	5	データの並べ替えとフィルタリン	グを学ぶ	データの昇順や ぶ	降順での並べ	替え方法と条件に	基づくフィルタリ	ング方法を学
授業外等の方法	6	グラフの作成と編集を学ぶ			棒グラフ、円グラ :どの編集方法を		の作成方法とタイ	トルの追加、軸
	7	データの集計とサマリーを学ぶ		データの合計、	平均、最大値、最	長小値の計算方	法とサマリーの作	
業	8	条件付き書式の設定を学ぶ		セルの色の変更 詳細な設定方法		示などの条件付	き書式の基本的	な設定方法と
計 画	9	データのインポートとエクスポー	トを学ぶ		やCSVファイル 字する方法を学		パートする方法。	とデータをエク
後	10	データの検索と置換を学ぶ				去と置換方法を学	学ぶ	
期	11	ピボットテーブルの作成とデータ	タの集計、フィル	ピボットテーブル	ルの作成方法と	データの集計、フ	フィルタリング方法	 tを学ぶ
	12	マクロの録画と実行、基本的な	VBAコーディンク	マクロの録画との学習を始める		・分岐やループな	などの基本的なVI	BAコーディング
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(の留意点	 	+=+=> 0 ===					

科目	目名	アルゴ	リズム		指導担	当者名	相樂	実紀
実務	経験	企業内	ウシステムエンジ	ジニアとして2年間	引 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	引数	72時間		週時間数		6時	持間	
学習到	達目標	・IT技術者として必要なアルゴリン・情報処理技術者試験(基本情報			銀セキュリティマ・	ネジメント)合格(の為の知識の習	得。
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・章末テスト ・期末試験 等の成	兌績評価を100点	気満点で点数化し	て総合評価する	,		
-	教材	 FE試験対策テキストIV アルゴリ 	リズム					
	受業外学習 関連検定過去問題プリントを家庭学習用としての方法		配布 					
学期	ターム	項目			内]容•準備資料	等	
	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。	上分岐~		
	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		繰り返しを用いる	た簡単な処理			
1 22	7	Prat1 アルゴリズムの基礎		引数と返却値				
授業	8	Prat1 アルゴリズムの基礎		配列と繰り返し				
計 画	9	Prat1 アルゴリズムの基礎		2次元配列、計算	 算量			
前	10	Prat2 基本アルゴリズム		最大値·最小値		Jズム		
期	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		 ∮帰
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(出席率	! { が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も		 資格を与えなし	`			

科目	目名	アルゴ	リズム		指導担	当者名	相樂	実紀	
実務	経験	企業区	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	設ステム工学科	·1年	
授業	方法	講義:○	演	習:	実習	₽. ∃.	実打	支:	
時間	引数	72時間		週時間数		6時	持間		
学習到	達目標	・IT技術者として必要なアルゴリ ・情報処理技術者試験(基本情報			板セキュリティマ ス	ネジメント)合格(の為の知識の習	得。	
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・章末テスト ・期末試験 等の原	戈績評価を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 関連検定過去問題プリントを家庭学習用として配布									
授業外学習 関連検定過去問題プリントを家庭学習用として配布 の方法			己 布						
学期	ターム	項目			内	容▪準備資料	等		
授業外質の方法	1	Prat2 基本アルゴリズム		文字列操作アル	ゴリズム その2	2 ~文字列の記	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				
1 22	7	Prat3 データ構造		木の巡回、B木					
授業	8	Prat3 データ構造		グラフ、最短経路	各探索				
計 画	9	Prat4 オブジェクト指向		オブジェクト指向	の基礎知識、オ	ブジェクト指向で	を活用したプログ	ラム	
後	10	Prat5 応用アルゴリズム		ファイル処理、フ	アイル併合			-	
期	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	⁻ გ			
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上(! { が80%に満たない場合は、期	末試験の受験		`				

科目	目名	データベース		指導担当者名	各 本	田昌秀			
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:〇		実技:			
時間	間数	36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 SQLの習得を行う。	≃考え方について学ぶ。						
	方法 基準	・出席 ・授業態度 期末課題より100点満点で点数化して結	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									
学期	ターム	項目		内容・益	準備資料等				
	1	第 I 部 SQLを始めよう	第1章 はじめて	CのSQL					
	2	第 I 部 SQLを始めよう	第2章 基本文法	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	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	女					
	6	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第6章 集計とク	ブループ化					
1 ≖4	7	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第7章 副問いる	合わせ					
授業	8	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第8章 複数テー	ーブルの結合					
計 画	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					
後	10	第皿部 データベースの知識を深めよ	う 第10章 テーブ	ルの作成					
期	11	第皿部 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								
履修上(L の留意点 出度率:	 が80%に満たない場合は、期末試験	金の母齢咨枚たちうか!!	,					
	为 中 中 中 中 中	グログロー何にない物ロは、別不武 紫が日難か坦今けき原控業ナが田9	Kい又歌貝竹でサんはい atk	•					

対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施

科目	目名	検定	対策		指導担	当者名	安齋貞	貴美子
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	1:0	実	型: 首:	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・・サーティファイ「情報処理技術者・過去問題により到達状況を把持	者能力認定試験:	2級2部」合格に		う。		
評価	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(情報 等の成績評価を100点満点で点	術者試験の過去問題をプリント					
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。								
		基本情報技術者過去問サイト「沪	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	
	1	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 講過去問題を解く	義で復習 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	テクノロジ系 講過去問題を解く	議で復習 弱点部分の解			
	3	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 講				
	4	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 講過去問題を解く	義で復習 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 過去問題を解く	講義で復習 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 過去問題を解く	講義で復習 弱点部分の解	説を行う		
授	7	基本情報技術者午前免除試験	対策	ストラテジ系 講				
業	8	基本情報技術者午前免除試験	対策	ストラテジ系 講過去問題を解く	義で復習 弱点部分の解	説を行う		
計 画	9	情報処理技術者能力認定試験2			能力認定試験2		<u> </u>	
前	10	情報処理技術者能力認定試験名	2級1部対策		能力認定試験2	2級1部過去問題	<u> </u>	
期	11	情報処理技術者能力認定試験2	2級1部対策	情報処理技術者 弱点部分の解認	音能力認定試験2 党を行う	2級1部過去問題	頁	
	12	情報処理技術者能力認定試験名	2級1部対策	情報処理技術者 弱点部分の解認	音能力認定試験2 説を行う	2級1部過去問題	<u> </u>	
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(の留意点	i						

科目	1名	検定	対策		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	1年
授業	方法	講義:	演習	:0	実	₽ : = :	実	支:
時間	間数	72時間		週時間数		6時	計間	
学習到	達目標	・経済産業省「基本情報技術者・・サーティファイ「情報処理技術者・過去問題により到達状況を把持	皆能力認定試験	2級2部」合格に		วั.		
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(情報 等の成績評価を100点満点で点			部および基本情報	級技術者午前免	:除試験)結果	
使用	教材	過去問題 IPA 基本情報技術者 サーティファイ情報処理技術者能						
	^学習 方法 	基本情報技術者過去問サイト「シ	過去問道場」で <i>0</i>)答練を指導。				
学期	ターム	項目			内	容▪準備資料	等	
	1	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 講過去問題を解く	義で復習 弱点部分の解詞			
	2	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 講				
	3	基本情報技術者午前免除試験	対策	テクノロジ系 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	テクノロジ系 讃				
	5	基本情報技術者午前免除試験	対策	マネジメント系 過去問題を解く	講義で復習 弱点部分の解詞	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 過去問題を解く	講義で復習 弱点部分の解詞	説を行う		
授	7	基本情報技術者午前免除試験	対策	ストラテジ系 講過去問題を解く	議で復習 弱点部分の解詞	说を行う		
業	8	基本情報技術者午前免除試験	対策	ストラテジ系 講過去問題を解く	議で復習 弱点部分の解詞	説を行う		
計 画	9	情報処理技術者能力認定試験2	2級2部対策		能力認定試験2		頁	
後	10	情報処理技術者能力認定試験名	2級2部対策	情報処理技術者 弱点部分の解説	着能力認定試験2 党を行う	2級2部過去問題	<u> </u>	
期	11	情報処理技術者能力認定試験的	2級2部対策	情報処理技術者 弱点部分の解説	音能力認定試験2 党を行う	2級2部過去問題	<u>ā</u>	
	12	情報処理技術者能力認定試験的	2級2部対策	情報処理技術者 弱点部分の解説	脊能力認定試験2 党を行う	2級2部過去問題	直	
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(の留意点	<u></u>	_	_	_		_	

件 E	3名	コミュニケーシ	付ン技法		指导担	自 有名	相樂	美 紀
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	:O	実	習:	実打	支 :
時間	引数	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コミュニケーションの基礎を学ぶ		級合格レベルの	の知識を習得す	⁻ る		
	方法 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	化して総合評値	価する				
使用	教材	ウイネット 動画で学ぶ実践コミュニ	ニケーション					
授業タ のプ	↑学習 5法							
学期	ターム	項目			内	容•準備資料	等	
	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	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				
1 四	7	効果的な話し方		効果的な話し	方の構成			
授 業 計	8	効果的な表現力		態度による話の	の効果			
画	9	効果的な表現力		アイコンタクト	ヒジェスチャー			
前	10	総まとめ		今まで確認した	こ内容の復習を	行う		
期	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(! { が80%に満たない場合は、期末	:試験の巫幹:	答	,			
		が80%に個にない場合は、期末 業が困難な場合は遠隔授業も併		R旧とすんはり	-			

科目	目名	コミュニケーショ	ン技法	指導担	3当者名	添田	一宏		
実務	経験			1	_	実務経験:			
開講	時期	後期	対	象学科学年	情報	浸システム工学科	1年		
授業	方法	講義:	演習:○	実	習:	実技	支:		
時間	『数	30時間	週時間	数	3時	持間			
学習到	達目標	サーティファイ主催コミュニケーショコミュニケーションの基礎を学ぶ	ョン検定初級合格レイ	ベルの知識を習得	する				
	方法 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ク	rーション						
授業外学習 の方法									
学期	ターム	項目		P	内容•準備資料	等			
	1	就職試験	筆記試験、	面接試験練習					
	2	就職試験	筆記試験、	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	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	iζ				
	6	コミュニケーション動画 Part1	表現・伝達	する					
授	7	コミュニケーション動画 Part2	来客対応、	電話対応					
授 業 計	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	ー i報共通の重要性	 E			
画	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、接名					
後	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				
期	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上(の留意点	 	FA O 可 FA 次	- +~! \					

科目	目名	プレゼンテーショ	ン技法	指導担当者	名	相樂	実紀		
実務	経験				実	務経験:			
開講	時期	後期	演習:〇 実習: 実技: 36時間 週時間数 3時間 上意識づけとプレゼンテーション能力向上 「項目 内容・準備資料等 の点満点で点数化して総合評価する 「カ容・準備資料等 の基本 自己紹介 「ブレゼン資料作成① 「ブレゼン子ーション① 「ブレゼンテーション② 「ブレゼンテーション② 「ブレゼンテーション② 「ブレゼンテーション② 「ブレゼンテーション② 「ブレゼン子ーション② 「ブレゼンテーション③ 「ブレゼンテーション③ 「ブレゼンテーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼン子ーション④ 「ブレゼンテーション⑤		1年				
授業	方法	講義:	演習:○	実習:		実担	支:		
時間	間数	36時間	週時間数		3時間	İ			
学習到	達目標	就職活動に向けた意識づけとプレ	vゼンテーション能力向上						
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・発表評価 ・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						
	教材	自作プリント							
	授業外学習 の方法								
学期	ターム	項目		内容·準備資料等					
	1	プレゼンテーションの基本	自己紹介						
	2	プレゼンテーション	プレゼン資料・	作成①					
	3	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション①					
	4	プレゼンテーション	プレゼン資料・	作成②					
	5	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション②	-	-			
	6	プレゼンテーション	プレゼン資料・	作成③					
122	7	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション③					
授 業 計	8	プレゼンテーション	プレゼン資料・						
計 画	9	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション④					
後	10	プレゼンテーション	プレゼン資料・						
期	11	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション⑤					
	12	プレゼンテーション	まとめ						
	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								

科目	1名	情報処理技術者	試験特別対策		指導担	当者名	相樂	実紀	
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	:O	実 ⁱ	習:	実	技:	
時間	間数	150時間		週時間数		308	寺間		
学習到	達目標	・経済産業省「ITパスポート試験・業者模試、過去問題により到達			旨す。				
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・各種試験成績 ・本試験(ITパス 等の成績評価を100点満点で点:	数化して総合評						
使用	教材	情報セキュリティマネジメントテキ 過去問題をプリント、ITパスポー 業者模試 iTEC、TAC、インフォー	ト試疑似体験用	ソフトウェアでの	CBT形式試験				
	授業外学習 ITパスポート試疑似体験用ソフトウェアでの答: 動画教材Udemy			を指導。					
学期	ターム	項目			内	容•準備資料	等		
	1	情報セキュリティマネジメント試験	検対策	テキストを使用し	してIT知識の復習	3			
	2	情報セキュリティマネジメント試験	美対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う					
	3	情報セキュリティマネジメント試験	美対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う					
	4	情報セキュリティマネジメント試験	検対策	IPA過去問、業者模擬試験 弱点部分の解説を行う					
	5	情報セキュリティマネジメント試験	食対策	IPA過去問、業 弱点部分の解詞					
	6								
	7								
授 業 計	8								
計画	9								
前	10								
期	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上の	 の留意点								
	リース 日本								

科目	目名	情報処理技術者試験	食特別対策		指導担	当者名	相樂	実紀
実務	経験			<u>'</u>			実務経験:	
開講	時期	後期	演習:〇 実習: 実打 実打 調時間数 30時間 30時間 30時間 30時間 30時間 30時間 30時間 30時間		↓1年			
授業	方法	講義:	演習:〇		実習		実	技:
時間	引数	60時間	週	時間数		30₽	寺間	
学習到	達目標	・経済産業省「基本情報技術者試験」・業者模試、過去問題により到達状が	合格に向けた講 記を把握し本試験:	義を行う。 合格を目指	ं∳े			
	方法 基準	・出席・授業態度 ・各種試験成績・本試験(基本情報 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 基本情報技術者試験 過去問題 IPA 基本情報技術者試験 業者模試 iTEC、TAC) 食の過去問題をプ	リント				
授業を	1学習 5法	動画教材Udemy						
学期	ターム	項目				容∙準備資料	等	
	1	基本情報技術者試験対策	弱点音	『分の解説	を行う			
	2	基本情報技術者試験対策						
	3							
	4							
	5							
	6							
授	7							
業計	8							
画	9							
後期	10							
期	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(の留意点 対面授	え 業が困難な場合は遠隔授業も併用	実施					

科目	目名	アプリケーシ	/∃ン開発 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	設ステム工学科	2年	
授業	方法	講義:	演	習:	実習	':O	実	技:	
時間	引数	126時間		週時間数		9時	計 間		
学習到	達目標	・GUIアプリ開発の為のMVCモデ・アイデアを形にする実装力を身		:					
評価評価		·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				
	1	環境のセットアップとMVCモデル	セットアップ、MV	/Cモデル概要、E	clipseプロジェク	小の作成			
	2	GUIアプリ画面作成	SceneBuilderで	画面作成、Java [~]	で画面に配置した	たオブジェクトを耳	取得		
	3	イベント①		ボタンを押した明	寺の処理、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	1	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					
授	7	DB		CRUD					
業	8	Media		画像表示、BGM	再生、SE再生、	動画再生、ハイ	パーリンク		
計 画	9	外部API接続		Http通信とRES	TAPIの説明、Jsd	on形式データの	説明、GoogleMa	o表示	
前	10	各種GUIパーツの勉強①		SwingのGUIパー	-ツの学習				
期	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(

科目	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	.1年	
授業	方法	講義:	演習	I:O	実 ⁱ	習:	実	技:	
時間	引数	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ク・VisualStudioの使い方を学ぶ・.NetとASPフレームワークを使え		して理解の深化と	と知識の定着を行	ŦŌ			
評価評価	方法 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#	ルから始めるC#						
授業を		・eラーニングUdemy							
学期	ターム	項目			内容•準備資料等				
	1	CHAPTER 1 Visual C#とはなん	だろう?	プログラミングと	:は、.NETFrame	work、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、フ	アクセス修飾子、	メソッド、インス	タンス		
1477	7	第7章 継承とカプセル化		継承、カプセルイ	比、パーシャルク	ラス			
授 業 計	8	第8章 ポリモーフィズム		ポリモーフィズム	ゝ、インターフェー	-ス、型スイッチ			
計画	9	第9章 例外処理		例外処理、try-c	catch-finally、例	外クラス、throw	 文		
前	10	第10章 配列と構造体		配列、構造体、	タプル、null				
期	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	浅演習			
	15								
	16								
	17								
履修上(の留意点								

科目	目名	Web制化	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	ナル、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	情幸	設システム工学科	2年			
授業	方法	講義:	演習	T:O	実	翌:	実	 技:			
時間	間数	84時間		週時間数		6₽	度技: 6時間				
学習到	達目標	HTMLの基礎を学びWebページをCSSの基礎を学びWebページのサーバ接続の方法について学る	デザインを作成 [・]	する							
	方法基準	・出席 ・授業態度 ・演習形式を複数行い100点満点	豆で点数化して糸	&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 教材の問題を使い、家庭で学習を行う。											
	↑学習 方法 	教材の問題を使い、家庭で学習									
学期	ターム	項目			内容·準備資料等						
	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 基本	いて説明、実装	を行う					
	6	文字書式のCSS-1 文字書式のCSS-2			いて説明、実装	を行う					
	7	CSSにおける色指定 背景のCSS			いて説明、実装	を行う					
授 業	8	サイズと枠線のCSS 余白のCSS			いて説明、実装	を行う					
計 画	9	角丸、影、半透明のCSS divタグとspanタグ			いて説明、実装	を行う					
前	10	回り込みのCSS リンクのCSS			ァ いて説明、実装	を行う					
期	11	表のCSS指定 グループ化とセルの結合				 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I リストの使い方	こついて						
	13	インラインフレームの作成 フォームの作成			-ムとフォームの	説明、実装を行 ^っ	 5				
	14	総まとめ		総合的な学習の)理解度を確認す	ける					
	15										
	16										
	17										
履修上(l の留意点										
		が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も		資格を与えなし	`						

科目	目名	ビジネスモデル	_ノ デザイン		指導担	当者名	橋本	長武	
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 演習: 実技: 実技: 週時間数 3時間 3時間 3時間 3時間 3時間 3時間数 3時間 4 知識を習得する		2年				
授業	方法	講義:○	演	習:	実	₽ . = :	実	支:	
時間	引数	36時間		週時間数		3時	間		
学習到	達目標	ビジネスモデルについて基本知識	を習得する						
	使用教材 自	・出席 ・授業態度 ・演習形式を複数行い100点満点で	ご点数化して糸	8合評価する					
		自作プリント							
授業を									
学期	ターム	項目			内	容∙準備資料	等		
	1	ビジネスモデルデザインの基本概 る	念を理解す	ビジネスモデルの	の理解と重要性				
	2	ビジネスモデルキャンバスの使い	方を学ぶ	ビジネスモデルキャンバスの要素と使い方					
	3			顧客セグメントの定義と特定方法					
	4	価値提案の創出方法を学ぶ		価値提案の定義と創出方法					
	5	チャネル戦略の構築方法を学ぶ		チャネル戦略の定義と構築方法					
	6	収益モデルの設計方法を学ぶ		収益モデルの定	!義と設計方法				
授	7	リソースとパートナーシップの管理	方法を学ぶ	リソースの管理	方法とパートナー	-シップの構築方	ī法		
業計	8	コスト構造の設計と最適化方法を	学ぶ	コスト構造の要素	素と最適化方法				
画	9	キーアクティビティの特定と最適化	た方法を学ぶ	キーアクティビテ	イの定義と最適	化方法			
前	10	キーコンプリメントの選択と活用方	法を学ぶ	キーコンプリメン	ルの定義と選択	!•活用方法			
期	11	カスタマーリレーションシップの構 ぶ	築方法を学	カスタマーリレー	ーションシップの	重要性と構築方	 法		
	12	マーケット分析と競争戦略の考え	方を学ぶ	マーケット分析の	の手法と競争戦	略の考え方			
	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									

科目	1名	コミュニケー	ーション実習		指導担	当者名	相樂	 実紀	
実務	経験						実務経験:		
開講	時期	前期		対象学	科学年	情報	弱システム工学科	2年	
授業	方法	講義:	演	習:	実習	:O	実打	支:	
時間	間数	36時間		週時間数		3時	持間		
学習到	達目標	・社会人として必要なスキルを・就職後に大切なスキル、知言		,					
	方法基準	・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 提出物の作成									
	小学習 方法	提出物の作成							
学期	ターム	項目			内	容∙準備資料	等		
	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					
授	7	コミュニケーション動画 Part2		来客対応、電話	対応				
業	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、情幸	最共通の重要性			
計 画	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			
前	10	コミュニケーション動画 Part2		クレーム対応、会	会議・取材・ヒアリ	ング			
期	11	プレゼンテーション		パワーポイントを	を使ったプレゼン・	テーション資料の	作成		
	12	プレゼンテーション		パワーポイントを	を使ったプレゼン・	テーション資料の	作成		
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上(の留意点	 							

科	目名	プログラミン	√グ言語Ⅲ		指導担	!当者名	山ノ芽	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	情幸	。 システム工学科	2年
授業	方法	講義:	演習	: O	実	· 習:	実	技:
時	間数	72時間		週時間数		6₽	持間	
学習到	達目標	・PHPを習得する ・Webシステム構築を行う						
	i方法 i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				
-	教材	プログラミングPHP						
	授業外学習 家庭よりサーバにアクセスできるようにしておりの方法 マー・			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			Þ	內容•準備資料	等	
	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 4 関数のパラメ	-プ ! - タ			
	6	4 文字列		1 文字列定数の 2 文字列の表示	のクォート処理			
	7	4 文字列		3 個別の文字 4 文字列のお	へのアクセス			
授 業	8	5 配列		1 インデックス 2 配列の要素の	配列と連想配列			
計 画	9	5 配列		2 配列の安系 3 配列へのデー 4 多次元配列				
後	10	6 オフジェクト		1 用語の定義	D. //r. cf:			
期	11	6 オフジェクト		2 オフジェクトの 3 プロパティお 4 クラスの宣言	よびメソッドへの	アクセス		
	12	総まとめ		総合的な学習の	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	 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							

科目	1名	アプリケーシ	ョン開発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	段システム工学科	2年	
授業	方法	講義:	演	習:	実習	ł:O	実	技:	
時間	間数	144時間		週時間数		128	時間		
学習到	達目標	・アーバンデータチャレンジへの・チーム制作を通じて実践的なお・自分の為ではなく、誰かの為に	技術の習得、コミ	ュニケーション能 るプロとしての視	:力、自己啓発を !点をコンテスト出	促してプログラマ !展を通して身に	マーとしての成長 -着ける	させる	
	方法 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 接業外学習 開発環境を使い、プログラミングを行う								
		開発環境を使い、プログラミング 							
学期	ターム	項目			内容·準備資料等				
	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					
1177	7	プログラミング		設計書を基にコ	ーディング				
授業	8	プログラミング		設計書を基にコ	ーディング				
計 画	9	テスト		単体テスト,結合	テスト				
後	10	テスト		単体テスト,結合	テスト				
期	11	成果発表会		完成したアプリの	の発表会				
	12	作品ブラッシュアップ		完成したアプリの	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									

科	目名	クラ	ウド		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	3:○	実	習:	実	技:	
時	間数	36時間		週時間数		3冊	持間		
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	こついて学ぶ				
	i方法 i基準	・出席 ・授業態度 ・演習課題の提出 ・期末テストを	を総合評価した	100点満点で評価	iする				
	教材	・Azureテクノロジ入門							
	業外学習 の方法 								
学期	ターム	項目			内容•準備資料等				
	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	17			
1 100	7	第4章 開発者のためのPaaS①		AzureFunction,	AzureFace				
授業	8	第4章 開発者のためのPaaS②		AzureSpeech, A	zureText				
計 画	9	第5章 アイデンティティ管理と認	証・認可①	Azureでの認証で	をアプリに組み込	<u>\</u> t1			
後	10	第5章 アイデンティティ管理と認	証・認可②	Azureでの認証で	をアプリに組み込	<u>\</u> t2			
期	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	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								

科	目名	セルフマ	ネジメント		指導担	当者名	本田	昌秀	
実務	経験	企業に	内システムエンシ	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	弱システム工学科	1年	
授業	方法	講義:	演 [:]	習:	実習	B:O	実	技:	
時	間数	36時間		週時間数		3時	持間		
学習到]達目標	リレーショナルデータベースの必 SQLの習得を行う。	要性と考え方に	ついて学ぶ。					
	i方法 i基準	・出席 ・授業態度 期末課題より100点満点で点数化	として総合評価・	する					
	教材	スッキリわかるSQL入門							
	外学習 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				
	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	效				
	6	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第6章 集計とク	ブループ化				
授	7	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第7章 副問い	合わせ				
業計	8	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう		第8章 複数テー	ーブルの結合				
画	9	第Ⅲ部 データベースの知識を測	深めよう	第9章 トランザ	クション				
後	10	第皿部 データベースの知識を測	深めよう	第10章 テーブ	ルの作成				
期	11	第皿部 データベースの知識を測	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	:5	第12章 テーブ	ルの設計				
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上		 が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も		資格を与えない	١				

	目名	プレゼンテーショ	ン技法	指導担当者名	相樂実紀
実務	経験			1	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:〇	実習:	実技:
時間	間数	36時間	週時間数		3時間
学習到	達目標	就職活動に向けた意識づけとプレ	ゼンテーション能力向上		
授業方法 講義: 演習:〇 実習: 時間数 36時間 週時間数 3時間 学習到達目標 就職活動に向けた意識づけとプレゼンテーション能力向上 学期 本・ ・					
		自作プリント			
学期	ターム	項目		内容•準	備資料等
	1	プレゼンテーションの基本	自己紹介		
	2	プレゼンテーション	プレゼン資料・	作成①	
	3	プレゼンテーション	プレゼンテージ	ション①	
	_				
	4	プレゼンテーション	プレゼン資料	作成②	
	4 5	プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料 プレゼンテーシ	作成② ション②	
1호	4 5 6	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料 プレゼンテーシ プレゼン資料	作成② ション② 作成③	
	4 5 6 7	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料 プレゼンテージ プレゼン資料 プレゼンテージ	作成② ション② 作成③ ション③	
	4 5 6 7	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料 プレゼンテージ プレゼン資料 プレゼンテージ プレゼン資料	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④	
業計画後	4 5 6 7 8	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料 プレゼンテージ プレゼン資料 プレゼンテージ プレゼン資料	作成② ンヨン② 作成③ ンヨン③ 作成④ ンヨン④	
業 計 画	4 5 6 7 8 9	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・ プレゼンテー: プレゼン資料・ プレゼンテー: プレゼンテー:	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	
業計画後	4 5 6 7 8 9	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼン資料・プレゼン資料・	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	
業計画後	4 5 6 7 8 9 10	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー:	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	
業計画後	4 5 6 7 8 9 10 11	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー:	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	
業計画後	4 5 6 7 8 9 10 11 12	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー:	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	
業計画後	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション プレゼンテーション	プレゼン資料・プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー: プレゼンテー:	作成② ション② 作成③ ション③ 作成④ ション④	

科目	1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	3:0	実	習:	実	技:		
時間	引数	36時間		週時間数		3時	実務経験: 情報システム工学科2年 実技: 3時間 エントリーシート、履歴書) 準備資料等 機 志望業種・職種の洗い出し、志望動機 に			
学習到	達目標	・就職活動の基本的な流れを理・就職活動に必要な知識を身に								
	方法 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	実務経験: 対象学科学年 情報システムエ学科2年 演習: ○ 実芸: 実技: 週時間数 3時間 3時						
使用	教材	テキスト 株式会社ウイネット「	勝つための就職	の就職ガイドSUCCESS」 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) 内容・準備資料等 就職活動の心構え、就職活動の流れ						
授業を	↑学習 5法	提出物の作成(自己分析シート	、自己PR、志望	業種・職種の洗し	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			
	1	就職活動の準備とスタート		就職活動の心権	構え、就職活動 <i>の</i>)流れ				
	2	自分と職業を理解する	里解する 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、志望動機成						
	4	情報収集·企業研究		情報収集のポイ	(ント、企業研究の	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	\bar{\bar{\bar{\bar{\bar{\bar{\bar{				
	6	企業訪問		作成書類(エント	トリーシート、履歴	查書)、企業訪問	のしかた			
1 ₩	7	企業訪問		個別作業 エン	トリーシート、履歴	歴書				
授 業 計	8	就職試験準備		就職試験のマナ	一、面接試験対	策、筆記試験対	対策、受験後の報	 设 告		
画	9	就職試験準備		面接試験練習						
後	10	就職試験準備		面接試験練習						
期	11	就職試験準備		面接試験練習						
	12	就職試験準備		筆記試験練習				-		
	13									
	14									
	15									
	16									
	17									
履修上(ナ 計 た	· 次						

科	目名	情報処理技術者試驗	负特別対策		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	ł:O	実	習:	実	技:		
時	間数	210時間		週時間数	を行う 大容・準備資料等					
学習到	達目標	基本情報技術者試験に合格できる知	コ識の習得							
	i方法 i基準	出席率・授業態度・ペーパーテストの	結果をもとり	こ評価を行う						
-	教材	テキスト TAC ニュースペックテキスト 業者模試 TAC、ウイネット、インフォ								
	^ 学習 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			Д]容•準備資料等	等			
	1	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、模擬 弱点部分の解説	を行う					
	2	基本情報技術者試験対策		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、模擬弱点部分の解説	疑試験 やを行う					
	4	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、模擬 弱点部分の解説	を行う					
	5	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、模擬 弱点部分の解説						
	6	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、模擬 弱点部分の解説	を行う					
授	7	基本情報技術者試験対策		IPA過去問、模擬 弱点部分の解説						
業計	8									
画	9									
前	10									
期	11									
	12									
	13									
	14									
	15									
	16									
	17									
履修上	の留意点 出席率: 対面授:	え が80%に満たない場合は、期末記 業が困難な場合は遠隔授業も併用	【験の受験 実施	資格を与えない	1					

科目	目名	就職特別	引対策		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	:O	実	習:	実	 技:		
時間	間数	60時間		週時間数		308	寺間			
学習到	達目標	就職に必要な知識、マナーの習る 業界の動向理解	류							
評価	方法 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	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	き対策 &ビジネ	スマナーテキスト						
授業がのフ	ト学習 方法	テキストを使い復習、企業研究					- 備資料等			
学期	ターム	項目								
	1	企業研究、就職試験対策		説明会に参加し	ルポート提出、釒	筆記試験、模擬 面	面接試験			
	2	企業研究、就職試験対策		説明会に参加し	ルポート提出、釒	筆記試験、模擬 面	面接試験			
	3									
	4									
	5									
	6									
授	7									
業計	8									
画	9									
後	10									
期	11									
	12									
	13									
	14									
	15									
	16									
	17									
履修上的		 が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も		資格を与えない	`					

科目	目名	アプリケーシ	/∃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
授業	方法	講義:	演	習:	実習	':O	実	 支:
時間	引数	180時間		週時間数		158	寺間	
学習到	達目標	・PHPを使用し、実際にWebサ・上流工程から下流工程までの						·身に付ける
	方法 基準	出席率・授業態度・提出物にて記	平価を行う					
-	教材	プログラミングPHP						
授業を	1学習 5法	なし						
学期	ターム	項目			内	容•準備資料	等	
	1	Webサイトの概要		開発するWebサ	⁻イトの企画・案ク	ぎし		
	2	企画書作成		企画発表・フィー	-ドバックからの1	全画の練りこみ		
	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	<u>+</u>			
	5	Webサイトの開発		開発環境の構築	Ē			
	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		
1 ₩	7	Webサイトの開発		管理画面の実装	ŧ			
授 業 計	8	Webサイトの開発		フロント画面の乳	 ≷装			
画	9	マニュアル作成		Webサイトのマ	ニュアル作成			
前	10	発表練習		プレゼン資料の	 作成			
期	11	発表練習		プレゼン資料の	 作成			
	12	発表		発表				
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(! { が80%に満たない場合は、期			`			

科	目名	プランニング	ブΙ	指導担当	4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	4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	捐	
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				
	方法 基準	・出席 ・授業態度 ・学期末試験					
	教材	オリジナル教材					
	朴学習 方法	実施内容の復習					
学期	ターム	項目		内容	字•準備資料		
	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	ı	
	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	以前作成したフ	アプリ企画をペーパ	ープロトタイピ	ングを踏まえて作	 作成
授 業 計	8	デザイン基礎	UIの基礎につい	.\て学習			
画	9	プロトタイピング①	画面構成案を	考える			
前	10	プロトタイピング②	画面構成案を	考える			
期	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		び、テスト項目	を考える	
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
居修 F	の留意点						

科目	目名	モダンテクノロシ	ÿ— I	指導担当	省 者名	佐藤	夢路	
実務	経験					実務経験:		
開講	時期	前期	対象学科	4学年	情報	システム工学科		
授業	方法	講義:	演習:○	実習	:	実	· 技:	
時間	『数	72時間	週時間数	実習: 実技: 実技:				
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	,	
		·出席率、授業態度、提出課題、期末	課題にて評価					
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								
		なし						
学期	ターム	項目		内和	字•準備資料	· 等		
	1	Unityの環境セットアップ	Unityのインストー	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	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	ーネント				
	6	衝突判定	Collider & Collisio	nコンポーネント			-	
155	7	オブジェクトの動的生成、消去	Instanciate, Pref	ab化				
授業	8	GUI①	Button、Text					
計 画	9	GUI②	Slider, Checkbox	. Radiobox				
前	10	GUI③	アンカー					
期	11	Sceneの遷移	シーンの移動					
	12	Lighting	環境光					
	13							
	14						-	
	15							
	16							
	17							
履修上(L 記 が80%に満たない場合は、期末試	除の画験姿故を与うたい					
	対面授	が80%に満たない場合は、期末試業が困難な場合は遠隔授業も併用	実施 実施					

科目	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:〇	演	習:	実	習:	実	技:
時間	間数	36時間		週時間数		3時	持間	
学習到	達目標	社会人になるためのビジネスマス就職試験に向けた事前準備の実		3				
	方法基準	・出席 ・授業態度 期末課題より100点満点で点数化	比して総合評価	する				
使用	教材	面接対策&ビジネスマナー Udemy						
	朴学習 方法	なし			市灾, 後 港			
学期	ターム	項目			Þ	容・準備資料	等	
	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	I		
	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、ビシ	ジネスライティング	Ť
1400	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
授 業	8	ビジネスマナー基礎		クレーム・謝罪の	カ対応、ソーシャ	ルメディアのルー		ナーのおさらい
計 画	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	こ取り組む姿勢	
前	10	社会人としての心得		自己管理、礼儀	・マナー、社会ノ	になる前に身に	付ける事	
期	11	社会人の基本マナー		身だしなみ、立ち	ち居振る舞い、君	長情、言葉遣い、	 挨拶	
	12	職場の規律とエチケット		職場の秩序、コ げる5S	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
	13			17.000				
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上的	 の留意点 出席率:	 { が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も		 資格を与えなし	`			

科目	名	プラットフォームテク	フノロジー		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	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		実技	ξ :
時間	引数	36時間	ì	週時間数		3時	間	
学習到	達目標	・Linuxのコマンドを覚える。						
評価評価		・出席 ・授業態度 ・学期末試験						
使用		Linuxコマンドポケットリファレンス						
授業を								
学期	ターム	項目			内	容▪準備資料	等	
	1	Linuxとは	Lin	uxの歴史と	現在の姿、特徴	枚、基礎知識		
	2	Linuxを使いこなすための基礎知識			の注意事項、乳	実行方法		
	3	エディタの使い方		ディタ、nan -スファイル	oエディタ 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、			上からCPUのフ			
	5	ディレクトリの表示、ファイル操作、	パス② CU	IプロンプトJ	上からファイル (のパスの取得と	:指定	
	6	RPM①	RP	Mパッケーシ	の利用、操作	、管理		
1 ≖	7	RPM2	RP	Mライブラリ	の利用、バイナ	リ変換		
授 業 計	8	アカウント管理、システム管理	アナ	ウウントの作	成、HDD表示、	日付管理、その	の他システム操	 作
画	9	デバイスの操作	ディ	バイスを取得	引してコマンド上	からカメラの指	最影、ビープ音再	 生
後	10	ネットワーク	ネッ	パワークイン	ンタフェースの言	没定、接続の管	理	
期	11	セキュリティとデータベース		号化と署名の	の利用 続してデータベ	ースを操作す <i>え</i>		
	12	総まとめ			<u>の</u> 理解度を確認			
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上(野の可怜汐上	b+ ==+				

科目	目名	ハードウ	ェア実習		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	情執	設システム工学 科	3年	
授業	方法	講義:	演	習:	実習	:O	実	技:	
時間	間数	36時間		週時間数		3問	持間		
学習到	達目標	IoT技術の基礎知識を学習し、Io	Tを使ったサーb	ごスやシステムの	アイデアを考え	3			
	方法 基準	出席率・授業態度・期末課題にで	(評価を行う						
使用	教材	Udemy							
	・ 対学習 動画教材による復習 ・								
学期	ターム	項目			Þ	容・準備資料	等		
	1	Raspberry Piの基本概念と使い	方を学ぶ	Raspberry Piの機能や操作方法を理解する。					
	2	IoTの基礎知識を学ぶ		IoTの概念と応用	IoTの概念と応用範囲を理解する。				
	3	Raspberry Piとセンサーの接続	方法を学ぶ	Raspberry Piと各種センサーの接続方法を学び、データの収集や制御を行う。					
	4	プログラミング言語の学習		PythonをRaspberry Piでの開発に活用する。					
	5	センサーデータの収集と処理方	法を学ぶ	Raspberry Piでも ぶ。	センサーデータを	収集し、必要な	情報を抽出・処理	里する方法を学	
	6	クラウドプラットフォームの利用	方法を学ぶ		らクラウドにデー	タを送信し、クラ	ウド上でのデータ	タ管理や解析を	
1400	7	ネットワーキングの基礎知識を	 学ぶ		ネットワーク接続	や通信プロトコル	ルの理解を深め	 გ.	
授 業	8	セキュリティとプライバシーの考	虚事項を学ぶ	IoTシステムのセ	ニキュリティとプラ	イバシーに関す	る基本的な知識	———— を学ぶ。	
計 画	9	データの可視化とダッシュボート 学ぶ	作成の方法を	収集したデータを	を可視化し、ダッ	シュボードを作り	 成する方法を学ぶ		
後	10	モバイルアプリケーション開発の	基礎を学ぶ	Raspberry Pi	連携するモバイ	ルアプリの開発ス	 方法を学ぶ。		
期	11	ハードウェアの拡張と制御方法	 を学ぶ	Raspberry Piの	GPIOを使用して	ハードウェアを制	制御する方法を与	 学ぶ。	
	12	センサーデータの分析と予測モ 法を学ぶ	デルの作成方	収集したセンサ	ーデータを分析	し、予測モデルる	を作成する方法を	 E学ぶ。	
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
履修上的		 		資格を与えない	`				

科	1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	段システム工学科	3年
授業	方法	講義:	演	習:	実習	:O	実	技:
時	間数	216時間		週時間数		188	時間	
学習到	達目標	学科の学習内容に関する新技術	fなど、授業で習	わない事柄につ	いてテーマを定る	かその研究を行	いプレゼンテーシ	ンョンする
開議時期 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:〇 実技: 時間数 216時間 週時間数 18時間 18時間 216時間 216時								
-	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 用教材 「おかず習」 カ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 「クーム 項目 内容・準備資料等 「中華の変の企画・テーマ決め① 研究テーマを決め、企画書を作成する な業研究の企画・テーマ決め② 研究テーマを決め、企画書を作成する は、中間発表① 研究テーマを決め、企画書の作りこみ は、システム設計 開発するシステム・アブリケーションの設計を行う は、ログラミング① 設計をもとにプログラミングを行う							
	—	インターネットや市販の書籍を活						
学期	ターム	項目			内	容•準備資料	等	
	1	卒業研究の企画・テーマ決め①		研究テーマを決	め、企画書を作り	 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、企画書を作り				
	3	中間発表①		研究テーマの発	表・フィードバック	た、企画書の作り	リこみ	
	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 [・]	<u></u>	
	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	コグラミングを行 [・]	5		
1 ∞	7	プログラミング②		設計をもとにプロ	コグラミングを行 [・]			
業	8	プログラミング③		設計をもとにプロ	コグラミングを行 [・]	 5		
	9	デバッグ・テスト		プログラムのデ	バッグ・でストを彳	īò		
後	10	デバッグ・テスト		プログラムのデ	バッグ・でストを彳	ī ð		
期	11	デバッグ・テスト		プログラムのデ	バッグ・でストを彳	īò		
	12	プレゼン練習		プレゼン資料の	 作成、プレゼン0)練習を行う		
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
履修上		 		資格を与えない	`			

科目	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	web.	系エンジニアとして	C1年間従事			実務経験:	有
開講	時期	後期		対象学科	斗学年	情報	システム工学科	3年
授業	方法	講義:	演習:		実習	:O	実	支:
時間	引数	36時間	退	問問数		3時	間	
学習到	達目標	事業収益を生み出すための論理的 自分自身でビジネスモデルの構築が		上組みについ	て学び			
	方法 基準	・出席・授業態度 レポート課題より100点満点で点数化	比して総合評価す	⁻ న				
使用	教材	なし						
	1学習 5法	なし						
学期	ターム	項目			内	容∙準備資料等	等	
	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	力企業がなせ	「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	【失則	敗企業がなせ	「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			
授	7	個人ワーク	内定	企業のビジ	ネスモデル構築			
業	8	個人ワーク	内定	企業でどの。	ような業務にかた	いわるか考える		
計 画	9	レポート作成	内定	企業で考え	たビジネスモデノ	レを基に分析し	レポート作成	
後	10	レポート作成	内定	企業で考え	たビジネスモデノ	レを基に分析し	レポート作成	
期	11	レポート作成	WiZo	の新入生を増	骨やす方策につい	ヽてのビジネス -	モデルを構築しし	ポート作成
	12	レポート作成	WiZo	の新入生を増	骨やす方策につい	ヽてのビジネス -	モデルを構築しし	パート作成
	13							
	13 14							
	14							
	14 15							

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	報システム工学科2年				
授業	方法	講義:	演習	:0	実	習:	実	技:			
時間	間数	150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									
使用软剂		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									
授業を	ト学習 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						
	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	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							
	6										
122	7										
授 業 計	8										
計 画	9										
前期	10										
	11										
	12										
	13										
	14										
	15			+							
	16										
	17										
履修上的	<u> </u> の留意点			**************************************							
	出席率:	が80%に満たない場合は、期 業が困難な場合は遠隔授業も	末試験の受験 併用実施	(資格を与えなし	`						

科目名		就職特別対策			指導担	当者名	添田 一宏				
実務経験					L		実務経験:				
開講時期		前期		対象学科学年		情報	 しょう				
授業方法		講義:	演習	B:O	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				
	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							
授業計画 前期	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											