

授業計画(シラバス)

科目名	情報基礎 I	指導担当者名	相樂 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	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: ○	演習: -	実習: - 実験: -
単位数	4 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	・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	テキストの予習		
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	入出カインタフェース、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		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	情報基礎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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: ○	演習: -	実習: - 実験: -
単位数	4 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	情報処理試験合格へのパスポート「IT戦略とデータ活用」「システム開発と情報技術」		
授業外学習の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	第4章 ユーザインタフェース	ユーザインタフェース
	2	第5章 システム開発技術	システム開発、システム科の開発プロセス、システム要件定義、システム設計
	3	第5章 システム開発技術	ソフトウェア要件定義、ソフトウェア設計、ソフトウェア構築、統合テスト
	4	第5章 システム開発技術	導入・受け入れ支援と保守、ソフトウェア開発手法
	5	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
	6	第2章 システム戦略 第3章 ビジネスインダストリ(IoT)	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、ビジネスインダストリ、eビジネス、組込みシステム、民生機器・産業機器、AI活用
	7	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、サービスマネジメントシステムの計画及び運用、システム監査
	8	第5章 業務分析・データ活用 第6章 企業会計	応用数学・OR・IE、データ活用 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、労働法、その他の法規、情報倫理、標準化
	10	練習問題	まとめ練習問題
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	情報基礎Ⅲ	指導担当者名	香西 梨沙
実務経験	-	実務経験:	-
開講時期	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: ○	演習: -	実習: - 実験: -
単位数	4 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	第2章第1節 ネットワーク方式	ネットワーク方式、回線に関する計算
	2	第2章第2節 OSI基本参照モデル、第3節 TCP/IPプロトコル	TCP/OSI基本参照モデル、LAN間接続装置、IPプロトコル、各層プロトコル
	3	第2章第4節 IPアドレス	IPアドレス、IPv4アドレス、IPv6アドレス
	4	第2章第5節 ネットワーク管理	IPアドレス管理、PPP、DNS、時刻同期、管理ツール
	5	第2章第6節 TCP/IPアプリケーション、第7節 ネットワーク応用技術	電子メール、Web、VPN、ネットワーク仮想化、音声通信、モバイルシステム
	6	第3章第1節 情報セキュリティ、第2節 システムへの攻撃手法	目的、脅威と脆弱性、不正のメカニズム、攻撃者の種類、攻撃手法
	7	第3章第3節 暗号化技術、第4節 認証技術	暗号化技術、認証技術、利用者認証と認証技術
	8	第3章第5節 セキュリティ技術	セキュアプロトコル、セキュリティ対策
	9	第3章第6節 セキュリティリスク	情報セキュリティリスク、リスクアセスメント、インシデント対応
	10	第3章第7章 セキュリティ管理	情報セキュリティ管理、情報セキュリティ組織・機関、評価基準、セキュリティ対策
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点 出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	アルゴリズム		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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年	
授業方法	講義: ○	演習: -	実習: -	実験: -	
単位数	6(前2、後4)単位	総時間	100 時間	週時間数	4 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・基本情報技術者試験合格の為の知識の習得。 				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
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	アルゴリズムとは、データ型		
	2	第1章 アルゴリズム入門	領域の概念、三つの基本構造		
	3	第2章 流れずの基本パターン	流れ図(フローチャート)、連続型		
	4	第2章 流れずの基本パターン	選択型、反復型		
	5	第3章 疑似言語の基本パターン	疑似言語とは、疑似源との表記法、疑似言語の宣言部分		
	6	第3章 疑似言語の基本パターン	疑似言語の処理部分、練習問題		
	7	第4章 計算のアルゴリズム	合計と平均、べき乗の計算、最大・最小の抽出、練習問題		
	8	第5章 手続き・関数	手続き・関数とは、変数のスコープ		
	9	第5章 手続き・関数	引数と戻り値、練習問題		
	10	第6章 配列の操作	配列、1次元配列の操作、1次元配列の挿入・削除、2次元配列の操作		
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

授業計画(シラバス)

科目名	アルゴリズム		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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年	
授業方法	講義: ○	演習: -	実習: -	実験: -	
単位数	6(前2、後4)単位	総時間	100 時間	週時間数	6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・基本情報技術者試験合格の為の知識の習得。 				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	第7章 探索のアルゴリズム	探索処理とは、線形探索法		
	2	第7章 探索のアルゴリズム	2分探索法、ハッシュ表探索法		
	3	第8章 整列のアルゴリズム	整列とは、選択ソート、バブルソート		
	4	第8章 整列のアルゴリズム	挿入ソート、整列法の比較回数、シェルソート		
	5	第8章 整列のアルゴリズム	再帰処理、クイックソート、マージソート		
	6	第9章 オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向とは、オブジェクトとクラス		
	7	第10章 データ構造	構造型、リスト構造、スタックとキュー		
	8	第10章 データ構造	木構造、練習問題		
	9	第11章 実践アルゴリズム	基数変換、経路選択、文字列探索		
	10	第11章 実践アルゴリズム	順位付け、文字列の比較		
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

授業計画(シラバス)

科目名	検定対策 I	指導担当者名	香西 梨沙
実務経験	-	実務経験:	-
開講時期	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	2 単位	総時間	40 時間 週時間数 4 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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		
授業外学習の方法	テキストの予習		
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		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
<p>出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない</p> <p>対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	検定対策Ⅱ	指導担当者名	香西 梨沙
実務経験	-	実務経験:	-
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	4 単位	総時間	80 時間 週時間数 8 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	テキストの予習		
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	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
	5	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
	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	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		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
<p>出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない</p> <p>対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	データベース	指導担当者名	本田 昌秀
実務経験	システム開発会社にてシステム開発、ホームページ制作等の業務に10年間従事。独立後ホームページ制作・運用管理を10年間従事		実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	2 単位	総時間	40 時間 週時間数 4 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・リレーショナルデータベースの必要性和考え方について学ぶ。 ・SQL言語を習得する。 		
評価方法 評価基準	・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	スッキリわかるSQL入門		
授業外学習の方法	テキストの予習		
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、第2章 基本文法と4大命令
	2	第Ⅰ部 SQLを始めよう	第3章 操作する行の絞り込み
	3	第Ⅰ部 SQLを始めよう	第4章 検索結果の加工
	4	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第5章 式と関数
	5	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第6章 集計とグループ化
	6	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第7章 副問い合わせ
	7	第Ⅱ部 SQLを使いこなそう	第8章 複数テーブルの結合
	8	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
	9	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
	10	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
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策 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	通期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年		
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: -	実験: -	
単位数	10単位(前8、後2)単位	総時間	150 時間	週時間数	24 時間
学習到達目標	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	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	テキストの予習				
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				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策 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	通期	対象学科学年		AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 1年	
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: -	実験: -	
単位数	10単位(前8、後2)単位	総時間	150 時間	週時間数	30 時間
学習到達目標	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	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	テキストの予習				
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				
	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80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

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	大和田 桃圭	
実務経験	-			実務経験:	-
開講時期	通期		対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年	
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: -	実験: -	
単位数	6(前2、後4)単位	総時間	100 時間	週時間数	4 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・C#における基本文法を理解し、簡単なプログラムを記述できる。 ・Visual Studioを用いて、簡単なアプリケーション(コンソールまたはフォームアプリケーション)を作成することができる。 				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・成績評価は100点満点とし、提出物20%・中間試験40%・最終制作物40%として評価する。 				
使用教材	3ステップでしっかり学ぶC#入門				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	第1章 プログラムとは何か?	プログラム・プログラミングとは何か教科書を用いて学修する。		
	2	第2章 プログラムの作成	プログラムの作成方法をVisual Studioを用いて学習する。		
	3	第3章 C#プログラミングの基本	メソッド・コメント・出力方法についてVisual Studioを使い実際にコーディングしながら学ぶ。		
	4	第4章 演算と変数	プログラムにおける四則演算と変数の使い方についてVisual Studioを使い実際にコーディングしながら学ぶ。		
	5	第4章 演算と変数	プログラムにおける四則演算と変数の使い方についてVisual Studioを使い実際にコーディングしながら学ぶ。		
	6	第5章 データ型	int・double・char・string・bool型についてVisual Studioを使い実際にコーディングしながら学ぶ。		
	7	第6章 条件分岐	条件分岐とは何か、条件分岐の書き方についてVisual Studioで実際にコーディングしながら学ぶ。		
	8	第6章 条件分岐	条件分岐とは何か、条件分岐の書き方についてVisual Studioで実際にコーディングしながら学ぶ。		
	9	第7章 繰り返し処理	while文による繰り返しをVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	10	第7章 繰り返し処理	for文による繰り返しをVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

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	大和田 桃圭	
実務経験	-			実務経験:	-
開講時期	通期	対象学科学年		AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年	
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: -	実験: -	
単位数	6(前2、後4)単位	総時間	100 時間	週時間数	6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・C#における基本文法を理解し、簡単なプログラムを記述できる。 ・Visual Studioを用いて、簡単なアプリケーション(コンソールまたはフォームアプリケーション)を作成することができる。 				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・成績評価は100点満点とし、提出物20%・中間試験40%・最終制作物40%として評価する。 				
使用教材	3ステップでしっかり学ぶC#入門				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	第8章 例外処理	try~catch文による例外処理をVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	2	第8章 例外処理	throw文による例外処理をVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	3	第9章 配列	配列とはなにか、配列の書き方をVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	4	第9章 配列	配列とはなにか、配列の書き方をVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	5	第10章 クラス	オブジェクト指向・クラス・インスタンスについてVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	6	第10章 クラス	オブジェクト指向・クラス・インスタンスについてVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	7	第11章 クラスの継承	クラスの継承の仕方をVisual Studioを用いて実際にコーディングしながら学ぶ。		
	8	アプリ作成	自ら作成するアプリを考え、実際にコーディングする。		
	9	アプリ作成	自ら作成するアプリを考え、実際にコーディングする。		
	10	総合復習	全体復習として演習問題をVisual Studioを用いて解く。		
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

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	-		実務経験: -
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	2 単位	総時間	40 時間 週時間数 4 時間
学習到達目標	チームでの情報共有・意見交換を通じて、基本的なコミュニケーション能力を養うとともに、FigmaやCanvaを活用し、分かりやすい資料作成の基礎スキルを習得する。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・提出物(資料・課題成果): 60% ・最終発表: 40% 		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ガイダンス・チーム編成	授業概要説明、チーム決定、課題提示、役割分担
	2	コミュニケーション基礎	意見交換の方法、合意形成、チーム運用ルールを学ぶ
	3	情報収集	テーマに関する情報を収集・整理する
	4	構成設計	発表内容の構成(導入・本論・まとめ)をチームで設計する
	5	資料作成基礎	Figma / Canvaの基本操作、デザイン原則(配色・レイアウト)
	6	資料作成①	チームでスライド作成(文章・図解)
	7	資料作成②	視認性・分かりやすさを意識したブラッシュアップ
	8	チーム内レビュー	試行発表を行い、相互フィードバックを実施
	9	改善・発表準備	フィードバックを反映し最終調整
	10	最終発表・振り返り	発表実施、講評、チーム活動の振り返り
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	情報処理技術者試験特別対策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	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	10 単位	総時間	150 時間 週時間数 38 時間
学習到達目標	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	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	テキストの予習		
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		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			
4ターム: 36時間			

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システム開発、ホームページ制作等の業務に10年間従事。独立後ホームページ制作・運用管理を10年間従事		実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	2 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・Webサイトの基本構造を理解し、HTMLを用いて見出し、本文、画像、リンクなどの基本要素を作成できる。 ・CSSによる文字、色、余白、配置などの基本的なデザイン設定を理解し、企画内容に基づいて見やすく使いやすいWebページを制作できる。 		
評価方法 評価基準	制作物を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座		
授業外学習の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	Webサイトの基本①	基本構造の理解、HTMLの基本
	2	Webサイトの基本②	CSSの基本
	3	演習課題	課題に従ってHTML&CSSでWebページを作成する
	4	企画	オリジナルWebページの作成にあたり、企画の立案
	5	Webページ制作①	企画内容に基づいたページ構成の検討、必要な情報・素材の整理
	6	Webページ制作②	HTMLによる見出し、本文、画像、リンクなどの基本要素の作成
	7	Webページ制作③	CSSによる文字・色・余白・配置などの基本デザインの設定
	8	Webページ制作④	ページ全体のレイアウト調整、見やすさや使いやすさを意識した修正
	9	Webページ制作⑤	表示確認、リンク確認、誤字脱字やレイアウト崩れの修正、制作物の仕上げ
	10	プレゼン発表	制作したWebページの発表、企画意図・工夫した点・改善点の説明
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策 I		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32年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年	
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○	実験: -	
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間	週時間数	18 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 				
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	オリジナルテキスト				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	開発環境と基本文法	環境の準備、実行方法、基本構文を確認する。短い練習問題を解きながら記述手順に慣れる。		
	2	企画、制作①	企画案の作成、基本設計書作成、設計書を基にコーディング		
	3	制作②	設計書を基にコーディング		
	4	制作③	設計書を基にコーディング		
	5	制作④	設計書を基にコーディング		
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策 I	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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	通期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間 週時間数 30 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 		
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	プレゼン発表	バグ回収および制作物の完成、プレゼン資料の作成、成果発表
	2		
	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80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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システム開発、ホームページ制作等の業務に10年間従事。独立後ホームページ制作・運用管理を10年間従事		実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 2年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	2 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・JavaScriptの基本的な役割や記述方法を理解し、イベント操作やアニメーションなどを用いてWebページに動きを加えることができる。 ・HTML・CSSによるページ構成やデザインを踏まえ、企画内容に基づいてユーザーに伝わりやすく操作しやすいWebページを制作できる。 		
評価方法 評価基準	制作物を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	1冊ですべて身につくJavaScript入門講座		
授業外学習の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	JavaScriptに触れる	JavaScriptとは、JavaScriptでできること、JavaScriptを書く環境の準備
	2	JavaScriptの基本を学ぶ①	基本ルール、イベント操作、アニメーション
	3	JavaScriptの基本を学ぶ②	基本ルール、イベント操作、アニメーション
	4	企画	Webページの作成にあたり、企画の立案
	5	Webページ制作①	企画内容に基づいたページ構成の検討、HTML・CSSによる基本レイアウトの作成
	6	Webページ制作②	デザインの調整、画像・文字情報の配置、ユーザーに伝わりやすい画面構成の作成
	7	Webページ制作③	JavaScriptを用いたイベント処理や動きの追加、操作性を高める機能の実装
	8	Webページ制作④	各ページのリンク設定、表示確認、レイアウト崩れや動作不具合の修正
	9	Webページ制作⑤	制作物の仕上げ、内容確認、発表に向けた資料・説明内容の整理
	10	プレゼン発表	制作したWebページの発表、工夫した点・課題・改善点の説明
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	4 単位	総時間	60 時間 週時間数 6 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	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 フロント画面の実装
	8	マニュアル作成	Webサイトのマニュアル作成
	9	発表練習	プレゼン資料の作成
	10	発表	発表
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: ○	実習: - 実験: -
単位数	2 単位	総時間	40 時間 週時間数 4 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	・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	テキストの予習		
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、言葉遣い	立つ姿勢、お辞儀、椅子の立ち座り、歩き方、表情 正しい言葉遣い、話し方聞き方 敬語
	2	電話対応 電子メールマナー	正しい電話対応 注意点 受け方 電子メール使用の注意点 文例
	3	面接対策	面接について考える
	4	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 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
	5	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
	6	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
	7	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
	8	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
	9	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
	10	模擬面接練習	模擬面接に向けた面接練習の実施
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点 出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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	細井 潤
実務経験	IT企業で14年間システム開発に従事。その後、代表に就任し経営・コンサル・採用業務を15年以上担当		実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	3 単位	総時間	100 時間 週時間数 10 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング言語の基礎知識を活用し、要件に応じた簡単なアプリケーションを設計・実装できる。 ・個人開発を通して、企画、設計、実装、テスト、修正までの基本的な開発工程を理解し、実践できる。 ・チーム開発を通して、役割分担、進捗共有、成果物の統合など、共同開発に必要な基本姿勢と進め方を身につける。 		
評価方法 評価基準	制作物を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習の方法	プログラミング言語の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	STEP1:個人製作1	授業の進め方の説明・その他
	2	STEP1:個人製作1	文字、数値の扱い方、コントロールの動作、プロパティを中心にC#に慣れる
	3	STEP2:個人製作2	Sql Server Expressの構築および使い方の説明
	4	STEP2:個人製作2	データベース・データグリッド
	5	STEP3:チーム制作	チーム分け・テーマ選定・GitHubの説明等
	6	STEP3:チーム制作	自由テーマアプリの作成
	7	STEP3:チーム制作	自由テーマアプリの作成
	8	STEP3:チーム制作	自由テーマアプリの作成
	9	STEP3:チーム制作	自由テーマアプリの作成、プレゼン資料作成
	10	チーム発表	チーム毎に全員の前でプレゼン実施
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策Ⅱ	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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	通期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間 週時間数 18 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 		
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	開発環境と基本文法	環境の準備、実行方法、基本構文を確認する。短い練習問題を解きながら記述手順に慣れる。
	2	企画、制作①	企画案の作成、基本設計書作成、設計書を基にコーディング
	3	制作②	設計書を基にコーディング
	4	制作③	設計書を基にコーディング
	5	制作④	設計書を基にコーディング
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
<p>出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない</p> <p>対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用</p>			

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策Ⅱ	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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	通期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間 週時間数 30 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 		
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	プレゼン発表	バグ回収および制作物の完成、プレゼン資料の作成、成果発表
	2		
	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80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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	大和田 桃圭
実務経験	-	実務経験:	-
開講時期	後期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	4 単位	総時間	120 時間 週時間数 12 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する 		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習の方法	テキストの予習		
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	作品ブラッシュアップ	完成したアプリの手直し
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点 出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 3年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	2 単位	総時間	84 時間 週時間数 22 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 就職内定		
評価方法 評価基準	就職活動実績、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	テキストの予習		
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・採用試験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・採用試験に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験
	3	企業研究、就職試験対策	説明会・採用試験に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験
	4	企業研究、就職試験対策	説明会・採用試験に参加しレポート提出、筆記試験、模擬面接試験
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			
3ターム・4ターム:20時間			

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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 4年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	5 単位	総時間	160 時間 週時間数 16 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・LAMP環境(Linux、Apache、MySQL、PHP)の役割を理解し、Webアプリケーション開発に必要な環境を構築・利用できる。 ・PHPとMySQLを用いて、入力、表示、登録、更新、削除などの基本機能を備えたWebアプリケーションを実装できる。 ・セッション管理、入力チェック、エラー対応などを意識し、安全性と操作性を考慮したアプリケーション開発に取り組むことができる。 		
評価方法 評価基準	成果物のプレゼン発表で総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習の方法	プレゼン準備		
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	発表
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策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32年間従事			実務経験:	有
開講時期	通期		対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 4年	
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○	実験: -	
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間	週時間数	18 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 				
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	オリジナルテキスト				
授業外学習 の方法	テキストの予習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	開発環境と基本文法	環境の準備、実行方法、基本構文を確認する。短い練習問題を解きながら記述手順に慣れる。		
	2	企画、制作①	企画案の作成、基本設計書作成、設計書を基にコーディング		
	3	制作②	設計書を基にコーディング		
	4	制作③	設計書を基にコーディング		
	5	制作④	設計書を基にコーディング		
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
履修上の留意点					
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない					
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用					

授業計画(シラバス)

科目名	開発特別対策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32年間従事		実務経験: 有
開講時期	通期	対象学科学年	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 4年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	4(前3、後1)単位	総時間	120 時間 週時間数 30 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で扱う言語以外のプログラミング言語について、基本文法や開発環境の使い方を理解し、簡単なプログラムを作成できる。 ・基礎的な開発力と自律的に学習を進める姿勢を身につける。 		
評価方法 評価基準	最終制作物、各種試験を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナルテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの予習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	プレゼン発表	バグ回収および制作物の完成、プレゼン資料の作成、成果発表
	2		
	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80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			

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	AIゲーム・情報大学科デジタル情報専攻 4年
授業方法	講義: -	演習: -	実習: ○ 実験: -
単位数	8 単位	総時間	240 時間
		週時間数	24 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	オリジナルテキスト		
授業外学習の方法	レポートの作成		
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	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1	開発するシステム・アプリケーションの設計を行う
	5	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
	6	中間発表	研究テーマの発表・フィードバック
	7	システム設計3	開発するシステム・アプリケーションの設計を行う
	8	プログラミング1	設計をもとにプログラミングを行う
	9	プログラミング2	設計をもとにプログラミングを行う
	10	研究発表	研究内容の発表
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
履修上の留意点			
出席率80%に満たない場合は期末試験の受験資格を得られない			
対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用			