接続	授	業科目	ビジネス	マナーⅡ	年次	2年	前後期	通年	単位	4		
教育目標	授	業の種類	講義	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目			
安積	実務	—— 経験内容										
成就学師の 方法・基準	教	有目標			の基本事項、	統計・デー	ータの読み方	まとめ方等	を学び、社	会人として		
1 社会常議を高める情報収集、 新聞に必ず目を達し、効果的な運用を 終面構成を知って効率のよい読み方を 2 社会常議を高める情報収集、			状況を厳正に審査 科目成績評価は	こして、成績を評価して、成績を評価して、成績を評価で4段階で	し、その評f であり、優	西に基づき単 (A:100	位を付与す	る。				
・ 分析① 新商権成を知って効率のよい読み方を 2 社会常識を高める情報収集、 分析② マス・メディアを利用した情報の収集 インターネットの利用 4 表とグラフ① 新聞記事の読み方 4 表とグラフ② 教性の把腿の大切さ 表とがうつの変割と重要性表の形態を拡張 表の物態と形式、表を設むための基礎知識 グラフを添むための基礎知識 6 業権・業界の知識② 日本経済の基本構造 日本経済の基本構造 日本経済の発展監督 7 業権・業界の知識② さまざまな素種と最近の動き 企業構造の変化と新しい産業 社会生活を創能を測定化 8 業権・業界の知識③ 社会生活を創能例変化 9 会社の仕組みと定上・利益② 新しい社会制度 会社の社会が定義 会社の社組みと定上・利益② 10 会社の仕組みと定上・利益② 新しい社会制度 会社の社会のようテンタンフ部門におかれる 超識はライン部門とスタンフ部門におかれる 12 会社の仕組みと定上・利益③ 超識の一員として自覚しておきたいこと 組織の一員として自覚しておきたいこと 13 社会保険と報金② 社会保険は社会保険制度の相等 健保保険・房具保険 14 社会保険と報金② 国民年金と原生年金 国民と地方服 等本の生活試計を考えたうえでの保険達び 15 社会保険と報金③ 所名程と住民税 等本の生活試計を考えたうえでの保険達び 1回転当時間 2時間 1コマ	回数		題目			授	業 内 容					
2 分析② インターネットの利用 3 社会常識を高める情報収集、分析③ 新聞記事の読み方 4 表とグラフ① 数値の把層の大切さ 表とグラフの役割と重要性表の特徴と形式 表を設立ための基礎知識 5 表とグラフ② 表と計数処理 用語に関する基礎知識 グラフを認力ための基礎知識 6 業種・業界の知識② 日本経済の基度地配 7 業種・業界の知識② さまざまな業種と最近の動き 8 業産・業界の知識② 企業構造の変化と新しい産業社会生活と側膜別の変化 9 会社の仕組みと売上・利益① 新しい社会制度会社の大きな特徴を上と利益 1 公社の仕組みと売上・利益② 組織を効率よく動かすための分業システム組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 会社の仕組みと売上・利益③ 組織を効率よく動かすための分業システム組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 会社の仕組みと売上・利益④ 組織を効率よく動かすための分業システム組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 会社の仕組みと売上・利益④ 組織の一員として自覚しておきたいこと 1 会社の保険と保金① 社会保険と保険は社会保険制度の限幹機能限を規算を制度の限算を機能を関係を関係と保険と手の発して生命金 1 社会保険と保金② 四尾年金と世生年金 1 社会保険と保金③ 所得後と住民税得を住民税得来の生活設計を考えたうえでの保険達び 1 回配当時間 2時間 1 コマ	1		高める情報収集、									
3 分析③ 新聞の中側の大切さまとグラフの役割と重要性表の特徴と形式 表を読むための基礎知識 5 表とグラフ② 表と計数処理 用語に関する基礎知識 グラフを読むための基礎知識 グラフを読むための基礎知識 グラフを読むための基礎知識 イラスを読むための基礎知識 日本経済の発尿過程 7 業権・業界の知識② 自本経済の基本構造日本経済の発促過程 8 業権・業界の知識② 産業構造の変化と新しい産業社会上活と価値観の変化 会社の自動の変化 会社の自動の変化 会社のも出みと売上・利益② 9 会社の仕組みと売上・利益② 新しい社会制度会社会社会制度会社会社会的な意義 会社の社会的な意義 組織をかまよく動かすための分業システム 組織はタイン部門とスタッフ部門にわかれる 11 会社の仕組みと売上・利益③ 組織をかまよく動かすための分業システム 組織はタイン部門とスタッフ部門にわかれる 組織の一員として自覚しておきたいこと 社会保険と発金② 13 社会保険と税金② 社会保険は社会保障制度の根幹健康保険・第異保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国稅と助力税 15 社会保険と税金② 所得税と住民稅得来の生活設計を考えたりえでの保険選び 1 回配当時間 2時間 1コマ	2		高める情報収集、									
4 家とラクノ① 表と外ラフ② 表と計数処理 用語に関する基礎知識 グラフを読むための基礎知識 グラフを読むための基礎知識 クラフを読むための基礎知識 目本経済の発展過程 7 業種・業界の知識② さまざまな業種と最近の動き 産業権・業界の知識③ 8 業種・業界の知識③ 産業権産の変化と新しい産業 社会生活と価値製の変化 会社の仕組みと売上・利益① 9 会社の仕組みと売上・利益② 新しい社会制度 会社の社会的な意義 組織はフィン部門とスタッフ部門にわかれる 組織はフィン部門とスタッフ部門にわかれる 組織的一員として自覚しておきたいこと 社会保険と税金① 12 会社の仕組みと売上・利益④ 組織内における自分の役割を認識する 組織の一員として自覚しておきたいこと 社会保険と税金① 13 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国代と地方税 所用保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国代と出方税 所得税と住民税 将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1 回配当時間 2 時間 1 コマ	3		高める情報収集、	新聞記事の読み方								
5	4	表とグラフ	' ①									
日本経済の発展過程 1	5	表とグラフ	7②									
8 業種・業界の知識③ 産業構造の変化と新しい産業 社会生活と価値観の変化 9 会社の仕組みと売上・利益① 会社の3つの大きな特徴 売上と利益 1 0 会社の仕組みと売上・利益② 新しい社会制度 会社の社会的な意義 1 1 会社の仕組みと売上・利益③ 組織を効率よく動かすための分業システム 組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 2 会社の仕組みと売上・利益④ 組織内における自分の役割を認識する 組織の一員として自覚しておきたいこと 1 3 社会保険と税金① 社会保険制度の根幹 健康保険・雇用保険・労災保険 1 4 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国权と地力税 1 5 社会保険と税金③ 所得税と住民税 将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1 1 回配当時間 2時間 1 1 コマ	6	業種・業界	Pの知識①									
8 来性・来外の知識の 社会生活と価値観の変化 9 会社の仕組みと売上・利益① 会社の3つの大きな特徴 売上と利益 1 0 会社の仕組みと売上・利益② 新しい社会制度 会社の社会的な意義 1 1 会社の仕組みと売上・利益③ 組織を効率よく動かすための分業システム 組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 2 会社の仕組みと売上・利益④ 組織内における自分の役割を認識する 組織の一員として自覚しておきたいこと 1 3 社会保険と税金① 社会保険は社会保険制度の根幹 健康保険・ア労災保険 1 4 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国税と地方税 1 5 社会保険と税金③ 所得税と住民税 将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1 回配当時間 2 時間 1 コマ	7	業種・業界	との知識②	さまざまな業種と最近の動き								
9 会社の仕組みと売上・利益① 売上と利益 10 会社の仕組みと売上・利益② 新しい社会制度会社の社会的な意義 11 会社の仕組みと売上・利益③ 組織と効率よく動かすための分業システム組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 12 会社の仕組みと売上・利益④ 組織内における自分の役割を認識する組織の一員として自覚しておきたいこと 13 社会保険と税金① 社会保険は社会保障制度の根幹健康保険・雇用保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金国税と地方税 15 社会保険と税金③ 所得税と住民税将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1回配当時間 2時間 1コマ	8	業種・業界	との知識③	産業構造の変化と 社会生活と価値観	新しい産業 の変化							
10 会社の仕組みと元上・利益② 組織を効率よく動かすための分業システム 組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 11 会社の仕組みと売上・利益③ 組織内における自分の役割を認識する 組織の一員として自覚しておきたいこと 13 社会保険と税金① 社会保険は社会保障制度の根幹 健康保険・雇用保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国税と地方税 15 社会保険と税金③ 所得税と住民税 将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1回配当時間 2時間 1コマ	9	会社の仕組	1みと売上・利益①		な特徴							
1 1 芸社の仕組みと売上・利益③ 組織はライン部門とスタッフ部門にわかれる 1 2 会社の仕組みと売上・利益④ 組織内における自分の役割を認識する。 組織の一員として自覚しておきたいこと 1 3 社会保険と税金① 社会保険は社会保障制度の根幹健康保険・雇用保険・労災保険 1 4 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国税と地方税 1 5 社会保険と税金③ 所得税と住民税将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1 回配当時間 2 時間 1 コマ	1 0	会社の仕組	1みと売上・利益②		義							
12 云社の仕組みと元上・利益(4) 組織の一員として自覚しておきたいこと 13 社会保険と税金① 社会保険は社会保障制度の根幹健康保険・雇用保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金国税と地方税 15 社会保険と税金③ 所得税と住民税将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1回配当時間 2時間 1コマ	1 1	会社の仕組	1みと売上・利益③				5					
13 社会保険と税金① (健康保険・雇用保険・労災保険 14 社会保険と税金② 国民年金と厚生年金 国税と地方税 15 社会保険と税金③ 所得税と住民税 将来の生活設計を考えたうえでの保険選び 1回配当時間 2時間 1コマ	1 2	会社の仕組										
14 社会保険と税金② 15 社会保険と税金③ 1回配当時間 2時間 1コマ	1 3	社会保険と	税金①									
15 在会保険と祝金③ 1回配当時間 2時間 1コマ	1 4	社会保険と	· 税金②									
	1 5											
使用数科書	1 回	配当時間	2時間	1コマ								
CAPATIE .	使	用教科書										

技術の神館 譲渡 科目区分 必称 本部基本のお名教育による定案作目 実務経験内容 一	授	業科目	人工知	能概論	年次	2年	前後期	後期	単位	2			
接換や自らの考えを積み上げる思考能力を持った人工知能についての概要を学びます。 成績は100点菌などし、60点以上で、大変を行動し、そのでは、100点へ 80点)、長 (B:79点~70点)、	授	業の種類	講義	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目				
「成額性価の 方法・基準	実務	経験内容											
放送計画の	教	育目標	経験や自らの表	うえを積み上げる思 え	考能力を持っ	った人工知能	足ついての	概要を学び	ます。				
1 人工知能を作り出そう 人工知能とは何か?また、その歴史について 2 探索(1) 状態空間について学ぶ 3 探索(1) 基本的な探索方法を学ぶ 4 探索(2) 無アルゴリズムについて学ぶ 5 探索(2) 無アルゴリズムについて学ぶ 6 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 9 計画と決定(1) 競的計画法について学ぶ 10 廃事モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 11 廃事モデル(1) 標率的生成モデルについて学ぶ 12 廃車・デル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 除事モデル(2) 集化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて仮習をする			状況を厳正に審査 科目成績評価に	Eして、成績を評価 は絶対評価の4段階 [・]	し、その評値 であり、優	55に基づき単 (A:100	位を付与す	る。					
2 探索(1) 状態空間について学ぶ 3 探索(1) 基本的な探索方法を学ぶ 4 探索(2) 最高緊索と最良優先探索について学ぶ 5 探索(2) パラアルゴリズムについて学ぶ 6 探索(3) 標準型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 多段決定問題について学ぶ 9 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 10 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(1) 福率の生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル(2) ナイーブペイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	回数		題目			授	美 内 容						
3 探索(1) 基本的な探索方法を学ぶ 4 探索(2) 最適探索と最良優先探索について学ぶ 5 探索(2) A*アルゴリズムについて学ぶ 6 探索(3) 標準型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 参段決定問題について学ぶ 9 計画と決定(1) 機率について学ぶ 10 機率モデル(1) ペイズの定理について学ぶ 11 確率モデル(1) ペイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	1	人工知能を	作り出そう	人工知能とは何か	人工知能とは何か?また、その歴史について								
4 探索(2) 最適探索と最良優先探索について学ぶ 5 探索(2) A*アルゴリズムについて学ぶ 6 探索(3) 標準型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 多段決定問題について学ぶ 9 計画と決定(1) 離率について学ぶ 10 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 11 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 13 確率モデル(2) サイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	2	探索(1)		状態空間について学ぶ									
5 探索(2) A*アルゴリズムについて学ぶ 6 探索(3) 標準型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 9 計画と決定(1) 輸車について学ぶ 10 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 11 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) サイーブベイズについて学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	3	探索(1)		基本的な探索方法を学ぶ									
6 探索(3) 標準型ゲームについて学ぶ 7 探索(3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定(1) 多段決定問題について学ぶ 9 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 1 0 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 1 1 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 1 2 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 1 4 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 1 5 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	4	探索 (2)		最適探索と最良優	最適探索と最良優先探索について学ぶ								
7 探索 (3) 展開型ゲームについて学ぶ 8 計画と決定 (1) 動的計画法について学ぶ 9 計画と決定 (1) 輸車について学ぶ 10 確率モデル (1) ベイズの定理について学ぶ 11 確率モデル (1) 確率的生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル (2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル (2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	5	探索(2)		A*アルゴリズムに	A*アルゴリズムについて学ぶ								
8 計画と決定(1) 多段決定問題について学ぶ 9 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 10 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 11 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 13 確率モデル(2) サイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	6	探索(3)		標準型ゲームにつ	いて学ぶ								
9 計画と決定(1) 動的計画法について学ぶ 10 確率モデル(1) 確率について学ぶ 11 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(1) 確率的生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	7	探索(3)		展開型ゲームにつ	いて学ぶ								
10 確率モデル (1) 確率について学ぶ 11 確率モデル (1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル (1) 確率的生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル (2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル (2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	8	計画と決定	£ (1)	多段決定問題について学ぶ									
11 確率モデル(1) ベイズの定理について学ぶ 12 確率モデル(1) 確率的生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル(2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル(2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	9	計画と決定	£ (1)	動的計画法につい	て学ぶ								
12 確率モデル (1) 確率的生成モデルについて学ぶ 13 確率モデル (2) サイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル (2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	1 0	確率モデル	(1)	確率について学ぶ									
13 確率モデル (2) ナイーブベイズについて学ぶ 14 確率モデル (2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	1 1	確率モデル	· (1)	ベイズの定理につ	いて学ぶ								
14 確率モデル (2) 強化学習について学ぶ 15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	1 2	確率モデル	· (1)	確率的生成モデル	について学る								
15 まとめ これまで話してきた機械学習について改めて復習をする	1 3	確率モデル	(2)	ナイーブベイズに	ついて学ぶ								
	1 4	確率モデル	(2)	強化学習について学ぶ									
1回配当時間 2時間 1コマ	1 5	まとめ		これまで話してきた機械学習について改めて復習をする									
	1回	配当時間	2時間	1 7 7									
使用教科書 イラストで学ぶ人工知能概論 改訂第2版	使	用教科書	 イラストで学ぶ人I	知能概論 改訂第25	 饭								

授	業科目	知的則	才産概論	年次	2年	前後期	後期	単位	2				
授	業の種類	講義	科目区分	必	悠修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目					
実務	経験内容		-										
教	育目標	ソフトウェアす。	や商標など人間の知的	的創造力に	よって作られ	1た無形の財	産について	の権利につ	いて学びま				
	責評価の 去・基準	状況を厳正に審 科目成績評価	点満点とし、60点↓ 査して、成績を評価↓ は絶対評価の4段階~ 0点)、不可(D:0	し、その評f であり、優	価に基づき (A:10(単位を付与す	る。						
回数		題目			授	業内容							
1	知的財産と	i ①	知的財産に関する 知的財産権の全体	法律とその体 像の理解をす	本系について学	学ぶ。							
2	知的財産と	1は ②	知的財産権の概要についての学習。										
3	著作権法	①	著作権の概要につ	著作権の概要について。著作人格権の表すもの。									
4	著作権法	2	著作財産権:著作	著作財産権:著作権の発生と様々な権利。									
5	著作権法	3	著作財産権:著作	著作財産権:著作財産権の存続期間と制限について。									
6	著作権法	4	著作隣接権とは何	か。									
7	著作権法	5	著作権侵害と、対	著作権侵害と、対抗措置のさまざまな事例。									
8	意匠法		意匠法の目的と管	意匠法の目的と管理・活用の仕方。									
9	商標法		商標登録と商標権	の管理・活月	月について。								
1 0	演習問題		上記各法に関する	復習と演習。									
1 1	特許法(1)	特許法の概要、発	明の定義と特	寺許出願の流 れ	ı.							
1 2	特許法 ②)	特許権の発生と特	許権侵害に対	対する措置につ	ついて。							
1 3	実用新案法	Š	実用新案法の目的	とその内容、	特許との違い	· \							
1 4	種苗法		種苗法の目的と重要性。										
1 5	不正競争队	5止法・独占禁止法	不正競争防止法の 不公正な取引方法		禁止法の目的、	不当な取引制	削限と						
1 回	1 回配当時間 2 時間		1 = 7										
使从	用教科書	知的財産管理技能	検定 2級と3級を一気	に学ぶ本									

授	E 業科目	システ、	ム管理	年次	2年	前後期	通年	単位	4			
授	業の種類	講義	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目				
実務	経験内容											
教	有目標		の障害管理、性能 術支援に関する知			や情報シス	テムの改善	、新規シスプ	テムの受入			
	漬評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価は	して、成績を評価 絶対評価の4段階	満点とし、60点以上をもって合格点とする。科目期末試験、平常試験の成績及び出席して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 絶対評価の4段階であり、優(A:100点~80点)、良(B:79点~70点)、点)、不可(D:60点未満)とする。								
回数		題目			授業	美 内 容						
1	前期のおさ	(61)	要件定義書の書き	方ついて再復	習する							
2	運用設計書	まとは	運用設計書とはなにかを学ぶ									
3	運用設計書	の書き方	運用設計書の書き	方を学ぶ								
4	運用フロー	-図とは	運用フロー図の書	運用フロー図の書き方を学ぶ								
5	詳細設計と	は	詳細設計時に運用としては何をしなくてはならないかを学ぶ									
6	WBSとは		WBSの書き方につい	いて学ぶ								
7	運用手順書	・台帳・一覧とは	運用手順書・台帳	一覧の作り	方について							
8	申請書とは	じら作成すべきか	申請書の作り方について学ぶ									
9	運用テスト	・とは	保守管理における	運用テストに	ついて学ぶ							
1 0	運用テスト	計画書とは	運用テスト計画書	の作り方につ	いて学ぶ							
1 1	運用テスト	仕様書とは	運用テスト仕様書	の作り方につ	いて学ぶ							
1 2	運用テスト	の実施方法	運用テストの実施	方法について	学ぶ							
1 3	業務運用の)ケーススタディ	業務運用を実際に	行う際に発生	する運用項目	の実際の運用	月方法につい	て学ぶ				
1 4	基盤運用の)ケーススタディ	基盤運用を実際に行う際に発生する運用項目の実際の運用方法について学ぶ									
1 5	管理運用の)ケーススタディ	管理運用を実際に行う際に発生する運用項目の実際の運用方法について学ぶ									
1 回	配当時間	2時間	127									
使	用教科書	運用設計の教科書	 見場で困らないITサ	ービスマネ	ージメントロ	の実践ノウィ	ヽゥ					

授	業科目	検定対	策講座	年次	2年	前後期	後期	単位	4		
授	業の種類	講義	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目	0		
実務	経験内容	システムエンジ	^ジ ニア、プログラマ・	ーとしての実	三務経験を有	it.					
耈	有目標	基本情報技術者 野に入れ過去問題	対験の過去問題を ないで復習する。	頻度の多い筆	5囲中心に後	夏習する。ま	た、J検情幸	股活用1級・	2級をも視		
	責評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価は	高点とし、60点! して、成績を評価 絶対評価の4段階 点)、不可(D:	し、その評価 であり、優	版	色位を付与す	る。				
回数		題目			授美	業 内 容					
1		計算問題	基数変換、シフト	演算の過去問	題より復習す	⊤る					
2		計算問題	論理演算、論理式	と集合演算の	過去問題より)復習する					
3		計算問題	ハッシュ値、CPU性能(MIPS値と平均命令実行時間)の過去問題より復習する								
4		計算問題	CPU性能 (MIPS値と平均命令実行時間) の過去問題より復習する								
5	J	檢情報活用	情報表現の過去問	題より復習す	る						
6	J	検情報活用	経営戦略とシステ	ム戦略(企業	活動・企業法	去務)の過去問	題より復習	する			
7	J	検情報活用	プロジェクトマネ (システム開発マ 過去問題より復習	ネジメント・	プロジェクト	ヽマネジメント	·) の				
8	J	検情報活用	プロジェクトマネ	ジメント(サ	ービスマネシ	ジメント) の過	出去問題より	復習する			
9	J	検情報活用	情報と情報の利用 (情報表現とデー 過去問題より復習	タ構造・問題	解決処理手順	頁・情報と情報	みの利用)の				
1 0	J	検情報活用	パソコンを利用し (コンピュータの システム・パソコ	種類、および				する			
1 1	J	検情報活用	ネットワークの利 (インターネット		トワークの利	川用)の過去問	題より復習	する			
1 2	J	検情報活用	アプリケーション (アプリケーショ ソフト・表計算を	ンソフトの基	礎知識・表計		する				
1 3	J	検情報活用	情報ネットワーク (社会におけるコ 過去問題より復習	ンピュータの		上会の問題点)	0)				
1 4	J	検情報活用	情報モラル、情報セキュリティ (情報モラルとネットワークセキュリティ・コンピュータ セキュリティ)の過去問題より復習する								
1 5	J	検情報活用	総復習								
1 回	配当時間	2時間	1 = 7								
使	用教科書	基本情報技術者標準	教科書、基本情報	支術者 午後	問題集						

授	業科目	IoT組込み系フ	゜ログラミング	年次	2年	前後期	通年	単位	4				
授	業の種類	実習	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目					
実務	経験内容												
拳	育目標		欠な知識として洗濯 後器のプログラミング			製品をはじぬ	カコンピュー	ータを内蔵し	特定の機				
	責評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価に	系満点とし、60点以 至して、成績を評価し は絶対評価の4段階で)点)、不可(D:6	し、その評f であり、優	西に基づき単 (A:100	位を付与す	る。						
回数		題目			授	業 内 容							
1	PWM制御の	基本について	LEDの高周波数での)点滅状況を	確認する								
2	PWM制御の	基本について	Duty比を自分で変	えてみてLED	の点滅状況を	確認する							
3	PWM制御の	基本について	1回目、2回目の	1回目、2回目の結果を文章にまとめてみる									
4	PWM制御の)	応用について	PWM制御の説明										
5	PWM制御の)	応用について	実際にPWM制御プログラムを作成する										
6	PWM制御の)	応用について	5回目で作成した	プログラムの	実行結果につ	ついてまとめる	ó						
7	ラズベリー	-パイとセンサの通信	ラズベリーパイと	ラズベリーパイとセンサとのシリアル通信で接続する方法を学ぶ									
8		センサー値を -パイで読み込む	7回目の話を応用して、Arduinoのセンサー値をラズベリーパイで どのように取り込むかを学ぶ										
9	ラズベリー インターネ	·	ラズベリーパイを	どのようにィ	゚ンターネット	へつなぐべき	きなのかを学	:\$					
1 0		化あるセンサー Bから読み取る	IoTに必要なセンサ 外部から入手する	ナーで取った	値を外部へ公	開するために	ftpサーバを	立ち上げて					
1 1		们にあるセンサー 『から読み取る	IoTに必要なセンサ 公開する	ナーで取った	値を外部へ公	開するために	webサーバを	立ち上げて					
1 2	ラズベリー 情報を与 <i>え</i>	-パイへ外部から -る	webサイトからラフ	ベリーパイ	を制御するた	めのしくみに	ついて学ぶ						
1 3	ラズベリー 情報を与 <i>え</i>	-パイへ外部から -る	webサイトからラフ	ズベリーパイ	を制御するた	めの環境を構	築する						
1 4		readシートと -パイの連携	IoTに必要なセンサーで取った値を外部へ送信するすべを学ぶ										
1 5	まとめ		IoTについて改めてこれまでやったことを総括する										
1回	配当時間	4 時間	2 = 7										
使	用教科書	Raspberry Piによる	oIoTシステム開発実	習センサネ	ットワーク	構築からweb	サービス実	装まで					

授	業科目	スマホア	プリ開発Ⅱ	年次	2年	前後期	通年	単位	4				
授	業の種類	実習	科目区分	业	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目					
実務	経験内容		-										
教	有目標	スマートフォ	ンに欠かせないアプ	リケーショ	ンの開発技術	所の基礎を学	びます。						
	漬評価の 法・基準	を厳正に審査し 科目成績評価	点満点とし、60点↓ て、成績を評価し、 は絶対評価の4段階 [・] 0点)、不可(D:0	その評価に であり、優	基づき単位を (A:100	と付与する。							
回数		題目			授	業 内 容							
1		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	ルを用いてA	ndroid アプ!	リ開発の基礎を	と学習します						
2		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	公式チュートリアルを用いてAndroid アプリ開発の基礎を学習します。									
3		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	公式チュートリアルを用いてAndroid アプリ開発の基礎を学習します。									
4		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	公式チュートリアルを用いてAndroid アプリ開発の基礎を学習します。									
5	アイデア開	見発技法の学習	サービスデザイン 学びます。	サービスデザインの手法を学びます。アイデア開発やユーザー観察の基礎的手法を 学びます。									
6	課題アイラ	デア開発	アイデア開発技法	を用いて、小	いさなアプリ関	昇発の企画を作	乍ります。						
7	課題開発		開発したアイデア	開発したアイデアを基に、小さなアプリを開発します。									
8	課題開発		開発したアイデアを基に、小さなアプリを開発します。										
9		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	ルを用いてA	ndroid アプリ	〕開発の応用を	と学習します						
1 0		eveloper公式 アルの実施	公式チュートリア	ルを用いてA	ndroid アプリ	〕開発の応用を	と学習します						
1 1	設計技法の)学習	UMLなどを用いた、	ソフトウェ	アの設計技法	を学習します	0						
1 2	設計技法の)学習	UMLなどを用いた、	ソフトウェ	アの設計技法	を学習します	0						
1 3	設計演習		UMLを用いて、課是	夏を設計しま	す。								
1 4	課題開発		設計したアプリケーションを開発します。										
1 5	課題開発		設計したアプリケーションを開発します。										
1 回	配当時間	4時間	2 = 7										
使	用教科書	はじめてのAndroio	lプログラミング 第5	版									

授	· 業科目	サーバ	構築	年次	2年	前後期	通年	単位	4		
授	業の種類	実習	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目	0		
実務	経験内容		発やWebメディン 運営しており、情報				にデザイン	エンジニア/	゚プログラ		
教	育目標	インターネット 技術を学びます。	を使ってHPを見た	り、ネットク	ームを行っ	たりする場	合に必要と	なるサーバ	を構築する		
	漬評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価は	満点とし、60点! して、成績を評価 絶対評価の4段階 点)、不可(D:	し、その評価 であり、 <mark>優</mark>	iに基づき単 (A : 1 0 0	位を付与す	る。				
回数		題目			授美	業 内 容					
1	前期のおさ	:5\\	Linuxのコマンドの	り使い方の復習	習とサービス	の概念につい	ての再学修				
2	DHCPサーバ	で構築する	DHCPサーバとは何かをまなび,まずはDHCPサーバを立ちあげる								
3	DHCPサーバ	ぶを構築する	MACアドレスの指定したIPアドレスの払い出し手法について学ぶ								
4	DNSサーバ	を構築する	DNSサーバとはなにかを学ぶ								
5	DNSサーバ	を構築する	ローカルの名前解	決の手法につ	いて学ぶ						
6	DNSサーバ	を構築する	上位のDDNSサーバ	との連携につ	いて学ぶ						
7	DNSサーバ	を構築する	セカンダリDNSサ-	ーバの構築とう	デュプリケー	ションについ	て学ぶ				
8	DNSサーバ	を構築する	MXについて学ぶ								
9	メールサー	-バを構築する	ローカル配信につ	いて学ぶ							
1 0	メールサー	-バを構築する	上位SMTPサーバに	静的に配信す	る方法につい	て学ぶ					
1 1	メールサー	-バを構築する	MX配信について学	ప							
1 2	メールサー	-バを構築する	POP3について学ぶ								
1 3	メールサー	-バを構築する	IMAP4について学え	,							
1 4	SAMBAサー	バを構築する	windowsのファイル共有についてまなぶ								
1 5	SAMBAサー	バを構築する	プリンターサーバについて学ぶ								
1 回]配当時間	4時間	2 コマ								
使	用教科書	CentOS 8で作るネッ	トワークサーバ構築	築ガイド							

授業の種類 実習 科目区分 必修 実務経験のかる教員による授業科目 実務経験内容 要的目標 プログラミング言語「javascript」「PIP」等を用いて、WEBサービスを開発する力法を学びます。また基礎的な設計方法をもいて、のからのサービス開発を実習します。 成績計価の 方法・基準 成績は100点満点とし、60点以上をもって合格点とする。科目期末試験、平常試験の成績が決定を搬工に審査して、成績計評価の4段階であり、優(A:100点へ80点)、良(B:79点へ70円(69点へ60点)、不可(D:60点未満)とする。 科目成務評価は掛評価のまり、億人名:10点へ80点)、良(B:79点へ70円(69点へ60点)、不可(D:60点未満)とする。 回数 題 授業内容 1 セレクター構文(1) 1. 登場順序により販得する要素を絞り込む。 2 セレクター構文(2) 1. 予要素を取得するをあり込む。 3 セレクター構文(2) 1. その他のフィルター 2. 定じのアメルター 2. 定じのスタイルを要する。 3 セレクター構文(2) 1. その他のフィルター 2. をとのスタイルを要する。 4 ページレイアウトの操作 (2) 1. ページレイアウトの操作 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する。 5 ページレイアウトの操作 (3) 1. A スタイルクラスを交互に適用/除外する。 6 ページレイアウトの操作 (4) 1. 属性値を取得する。 7 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性を取得する。 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、偏を取得/設定する。 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. アテストや田下MLを設定がある。 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. ページレイアウトの操作 (7) 11 エンテンツの機体を完める。 1. ページレイアウトの操作 (7) 11 1. ページレイアウトの操作 (7) 1. ページレイアウトの操作 (7) <th>2</th>	2								
教育目標									
対している									
成績評価の 方法・基準									
1 セレクター構文(1) 1. 登場順序により取得する要素を絞り込む 2. 子要素、テキストにより要素を絞り込む 2. 子要素を取得するためのフィルター 2. 属性の値により対象を絞り込む 3 セレクター構文(2) 1. 子要素を取得するためのフィルター 2. 属性の値により対象を絞り込む 4 ページレイアウトの操作 (1) 1. その他のフィルター 2. セレクター選択のコツ 4 ページレイアウトの操作 (1) 1. ページのスタイルを変更する 2. CSSのプロパティを設定する 5 ページレイアウトの操作 (2) 1. スタイルクラスを協外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 6 ページレイアウトの操作 (4) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (5) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する 1. ページレイアウトの操作 (7) 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
1 セレクター構文 (1) 2. 子要素、テキストにより要素を絞り込む 2 セレクター構文 (2) 1. 子要素を取得するためのフィルター 2. 属性の値により対象を絞り込む 3 セレクター構文 (3) 1. その他のフィルター 2. セレクター選択のコツ 4 ページレイアウトの操作 (1) 2. CSSのプロパティを設定する 5 ページレイアウトの操作 (2) 1. CSSのプロパティの値を取得する 2. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 6 ページレイアウトの操作 (3) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 2. 属性の値を設定する 2. 属性を削除する 2. 属性を削除する 2. 属性を削除する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 1. デキストや日TMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. デキストや日TMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
2 2. 属性の値により対象を絞り込む 3 セレクター構文(3) 1. その他のフィルター 2. セレクター選択のコツ 4 ページレイアウトの操作 (1) 1. ページのスタイルを変更する 2. CSSのプロパティを設定する 5 ページレイアウトの操作 (2) 1. CSSのプロパティの値を取得する 2. スタイルクラスを論外する 2. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 2. 属性の値を設定する 2. 属性の値を設定する 2. 属性を削除する 7 ページレイアウトの操作 (3) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 2. 属性を削除する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 1. デキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. ページレイアウトの操作 (7) 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. デキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
3 セレクター選択のコツ 4 ページレイアウトの操作 (1) 1. ページのスタイルを変更する 2. CSSのプロパティを設定する 5 ページレイアウトの操作 (2) 1. CSSのプロパティの値を取得する 2. スタイルクラスを適用する 6 ページレイアウトの操作 (3) 1. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 7 ページレイアウトの操作 (4) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 8 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 2. ヌクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. コンテンツの操作を究める 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
4 (1) 2. CSSのプロパティを設定する 5 ページレイアウトの操作 (2) 1. CSSのプロパティの値を取得する 2. スタイルクラスを適用する 6 ページレイアウトの操作 (3) 1. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 7 ページレイアウトの操作 (4) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 8 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. デキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してデキストを設定する 1. コンテンツの操作を究める 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
5 (2) 2. スタイルクラスを適用する 6 ページレイアウトの操作 (3) 1. スタイルクラスを除外する 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 7 ページレイアウトの操作 (4) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 8 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. プージレイアウトの操作を究める 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
6 (3) 2. スタイルクラスを交互に適用/除外する 7 ページレイアウトの操作 (4) 1. HTMLの属性を変更/取得する 2. 属性の値を設定する 8 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. マージレ新しいコンテンツを挿入する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
(4) 2. 属性の値を設定する 8 ページレイアウトの操作 (5) 1. 属性値を取得する 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. マージレイアウトの操作 (7) 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
8 (5) 2. 属性を削除する 9 ページレイアウトの操作 (6) 1. 高さ、幅を取得/設定する 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. マージに新しいコンテンツを挿入する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
9 (6) 2. スクロール位置を取得/設定する 10 ページレイアウトの操作 (7) 1. テキストやHTMLを設定/取得する 2. 要素に対してテキストを設定する 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
10 (7) 2. 要素に対してテキストを設定する コンテンツの操作を究める 1. ページに新しいコンテンツを挿入する									
(1) Sykony to Ecokiek injuneracy									
1 2 コンテンツの操作を究める (2) 1. 親子、兄弟要素の間を行き来する (2) 1 2 現在の要素を基点として要素を取得する									
13 イベントとイベントリスナー 1. イベント処理の基本 2. マウス操作関連のイベント									
1 4 イベントとイベントリスナー 1. テキストボックスに透かし文字を追加する 2. 画像が読み込めない場合のエラー処理を実装する									
15 期末テスト セレクター構文、ページレイアウトの操作、コンテンツの操作を究める、 イベントとイベントリスナーの理解									
1回配当時間 2時間 1コマ									
使用教科書 10日でおぼえるjQurery入門教室 第2版									

授	受業科目	オブジェクト指向	プログラミングⅡ	年次	2年	前後期	通年	単位	2			
授	業の種類	実習	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目				
実務	孫経験内容											
奉	汝 育目標	同じ「モノ」 <i>の</i> に作業ができるむ)仲間を一つのグルー 技術を学びます。	ープとしてネ	考え、そのク	ブループごと	でプログラ	ムを組むこ	とで効率的			
	漬評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価に	原満点とし、60点以近点点として、成績を評価) を終めがでは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	し、その評f であり、優	西に基づき単 (A:100	単位を付与す	る。					
回数		題目			授	業内容						
1	新しいクラ	ラス (1)	1. 継承 2. メンバへのアクセス									
2	新しいクラ	ラス (2)	1. オーバーライド 2. Objectクラスの継承									
3	インターフ	'エイス(1)	1. 抽象クラス 2. インターフェイス									
4	インターフ	'エイス (2)	1. 多重継承 2. クラスの階層									
5	大規模なフ (1)	プログラムの開発	1. ファイルの分割 2. パッケージの基本									
6	大規模なフ (2)	プログラムの開発	1. パッケージの 2. インポート	利用								
7	例外と入出	台力処理(1)	1. 例外の基本 2. 例外とクラス									
8	例外と入出	台力処理(2)	1. 例外の送出 2. 入出力の基本									
9	スレッド	(1)	1. スレッドの基 2. スレッドの操	•								
1 0	スレッド	(2)	1. スレッドの作 2. 同期	成方法								
1 1	グラフィカ アプリケー	1ルな -ション(1)	1. GUIアプリ 2. コンポーネン									
1 2	グラフィカ アプリケー	1ルな -ション(2)	1. イベント 2. 画像の表示									
1 3	グラフィカ アプリケー	1ルな -ション(3)	1. アニメーショ 2. マウスで描画									
1 4	グラフィカ アプリケー	1ルな -ション(4)	1. スマートフォンアプリの開発 2. Webアプリケーションの開発									
1 5	期末テスト 新しいクラス、インターフェイス、大規模なプログラムの開発、例外と入出力処理、 スレッド、グラフィカルなアプリケーション							`				
1回	配当時間	2時間	1 = 7									
使	用教科書	やさしいJava 第7版	<u> </u>									

授	業科目	オフィスアプリケ	-ーション実習Ⅱ	年次	2年	前後期	通年	単位	2			
授	業の種類	実習	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目	0			
実務	経験内容	システムエンジ	ニア、プログラマー	ーとしての釘	ミ務経験を有	す。						
教	育目標	Excel VBAの使い また、検定に対す	ハ方を習得するとと る練習も行う。	もに、簡単	な一連のExc	celプログラ	ムの作成を	する。				
	責評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価は	満点とし、60点以上をもって合格点とする。科目期末試験、平常試験の成績及び出席して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 絶対評価の4段階であり、優(A:100点~80点)、良(B:79点~70点)、点)、不可(D:60点未満)とする。									
回数		題目		授業内容								
1		Exce1VBA	マクロの記録方法 記録マクロのボタ		マクロの作品	ξ.						
2		Exce1VBA	VBEの基礎知識とコ VBAの基本構文を理				ドウの使用力	活法				
3		Exce1VBA	VBAの基本構文を理 ブックとシート操				クト操作)					
4		Exce1VBA	ブックとシート操 ブックとシート操									
5		Exce1VBA	ブックとシート操作(注意点) セル操作(Rangeオブジェクトとセルの選択)									
6		Exce1VBA	セル操作(行・列	の表示非表示	、値の取得と	: 設定、選択も	いの範囲変	更)				
7		検定対策	各個人の受験対象	の級の問題を	練習							
8		検定対策	各個人の受験対象の級の問題を練習									
9		検定対策	各個人の受験対象	の級の問題を	練習							
1 0		Exce1VBA	変数(変数の宣言 計算チェックマク)							
1 1		Exce1VBA	分岐処理(IFス 分岐処理(Select									
1 2		Exce1VBA	ループ(ForN ループ(ForE			ペント)						
1 3		Exce1VBA	ループ(DoLo メッセージボック)作成						
1 4	ExcelVBA 文字列操作プログラムの作成 日付や時刻を操作するプログラムの作成											
1 5		Exce1VBA	総合復習1 総合復習2									
1 回	配当時間	2時間	1コマ									
使	用教科書	実践ドリルで学ぶof 情報処理技能検定(定 模擬試	験問題集、						

授	E業科目	卒業	制作	年次	2年	前後期	通年	単位	7		
授	業の種類	実習	科目区分	必	修	実務経験の	ある教員によ	る授業科目	0		
実務	系経験内容		発やWebメディブ 運営しており、情報				にデザイン	エンジニア/	'プログラ		
耄	故育目標		だすべての知識や打 プロダクトなどを制				のニーズを	満たすソフ	トウェアや		
	漬評価の 法・基準	状況を厳正に審査 科目成績評価は	満点とし、60点り して、成績を評価1 絶対評価の4段階 ⁻ 点)、不可(D:6	し、その評値 であり、優	ffiに基づき単 (A:100	位を付与す	る。				
回数		題目			授美	業 内 容					
1	後期開始報	设 告	前期作業の総括と	夏休み中の進	捗報告を行う	j)					
2	卒業制作の	0作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
3	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
4	卒業制作の	作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
5	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
6	中間発表		制作の成果を発表	し、グルーフ	『間で相互レヒ	ジューする					
7	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
8	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を行い、授業終了時にLMSで作業報告を行う								
9	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を	行い、授業終	子時にLMSで	作業報告を行	う				
1 0	卒業制作の)作業	卒業制作の作業を	行い、授業終	子時にLMSで	作業報告を行	う				
1 1	中間発表		制作の成果を発表	し、グルーフ	『間で相互レヒ	ごューする					
1 2	卒業制作の	作業	卒業制作の作業を	行い、授業終	子時にLMSで	作業報告を行	<u>ځ</u>				
1 3	卒業制作の	作業	卒業制作の作業を	行い、授業終	子時にLMSで	作業報告を行	<u>ځ</u>				
1 4	卒業制作の	提出の準備	卒業制作と概要設計の提出準備								
1 5	卒業制作の	提出	卒業制作と概要設計の提出								
1 🗉	配当時間	8時間	4 - 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2								
使	用教科書	書籍はなし。オンラ	 インにある実際の[開発事例を約	四介して進め)る。	_				