

SYLLABUS(前期)

授業科目	ビジネスマナーⅡ		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								
教育目標	仕事に対する姿勢やビジネス文書の基本事項、統計・データの読み方まとめ方等を学び、社会人として必要な知識を身に付ける。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	仕事に対する基本姿勢①	顧客意識・品質意識・納期意識・協調意識						
2	仕事に対する基本姿勢②	目標意識・改善意識・コスト意識・時間意識 合理的な仕事の進め方						
3	仕事への取り組み①	正確かつ計画的に 1日の計画表の立て方						
4	仕事への取り組み②	仕事のマニュアル化とマニュアル化の意味 スケジュール管理に不可欠なツール						
5	仕事への取り組み③	仕事は効率を考えて処理する 仕事の能率を上げるための身辺整理						
6	社会のルールと勤務条件①	就業規則と職場のルール 勤務条件と労働法とのかかわり						
7	社会のルールと勤務条件②	給与の支払い形態と差引支給額						
8	仕事とIT	パソコンは日常生活に不可欠なツール ネットワークと電子メールの活用、パソコン使用上のルール						
9	ビジネス文書の基本	ビジネス活動に欠かすことのできないビジネス文書 ビジネス文書を作成する際のポイント						
10	社内文書の種類と役割①	社内文書の特徴と役割 日常勤務に関する届けや身上の届は書式に従う						
11	社内文書の種類と役割②	伝達文書は社内文書の中でも重要な役割 職種や状況に応じて各種の報告書を作成						
12	社外文書の種類と役割①	会社を代表して書いているという自覚 社外文書として社交・儀礼の文書がある						
13	社外文書の種類と役割②	社外文書の形式						
14	社外文書の種類と役割③	頭語と結語は対応する 時候のあいさつで季節感を添える						
15	社外文書の種類と役割④	前文・末文のあいさつことば 封筒・便箋の書き方・使い方と郵便以外の発送・通信サービス						
1回配当時間	2時間	1コマ						
使用教科書								

SYLLABUS(前期)

授業科目	疑似言語		年次	2年	前後期	前期	単位	2
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	システムエンジニア、プログラマーとしての実務経験を有す。							
教育目標	基本情報技術者の午後問題に出てくる疑似言語、およびアルゴリズム問題を解くための手順、考え方を学ぶ							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	疑似言語の基礎	疑似言語の文法 疑似言語プログラムをプログラム言語に変換する方法						
2	基本アルゴリズム	線形探索法の過去問題より疑似問題を作成する。						
3	基本アルゴリズム	線形探索法の過去問題より疑似問題を作成する。						
4	基本アルゴリズム	基本選択法の過去問題より疑似問題を作成する。						
5	基本アルゴリズム	二分探索法の過去問題より疑似問題を作成する。						
6	基本アルゴリズム	クイックソートの過去問題より疑似問題を作成する。						
7	データ構造	スタックの過去問題より疑似問題を作成する。						
8	データ構造	2分探索木の過去問題より疑似問題を作成する。						
9	データ構造	ヒープの過去問題より疑似問題を作成する。						
10	データ構造	ハッシュ法の過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
11	アルゴリズムの作成	過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
12	アルゴリズムの作成	過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
13	アルゴリズムの作成	過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
14	アルゴリズムの作成	過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
15	アルゴリズムの作成	過去問題よりアルゴリズムを作成する。						
1回配当時間	2時間	1コマ						
使用教科書	キタミ式イラストIT塾 基本情報技術者							

SYLLABUS(前期)

授業科目	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								
教育目標	PCネットワークの障害管理、性能管理、セキュリティ管理や情報システムの改善、新規システムの受入れ、利用者への技術支援に関する知識を学びます。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	運用と運用設計	運用とはなにか、運用設計とはなにかをまなぶ						
2	運用と運用設計の目的と効果	運用と運用設計の目的と効果について学ぶ						
3	システム設計の範囲 (人の範囲)	システム設計を考えるために重要は範囲の中で、人についての範囲について学ぶ						
4	システム設計の範囲 (運用業務の範囲)	システム設計を考えるために重要は範囲の中で、運用業務の範囲について学ぶ						
5	運用設計の分類	運用設計の分類である「業務運用」「基盤運用」「運用管理」について学ぶ						
6	プロジェクトの概要	運用におけるプロジェクトとは何かを学ぶ						
7	要件定義1	運用における要件で意義とは						
8	要件定義2	要件の概要とこれまでの決定事項をどのように把握するかについて学ぶ						
9	要件定義3（登場人物）	運用の開始後に必要な登場人物とその役割について学ぶ						
10	要件定義4（運用項目一覧）	運用項目一覧について学ぶ						
11	要件定義（運用項目一覧の ドラフト作成）	運用項目一覧のドラフト作成をどのように作成するかを学ぶ						
12	要件定義（役割分担）	運用項目一覧のドラフトをベースに枠割り分担を明らかにする						
13	要件定義（工数）	工数の考え方について学ぶ						
14	要件定義書	要件定義書の書き方について学ぶ						
15	前期のまとめ	これまで行った内容についてまとめ、後期の内容に備える						
1回配当時間	2時間	1コマ						
使用教科書	運用設計の教科書 現場で困らないITサービスマネジメントの実践ノウハウ							

SYLLABUS(前期)

授業科目	検定対策講座		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	システムエンジニア、プログラマーとしての実務経験を有す。							
教育目標	基本情報技術者試験の過去問題を頻度の多い範囲中心に復習する。また、J検情報活用1級・2級をも視野に入れ過去問題にて復習する。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 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検情報活用	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	プロジェクトマネジメント（システム開発マネジメント・プロジェクトマネジメント）の過去問題より復習する						
8	J検情報活用	プロジェクトマネジメント（サービスマネジメント）の過去問題より復習する						
9	J検情報活用	情報と情報の利用（情報表現とデータ構造・問題解決処理手順・情報と情報の利用）の過去問題より復習する						
10	J検情報活用	パソコンを利用したシステム（コンピュータの種類、および動作原理・オペレーティングシステム・パソコン関連機器とインタフェース）の過去問題より復習する						
11	J検情報活用	ネットワークの利用（インターネットの基礎・ネットワークの利用）の過去問題より復習する						
12	J検情報活用	アプリケーションソフトの利用と活用（アプリケーションソフトの基礎知識・表計算ソフト・表計算を利用した問題解決）の過去問題より復習する						
13	J検情報活用	情報ネットワーク社会への対応（社会におけるコンピュータの利用・情報社会の問題点）の過去問題より復習する						
14	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						
15	J検情報活用	総復習						
1回配当時間	2時間	1コマ						
使用教科書	基本情報技術者標準教科書、基本情報技術者 午後問題集							

SYLLABUS(前期)

授業科目	IoT組み込み系プログラミング		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								
教育目標	IoTで必要不可欠な知識として洗濯機、エアコン等の家電製品をはじめコンピュータを内蔵し特定の機能を果たす産業機器のプログラミングを学びます。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目		授 業 内 容					
1	マイコンとは何か		購入したマイコンについての説明と、マイコンとは何かについて学ぶ					
2	IoTとはなにか？組み込み系とはなにか		IoTとはなにか、組み込み系とは何かを学ぶ					
3	IoTプログラミングの基礎		本演習で使用するPythonでのプログラミング環境の説明と実際に単純なPythonのプログラム演習を行う					
4	データ解析入門		時系列データとは何かを学ぶ					
5	トレンドの除去		時系列データに含まれるトレンド情報をどのように除去するのかを学ぶ					
6	特徴量抽出		時系列データからどのように特徴量を抽出するかを学ぶ					
7	周波数解析		データを周波数領域で確認することを学ぶ					
8	統計解析入門		統計解析とは何かを学ぶ					
9	線形回帰		線形回帰直線について学ぶ					
10	LEDを光らせる		マイコン演習で良く使用するLEDをマイコンから制御する方法を学ぶ					
11	スイッチでマイコンをコントロールする		マイコンにスイッチ情報をどのように入手し、そのように処理をするかを学ぶ					
12	複数のLEDをコントロールする		第4回、第5回の内容を元に、複数のLEDをスイッチでコントロールするすべを学ぶ					
13	AD/DAコンバーター		AD/DAコンバーターのしくみを学び、実際にAD/DAコンバーターを動作させてみる					
14	AD/DAコンバーター		ADコンバーターの機能とDAコンバーターの機能をスイッチやLEDでどのように作用させることができるかをまなぶ					
15	センサー入力		光センサーを使用して、光センサーの入力を使用して、マイコンをコントロールするすべを学ぶ					
1回配当時間	4時間		2コマ					
使用教科書	Raspberry PiによるIoT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							

SYLLABUS(前期)

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	必修		実務経験のある教員による授業科目			
実務経験内容								
教育目標	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の基礎を学びます。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	Android Studioの操作の復習	1年時に学習した開発環境の基本的な使い方について復習します。						
2	Android Studioの操作の復習	1年時に学習した開発環境の基本的な使い方について復習します。						
3	Android Studio と Hello World	androidフレームワークのクラスライブラリを用いてHTTP経由でサーバーからデータを取得したり、送信したりする方法を学びます。						
4	インタラクティブUI	androidフレームワークのクラスライブラリを用いてスマホのカメラを起動して画像データを取得して保存する方法を学びます。						
5	Layout Editor	androidフレームワークのクラスライブラリを用いてスマホのカメラを起動して画像データを取得して保存する方法を学びます。						
6	テキストとスクロールビュー	androidフレームワークのcanvasを用いて簡単なインタラクティブアニメーションを描画する方法を学びます。						
7	アクティビティとインテント	androidフレームワークのcanvasを用いて簡単なインタラクティブアニメーションを描画する方法を学びます。						
8	アクティビティのライフサイクル	android OS上のストレージからファイルを読み書きする方法を学びます。						
9	デバッガの使い方	android OS上のストレージからファイルを読み書きする方法を学びます。						
10	画像の表示	これまで学んだ技術を使って小さなアプリケーションの開発を実習します。						
11	メニューと選択ツール	これまで学んだ技術を使って小さなアプリケーションの開発を実習します。						
12	中間発表	グループ毎にアプリの成果を発表します。グループ間で相互レビューします。						
13	課題開発1	これまで学んだ技術を使って小さなアプリケーションの開発を実習します。						
14	課題開発1	これまで学んだ技術を使って小さなアプリケーションの開発を実習します。						
15	成果発表	グループ毎にアプリの成果を発表します。グループ間で相互レビューします。						
1回配当時間	4時間	2コマ						
使用教科書	はじめてのAndroidプログラミング 第5版							

SYLLABUS(前期)

授業科目	データベースプログラミング		年次	2年	前後期	前期	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			○
実務経験内容	システムエンジニア、プログラマー、ネットワークエンジニアとしての実務経験を有す。							
教育目標	Accessによるリレーショナルデータベースの操作とデータベース設計の方法について学ぶ							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	Access	データベースとは何か、Accessデータベースの特長/リレーショナルテーブルの構造について、またそれを使用する理由について/Accessデータベースで実現できること/Accessデータベースの基本操作/テーブル、クエリ、フォーム、レポートなどのオブジェクトの役割とデータシートビュー、デザインビューの確認						
2	Access	テーブルをデザインビューから新規作成/データの型、フィールドサイズの設定/Excelデータをインポートしてテーブルを作成/主キー、外部キーとは/レーションシップの設定（1対多）/参照整合性の設定						
3	Access	クエリをデザインビューから新規作成/各テーブルからフィールドだけ取り出し仮想テーブルを作成する/フィールドの表示順を変える/クエリをデザインビューから新規作成/各テーブルからフィールドだけ取り出し仮想テーブルを作成する/フィールドの表示順を変える						
4	Access	レコードの並べ替え/演算フィールドの作成/各テーブルからレコードの抽出を実施するクエリの作成（条件1つ、複数条件、AND条件、OR条件の場合の設定方法）/フィールドの書式設定（日付表示、¥記号など）						
5	Access	パラメータクエリ/Between～andを使ったクエリ/フォームをウィザードから新規作成/フォームビュー、レイアウトビュー、デザインビューの操作確認						
6	Access	各セクションの役割とコントロールについて/演算コントロールの作成/メインフォーム、サブフォームをウィザードから新規作成/もとなるクエリの作成						
7	Access	コントロールの配置/演算コントロールの作成レポートをウィザードから新規作成/印刷ビュー、レイアウトビュー、デザインビューの操作確認/各セクションの役割とコントロールについて、演算コントロールの作成						
8	Access	復習としてデータベースを1つ完成する練習問題を自力で完成させる（テーブル、クエリ、フォーム、レポート）/個別アドバイスデータベースの設計/テーブルの正規化について/非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形について						
9	Access	データベースの設計/テーブルの正規化について/非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形について/データを使って、非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形に分割する/主キーの設定						
10	Access	テーブルの分割を行う練習問題1を自力で完成させる（Excelデータ→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/個別アドバイス/解答の解説						
11	Access	テーブルの分割を行う練習問題1を自力で完成させる（Excelデータ→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/個別アドバイス/解答の解説						
12	Access	テーブルの分割を行う練習問題2を自力で完成させる（Excelデータ→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/個別アドバイス/解答の解説						
13	Access	テーブルの分割を行う練習問題3を自力で完成させる（Excelデータ→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/個別アドバイス/解答の解説						
14	Access	テーブルの分割を行う練習問題4を自力で完成させる（帳票→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/個別アドバイス/解答の解説						
15	Access	テーブルの分割を行う練習問題5を自力で完成させる（帳票→非正規形、第1正規形、第2正規形、第3正規形まで）/Accessのテーブルを作成してリレーションシップまで設定する/個別アドバイス/解答の解説						
1回配当時間	4時間	2コマ						
使用教科書	Access基礎、情報処理技能検定試験（データベース）模擬問題集							

SYLLABUS(前期)

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			○
実務経験内容	スマホアプリ開発やWebメディア企画開発、IoT開発業務を中心にデザインエンジニア/プログラマーとして会社を運営しており、情報処理全般の実務経験を有す。							
教育目標	インターネットを使ってHPを見たり、ネットゲームを行ったりする場合に必要なサーバを構築する技術を学びます。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	linuxとは	UNIXのひとつであるLinuxとは何かを学ぶ						
2	UNIXの基礎	UNIXとはなにかについて学ぶ。またUNIXにおける作法（コマンド等の使い方）を学ぶ						
3	ネットワークの基礎	ネットワーク構築に必要なIP等の基礎知識について学ぶ						
4	linuxのインストール	linuxをインストールする環境について学ぶ						
5	linuxのネットワーク環境の構築	インストールしたlinuxをネットワークに接続する方法について学ぶ						
6	クライアントのインストール	サーバに対して動作を行うクライアントをインストール						
7	クライアントのネットワーク設定	クライアントのネットワーク設定を行う						
8	ftpサーバを構築する	ftpサーバが何かを学ぶ。またftpサーバの構築するための準備を行う						
9	ftpサーバを構築する	ftpサーバをインストールして初期設定を行う						
10	ftpサーバを構築する	インストールしたftpサーバに対してセキュリティの設定を行う						
11	ftpサーバを構築する	インストールしたftpサーバの動作確認を行う						
12	Webサーバを構築する	webサーバが何かを学ぶ。またwebサーバを構築するための準備を行う						
13	Webサーバを構築する	webサーバをインストールして初期設定を行う						
14	Webサーバを構築する	webサーバを実際に使えるようにするための設定を行う						
15	Webサーバを構築する	webサーバの動作確認を行う						
1回配当時間	4時間	2コマ						
使用教科書	ContOS 8で作るネットワークサーバ構築ガイド							

SYLLABUS(前期)

授業科目	Web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			
実務経験内容								
教育目標	Webプログラムに不可欠なプログラミング言語「HTML」「CSS」等に加えて「jQuery」を用いてWeb開発技術とネットワーク構築に必要なプログラミング技術を学びます。							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目		授 業 内 容					
1	jQuery利用のための基礎知識		1. スタイルシートの基本 2. スタイルシートの書き方					
2	JavaScript		1. JavaScriptの基本 2. JavaScriptの制御命令					
3	セレクター構文		1. jQueryの基本的な作法 2. 基本セレクター					
4	フィルター		1. フィルターの利用 2. 属性値					
5	ページレイアウト		1. ページのスタイル 2. HTMLの属性					
6	コンテンツの操作		1. コンテンツの挿入 2. 要素の挿入					
7	イベント		1. イベント処理 2. マウス操作関連イベント					
8	テキストボックス		1. 透かし文字 2. エラー処理					
9	イベントオブジェクト		1. イベントオブジェクト 2. イベントオブジェクトの活用					
10	アニメーション効果		1. アニメーション機能 2. ツールチップ					
11	パネル		1. 開閉可能なパネル 2. サムネイルリスト					
12	Ajax		1. Webアプリケーション環境 2. Ajaxの利用					
13	YouTube Data API		1. YouTube Data API 2. YouTube Data APIで動画検索					
14	jQuery UI		1. jQuery UI 2. モーダルダイアログ					
15	期末テスト		jQuery利用のための基礎知識、JavaScript、セレクター構文、フィルター、ページレイアウト、コンテンツの操作、イベント、テキストボックス、イベントオブジェクト、アニメーション効果、パネル、Ajax、YouTube Data API、jQuery UI					
1回配当時間	2時間		1コマ					
使用教科書	10日でおぼえるjQuery入門教室 第2版							

SYLLABUS(前期)

授業科目	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			
実務経験内容							
教育目標	同じものの仲間を1つのグループとしてとらえ、そのグループごとでプログラムを組むことで効率的に作業ができる技術を学びます。						
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。						
回数	題 目	授 業 内 容					
1	クラスの基本	1. クラスの宣言 2. クラスの仕組み					
2	オブジェクトの作成	1. オブジェクト方法 2. メンバへのアクセス					
3	クラスの利用	1. クラス 2. クラスを利用する手順					
4	メソッドの基本	1. メソッドの定義 2. メソッドへのアクセス					
5	メソッドの引数	1. 引数 2. メソッドの定義					
6	メソッドの戻り値	1. 戻り値 2. 戻り値のないメソッド					
7	クラスの機能	1. メンバへのアクセス制限 2. カプセル化					
8	メソッドのオーバーロード	1. オーバーロードの仕組み 2. コンストラクタの基本					
9	コンストラクタ	1. コンストラクタの仕組み 2. コンストラクタの役割					
10	コンストラクタのオーバーロード	1. オーバーロード 2. コンストラクタと修飾子					
11	クラス変数	1. クラス変数 2. クラスメソッド					
12	クラスの利用	1. クラスライブラリ 2. 文字列を扱うクラス					
13	そのほかのクラス	1. Integerクラス 2. Mathクラス					
14	クラス型の変数	1. クラス型の変数 2. メソッドの引数					
15	期末テスト	クラスの基本、オブジェクトの作成、クラスの利用、メソッドの基本、メソッドの引数、メソッドの戻り値、クラスの機能、メソッドのオーバーロード、コンストラクタ、コンストラクタのオーバーロード、クラス変数、クラスの利用、そのほかのクラス、クラス型の変数					
1回配当時間	2時間	1コマ					
使用教科書	やさしいJava 第7版						

SYLLABUS(前期)

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			○
実務経験内容	システムエンジニア、プログラマーとしての実務経験を有す。						
教育目標	Word・Excelによる各検定2～1級の合格に必要な文書作成技術及び情報処理技術及びプレゼンテーション技術について学びます。						
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。						
回数	題 目	授 業 内 容					
1	E x c e l	復習（問題集利用）					
2	E x c e l	グラフの作成・変更					
3	E x c e l	データベース機能1					
4	E x c e l	データベース機能2およびデータベース関数					
5	E x c e l	ピボットテーブルの作成					
6	E x c e l	数値情報処理 数値情報の集計目的の明確化と集計作業					
7	E x c e l	復習（練習問題利用）					
8	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
9	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
10	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
11	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
12	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
13	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
14	検定対策	検定対策を兼ね復習（問題集利用）					
15	W o r d	仕様書の作成					
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office活用術 日本語ワープロ検定 模擬試験問題集、情報処理技能検定（表計算） 模擬試験問題集						

SYLLABUS(前期)

授業科目	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			○
実務経験内容	スマホアプリ開発やWebメディア企画開発、IoT開発業務を中心にデザインエンジニア/プログラマーとして会社を運営しており、情報処理全般の実務経験を有す。							
教育目標	本コースで学んだすべての知識や技術を用いて、社会的な課題や個人のニーズを満たすソフトウェアやウェブサービス、プロダクトなどを制作できるようこと							
成績評価の方法・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、平常試験の成績及び出席状況を厳正に審査して、成績を評価し、その評価に基づき単位を付与する。 科目成績評価は絶対評価の4段階であり、優（A：100点～80点）、良（B：79点～70点）、可（69点～60点）、不可（D：60点未満）とする。							
回数	題 目	授 業 内 容						
1	導入（イントロダクション）	卒業制作の進め方や、評価の方法などを概観する。また、学生の希望を踏まえて、テーマ設定を行う。						
2	卒業制作事例	授業のIT化の事例を示し、システム開発の手順を学習する。						
3	開発手法	社会的な課題や個人のニーズを発見するために、調査で一般的に使われる方法や、注意点などを学習する。						
4	フィールドワークからのアイデア開発	得られた事象を列挙して、グループで共有する。共有された事象から、様々な可能性を発見して、ソフトウェアのアイデアとして定着させる。						
5	サービス設計	得られたアイデアに基づきUMLなどの設計技法により、具体的なソフトウェアの設計書に定着させる。						
6	独自フィールドの定義実習	設計技法を理解したうえで、学生自身の興味に基づき構想をねる。						
7	アイデア発表会の準備	卒業制作のアイデア（テーマ）についてグループ毎に発表のプレゼンテーションの準備作業を行う。						
8	アイデア発表会	卒業制作のアイデア（テーマ）についてグループ毎に発表する。また、そのアイデアの実現可能性を高めるために、調査すべきフィールドについて発表する。						
9	制作のアイデア発表の振り返り	他の学生からの意見をシステムでとりまとめ印刷し、発表者へフィードバックする。発表者はコメントシートを分析する。						
10	設計書の再検討	コメントシートの分析に基づき、設計書の再検討を行う。						
11	卒業制作個別相談	卒業制作の個別相談を行う。						
12	卒業制作の概要設計	卒業制作の概要設計を完成させる、提出する。						
13	卒業制作の概要設計	卒業制作の概要設計を返却、修正後、再提出する。						
14	卒業制作の基本設計	卒業制作の概要設計を完成させ、提出する。						
15	卒業制作の基本設計	卒業制作の基本設計を返却、修正後、再提出する。						
1回配当時間	6時間	3コマ						
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紹介して進める。							