

SYLLABUS (後期)

授業科目	ビジネスマナー I	年次	1 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	社会人、企業人としての心得・礼儀作法、マナーについて学ぶ。						
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	職業観と社会人になる心構え	職業観 将来何をやりたいか、何になりたいか					
2	業種と職種	業種・職種を調べる、資格と職種 自分の適性と職業選択					
3	適職試験	適職試験により診断					
4	就職活動①	就職活動のあらまし 志望先を選ぶ時の注意、志望先を決める					
5	就職活動②	会社説明会・会社訪問の仕方 エントリーシート					
6	入社試験①	入社試験のあらまし					
7	入社試験②	履歴書・身上書の書き方 応募書類の書き方					
8	入社試験③	履歴書作成					
9	入社試験④	面接試験のあらまし 面接試験の傾向と対策					
10	入社試験⑤	面接試験での敬語の使い方・話し方・心の持ちかた					
11	入社試験⑥	作文試験のあらまし 作文の基礎知識					
12	作文試験	作文試験により就職作文対策					
13	入社試験⑧	SPI対策 一般常識					
14	入社試験⑨	漢字の読み書き問題 社会・英略語・英語・数学					
15	入社試験⑩	入社試験前日の心得 内定したとき、不合格のとき					
1回配当時間	2時間	1コマ					
使用教科書	就職活動 実践！ワークブック 改訂版						

SYLLABUS (後期)

授業科目		コンピュータアーキテクチャ		年次	1 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		コンピュータの動作原理やハードウェア、ソフトウェアについて学びます。							
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	システムの構成（1）		1. システムの処理形態 2. 集中処理と分散処理						
2	システムの構成（2）		1. システムの構成 2. クライアントサーバシステム						
3	システムの構成（3）		1. Webシステム 2. RAID						
4	システムの評価指標		1. システムの性能と評価 2. システムの信頼性と評価						
5	オペレーティングシステム（1）		1. ソフトウェアの分類 2. OSの目的						
6	オペレーティングシステム（2）		1. OSの構成 2. OSの種類						
7	オペレーティングシステム（3）		1. OSの機能 2. ジョブ管理						
8	オペレーティングシステム（4）		1. タスク管理 2. 記憶管理						
9	オペレーティングシステム（5）		1. ユーザ管理 2. ネットワーク管理						
10	ミドルウェア		1. ミドルウェアの種類 2. ライブラリ						
11	開発支援ツール		1. 設計支援ツール 2. CASEツール						
12	ファイル管理（1）		1. ファイルシステムの種類と特徴 2. アクセス手法とファイル編成						
13	ファイル管理（2）		1. ディレクトリ管理 2. ファイルの共有						
14	ファイル管理（3）		1. バックアップ 2. OSS						
15	期末テスト		システムの構成、システムの評価指標、オペレーティングシステム、ミドルウェア、開発支援ツール、ファイル管理						
1回配当時間		2時間	1コマ						
使用教科書		よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト							

SYLLABUS (後期)

授業科目	ヒューマンインターフェース	年次	1 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	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	「人からPCへPCから人へ」情報のやり取りについて、人間とコンピュータそれぞれの特徴を役割分担して機能させるシステムのデザインについて学びます。						
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	ユニバーサルデザイン、WEBアクセシビリティ	ユニバーサルデザインの評価基準から、具体的なWEBサイト等を評価する実習を行う。障がいを感じる人々から、情報システムがどう見えるのか？を理解する。					
2	ユニバーサルデザイン、WEBアクセシビリティ	ユニバーサルデザインの評価基準から、具体的なWEBサイト等を評価する実習を行う。障がいを感じる人々から、情報システムがどう見えるのか？を理解する。					
3	ユニバーサルデザイン、WEBアクセシビリティ	ユニバーサルデザイン、WEBアクセシビリティの基本的な原則を学ぶ。					
4	パワーポイントを用いた紙メディアのUIデザイン実習	パワーポイントの基礎的な使い方。（グリッド操作、数字入力、配置）					
5	パワーポイントを用いた紙メディアのUIデザイン実習	UIとしての紙チラシのデザイン。					
6	Figmaを用いたUIデザイン実習	Figmaの基礎的な使い方。					
7	Figmaを用いたUIデザイン実習	Figmaを用いたWEBアプリケーションのデザイン。					
8	Figmaを用いたUIデザイン実習	Figmaを用いたWEBアプリケーションのデザイン。					
9	Figmaを用いたUIデザイン実習	Figmaを用いたWEBアプリケーションのデザイン。					
10	レスポンシブデザイン、マルチデバイスUIデザイン	多デバイス対応を前提としたWEBデザインの原則を学ぶ。					
11	レスポンシブデザイン、マルチデバイスUIデザイン	レスポンシブデザインの課題制作。					
12	レスポンシブデザイン、マルチデバイスUIデザイン	レスポンシブデザインの課題制作。					
13	UIデザインの課題制作	ここまでの知識からWEB UIをデザインする。					
14	UIデザインの課題制作	ここまでの知識からWEB UIをデザインする。					
15	UIデザインの課題制作	ここまでの知識からWEB UIをデザインする。					
1回配当時間	2 時間	1 コマ					
使用教科書	よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト						

SYLLABUS (後期)

授業科目	システム開発		年次	1 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	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	システムを開発するための工程や作業内容、システム技法、ソフトウェアの開発に関する基礎知識を学びます。							
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	実装 統合開発環境		プログラミングを効率化する一般的な技法について概観する。統合開発環境によくある機能（コードハイライトやデバッガ）について学習する。					
2	実装 プログラミング作法		品質の良いソフトウェアを記述するために必要となるプログラミング作法・コーディングスタイルについて基礎を概観する。					
3	実装 開発中のデバッグ技法		プログラマーが1人で開発をしている場合の、デバッガ等の使い方について学習する。					
4	実装 バックアップ・バージョン管理		開発中のバックアップ技法、バージョン管理技法について学習する。					
5	実装 タスク管理・スケジュール管理		システム開発によく使われるタスク管理・スケジュール管理の技法を学習する。					
6	実装 タスク管理・スケジュール管理		システム開発によく使われるタスク管理・スケジュール管理の技法を学習する。					
7	ソフトウェアテスト		ソフトウェアテスト方法の基礎を学習する。					
8	ソフトウェアテスト テストケース作成実習		特定のソフトウェアに対して、具体的なテストケースを作成する。					
9	ソフトウェアテスト テスト実習		計画したテストを実施して、報告する。					
10	ソフトウェアテスト テスト実習		計画したテストを実施して、報告する。					
11	システム開発の課題制作		これまでの知識を生かして、任意のシステム開発プロジェクトについて、要件定義・設計・実装などを企画して定義する。					
12	システム開発の課題制作		これまでの知識を生かして、任意のシステム開発プロジェクトについて、要件定義・設計・実装などを企画して定義する。					
13	システム開発の課題制作		これまでの知識を生かして、任意のシステム開発プロジェクトについて、要件定義・設計・実装などを企画して定義する。					
14	システム開発の課題制作		これまでの知識を生かして、任意のシステム開発プロジェクトについて、要件定義・設計・実装などを企画して定義する。					
15	システム開発の課題制作		これまでの知識を生かして、任意のシステム開発プロジェクトについて、要件定義・設計・実装などを企画して定義する。					
1 回配当時間		2 時間	1 コマ					
使用教科書		よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト						

SYLLABUS (後期)

授業科目	コンピュータサービスマネジメント		年次	1 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	業務を遂行する際の管理、作業範囲の管理、進行状況の管理等マネジメントにおいてサービスを向上させるための管理手法および監査と統制について学びます。							
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	システム監査（1）		1. 監査業務 2. システム監査の目的と手順					
2	システム監査（2）		1. システム監査の対象業務 2. システム監査計画の策定					
3	システム監査（3）		1. システム監査の実施 2. システム監査の報告とフォローアップ					
4	システム監査（4）		1. システム監査の体制整備 2. その他の情報システム関連の監査					
5	内部統制（1）		1. 内部統制 2. 内部統制の構築					
6	内部統制（2）		1. ITガバナンス 2. 法令順守状況の評価・改善					
7	プロジェクトマネジメント(1)		1. プロジェクト 2. プロジェクトマネジメント					
8	プロジェクトマネジメント(2)		1. PMBOK 2. プロジェクトの体制と自己管理					
9	プロジェクトマネジメント(3)		1. プロジェクト統合マネジメント 1. プロジェクトスコープマネジメント					
10	プロジェクトマネジメント(4)		1. WBS 2. PERT					
11	プロジェクトマネジメント(5)		1. プロジェクトスケジュールマネジメント 2. プロジェクトコストマネジメント					
12	プロジェクトマネジメント(6)		1. プロジェクト品質マネジメント 2. プロジェクト資源マネジメント					
13	プロジェクトマネジメント(7)		1. プロジェクトコミュニケーションマネジメント 2. プロジェクトリスクマネジメント					
14	プロジェクトマネジメント(8)		1. プロジェクト調達マネジメント 2. プロジェクトステークホルダマネジメント					
15	期末テスト		システム監査、内部統制、プロジェクトマネジメント					
1回配当時間		2時間	1コマ					
使用教科書		よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト						

SYLLABUS (後期)

授業科目	システム戦略		年次	1 年	前後期	後期	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、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	情報を有効に活用するための戦略を学びます。							
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	情報システム戦略		情報システム戦略の確立					
2	情報システム戦略の設計		モデルとエンタープライズアーキテクチャ					
3	情報システム戦略の管理手法		フレームワークとプログラムマネジメント					
4	情報システム戦略のマネジメント		品質統制と情報システム戦略マネジメント					
5	業務プロセス		BPRとジャストインタイム					
6	ソリューションビジネス		ソリューションビジネスとソリューションサービスの種類					
7	ソリューションビジネスの実践		ASPとアウトソーシング					
8	システム活用の促進		システム活用促進・評価の目的と考え方					
9	システム活用の評価		情報システムの活用促進					
10	データの分析・活用		ビッグデータ					
11	情報システムの評価		情報システム利用実態の評価と検証					
12	システム化計画		システム化構想と計画					
13	要件定義		要求分析と定義					
14	調達計画		調達と調達計画と調達の実施					
15	調達計画の実施		調達先の選定と契約締結					
1 回配当時間		2 時間	1 コマ					
使用教科書		よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト						

SYLLABUS (後期)

授業科目	ネットワークシステム		年次	1 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、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	全世界に張りめぐらされるインタネットをはじめとするネットワークの仕組みや技術また、危険の伴うネットワークのセキュリティについて学びます。							
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	情報セキュリティ管理		情報セキュリティの目的と考えかたを学ぶ。					
2	情報セキュリティの重要性		情報セキュリティインシデントを理解する。					
3	脅威と脆弱性		脅威の種類と脆弱性の種類。					
4	マルウェア・不正プログラム		コンピュータウィルスと不正プログラムの種類と特徴。					
5	サイバー攻撃		サイバー攻撃の手法によるコンピュータシステムの破壊。					
6	パスワードクラック攻撃		パスワードクラック攻撃の種類と特徴。					
7	暗号化		データ暗号化の手法と暗号化の歴史。					
8	認証技術		適切なパスワード連携、鍵認証などの方法。					
9	PCセキュリティ		セキュリティ上配慮すべき点とその具体的設定。					
10	電子メールのセキュリティ		不正なスクリプトによる攻撃の種類と特徴。					
11	サーバ・ネットワークのセキュリティ		サーバを外部からの攻撃から守る方法。					
12	Webサービスのセキュリティ		Webサービスを様々な脅威から守る。					
13	情報漏洩対策と法律		不正アクセス行為の禁止等に関する法律。					
14	セキュリティポリシーの作成と運用		情報セキュリティマネジメントとポリシーの意義。					
15	まとめ		ネットワークや情報セキュリティをまとめる。					
1 回配当時間		2 時間	1 コマ					
使用教科書		よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト						

SYLLABUS (後期)

授業科目	情報数学		年次	1 年	前後期	後期	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、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	プログラミングに必要な数学を学びます。							
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	計算の基礎の基礎 1		四則演算、等式の性質、演算子の優先順位とポーランド記法について学ぶ。					
2	計算の基礎の基礎 2		負数と正数、正数と小数について学ぶ。					
3	計算の基礎の基礎 3		分数の基本、分数のかけ算割り算について学ぶ。					
4	計算の基礎の基礎 4		累乗、確率、期待値、順列と組み合わせについて学ぶ。					
5	コンピュータで扱う数字 1		2、8、10、16進数について学ぶ。					
6	コンピュータで扱う数字 2		各進数への変換、負数への変換について学ぶ。					
7	コンピュータで扱う数字 3		各進数の小数表現について学ぶ。					
8	コンピュータで扱うデータ 1		論理演算について学ぶ。					
9	コンピュータで扱うデータ 2		浮動小数点について学ぶ。					
10	コンピュータで扱うデータ 3		配列・ハッシュ、スタック・キュー、木構造・リストについて学ぶ。					
11	コンピュータに関する知識 1		メモリ、磁気ディスクのアクセス時間、CPUの性能について学ぶ。					
12	コンピュータに関する知識 2		トランザクションと処理時間について学ぶ。					
13	コンピュータに関する知識 3		ページングと稼働率について学ぶ。					
14	コンピュータに関する知識 4		ネットワークの伝送速度、IPアドレスについて学ぶ。					
15	まとめ		これまでやった情報数学について復習する。					
1 回配当時間		2 時間	1 コマ					
使用教科書		プログラマの数学 第2版、サクサク解ける情報処理試験の書き込み式 計算問題ドリル						

SYLLABUS (後期)

授業科目		アルゴリズム		年次	1 年	前後期	通年	単位	3
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		同じ目的を達成する処理でも、実行時間が短い代わりにメモリを大量に消費するもの、その逆などそれぞれ大きく性質が異なる。様々なアルゴリズムを知ることにより、プログラムを作成する時に場面場面で最適なアルゴリズムを選択することができるようになる							
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	データ構造		リストと配列の特徴と仕組みを学ぶ。						
2	データ構造		スタックとキューの特徴と仕組みを学ぶ。						
3	データ構造		ハッシュテーブルの特徴と仕組みを学ぶ。						
4	データ構造		ヒープとヒープソート2分探索木の特徴と仕組みを学ぶ。						
5	探索処理		線形探索の特徴と仕組みを学ぶ。（番兵法も含む）						
6	探索処理		2分探索の特徴と仕組みを学ぶ。						
7	ソート		バブルソートの特徴と仕組みを学ぶ。。						
8	ソート		選択ソートの特徴と仕組みを学ぶ。						
9	ソート		挿入ソートの特徴と仕組みを学ぶ。						
10	ソート		ヒープソートの特徴と仕組みを学ぶ。						
11	ソート		マージソートの特徴と仕組みを学ぶ。						
12	ソート		クイックソートの特徴と仕組みを学ぶ。						
13	複雑なアルゴリズム		ユークリッドの互除法の特徴と仕組みを学ぶ。						
14	複雑なアルゴリズム		素数判定法の特徴と仕組みを学ぶ。						
15	複雑なアルゴリズム		ページランクの特徴と仕組みを学ぶ。						
1回配当時間		2時間	1コマ						
使用教科書		はじめてのアルゴリズム、Cプログラミング							

SYLLABUS (後期)

授業科目	プログラミング		年次	1 年	前後期	通年	単位	3
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	C 言語の習得を目標に、單元ごとのチェック問題で知識の定着を図るため、BitArrowを利用してプログラミング問題でプログラミングスキルの向上を図る。							
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	プログラムのモジュール化		プログラムのモジュール化とは 関数とは スタック					
2	関数間のデータのやりとり		引数と戻り値、関数の型宣言、プロトタイプ宣言 グローバル変数とローカル変数 単元チェック問題					
3	再起呼出し		再起呼出しとその使い方					
4	関数		まとめ					
5	配列とは		一次元配列 多次元配列 単元チェック問題					
6	文字列型配列 配列とは		文字と文字列、文字列関数 まとめ					
7	ポインタとは ポインタの使用方法		ポインタとポインタ変数、ポインタを使った配列操作 引数とポインタ、ポインタ配列					
8	コマンドラインと コマンドライン・パラメータ ポインタ		コマンドラインとコマンドライン・パラメータ まとめ					
9	ビット演算 データ型変換と記憶クラス		シフト演算、論理演算 まとめ					
10	データ型変換と記憶クラス		まとめ					
11	プリプロセッサ		プリプロセッサとプリプロセッサ文 #defineと#include まとめ					
12	構造体		構造体の定義・宣言とその利用 構造体と配列 リスト構造					
13	共用体と列挙体 構造体と共用体		共用体と列挙体 まとめ					
14	ファイル処理の概要		ファイルとは FILE構造体とファイルのオープン・クローズ					
15	ファイル操作		1文字単位の入出力と1行単位の入出力 書式付き入出力 その他の関数					
1回配当時間		2時間	1コマ					
使用教科書		はじめてのアルゴリズム、Cプログラミング						

SYLLABUS (後期)

授業科目		AIプログラミング		年次	1 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		Python言語を用いAIプログラミング技術、特にPythonのライブラリを用いプログラムの基本を学びます。							
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	コレクション（1）		1. タプル 2. ディクショナリの基本						
2	コレクション（2）		1. ディクショナリの操作 2. ディクショナリの高度な操作						
3	コレクション（3）		1. セットを作成 2. セットで集合演算						
4	関数（1）		1. 関数 2. 関数の定義と呼び出し						
5	関数（2）		1. 引数 2. 戻り値						
6	関数（3）		1. 関数に関する高度なトピック 2. 変数とスコープ						
7	クラス（1）		1. クラスの基本 2. コンストラクタ						
8	クラス（2）		1. クラス変数 2. クラスメソッド						
9	クラス（3）		1. カプセル化 2. 新しいクラス						
10	クラス（4）		1. クラスに関する高度なトピック 2. モジュール						
11	クラス（5）		1. モジュールの応用 2. 標準ライブラリ						
12	文字列と正規表現		1. 文字列のチェックと操作 2. 正規表現						
13	ファイルと例外処理		1. テキストファイル 2. 例外処理						
14	データベースとネットワーク		1. データベース 2. ネットワーク						
15	期末テスト		コレクション、関数、クラス、文字列と正規表現、ファイルと例外処理、データベースとネットワーク						
1 回配当時間		2 時間	1 コマ						
使用教科書		やさしいPython							

SYLLABUS (後期)

授業科目	スマホアプリ開発 I	年次	1 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	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	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	イントロダクション 前期の復習	前期までの学習内容を復習する。					
2	オブジェクト指向 プログラミング	JAVAを用いて、オブジェクト指向プログラミングの技法を学ぶ。					
3	オブジェクト指向 プログラミング	JAVAを用いて、オブジェクト指向プログラミングの技法を学ぶ。					
4	オブジェクト指向 プログラミング	JAVAを用いて、オブジェクト指向プログラミングの技法を学ぶ。					
5	オブジェクト指向 プログラミング	JAVAを用いて、オブジェクト指向プログラミングの技法を学ぶ。					
6	オブジェクト指向 プログラミング	JAVAを用いて、オブジェクト指向プログラミングの技法を学ぶ。					
7	イベントドリブン プログラミング	JAVAの標準的なGUIフレームワークを用いて、ユーザーと対話するイベントドリブンプログラミングを学ぶ。					
8	イベントドリブン プログラミング	JAVAの標準的なGUIフレームワークを用いて、ユーザーと対話するイベントドリブンプログラミングを学ぶ。					
9	イベントドリブン プログラミング	JAVAの標準的なGUIフレームワークを用いて、ユーザーと対話するイベントドリブンプログラミングを学ぶ。					
10	android OSとは	android OSの特徴やアーキテクチャについて学ぶ。また、開発環境の入手先や公式ドキュメントの見方、開発者コミュニティなどを概観する。					
11	android OSの開発環境	Andorid Studio の基本的な操作方法について学ぶ。					
12	サンプルコードの実行と解析	SDKに含まれる大量のサンプルコードから再利用性の高いものや、初心者が理解しやすいものをピックアップして、コードを実行し、SDKの特徴を理解する。					
13	android Hello World	AndroidアプリケーションのHello Worldを実行する。					
14	android Hello World	AndroidアプリケーションのHello Worldを実行する。					
15	android Hello World	AndroidアプリケーションのHello Worldを実行する。					
1 回配当時間	2 時間	1 コマ					
使用教科書	Androidアプリ開発の教科書 第3版 Kotlin対応						

SYLLABUS (後期)

授業科目		Webプログラミング I		年次	1 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		Webプログラムに不可欠なプログラミング言語「HTML」「CSS」「JS」等を用いて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。また設計の技法を概観します。							
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	テキスト関連プロパティ		1. フォント関連プロパティ 2. テキスト関連プロパティ						
2	よく使う主要なセクタ		1. タイプセクタ 2. 結合子						
3	その他のセクタ		1. 属性セクタ 2. 疑似要素						
4	基本構造を示す要素		1. セクション 2. 基本構造						
5	画像、動画、音声関連要素		1. 画像 2. 動画と音声						
6	ボックス関連プロパティ		1. ボックス 2. ボーダー						
7	背景を指定する		1. 背景画像の表示位置 2. 背景画像の表示サイズ						
8	ナビゲーション		1. ナビゲーション 2. リスト関連						
9	表示形式		1. 表示形式 2. ナビゲーション						
10	フォーム		1. フォーム 2. フォームのプロパティ						
11	テーブル		1. テーブル 2. テーブルのプロパティ						
12	その他の機能とテクニック		1. その他の要素 2. その他のプロパティ						
13	フレキシブルボックスとグリッド		1. フレキシブルボックス 2. グリッドレイアウト						
14	ページを作る		1. スマートフォン向けの表示 2. タブレット向けの表示						
15	期末テスト		テキスト関連プロパティ、よく使う主要なセクタ、その他のセクタ、基本構造を示す要素、画像、動画、音声関連要素、ボックス関連プロパティ、背景を指定する、ナビゲーション、表示形式、フォーム、テーブル、その他の機能とテクニック、フレキシブルボックスとグリッド、ページを作る						
1回配当時間		4時間	2コマ						
使用教科書		プロを目指す人のHTML&CSSの教科書（HTML Living Standard準拠）							

SYLLABUS (後期)

授業科目	オブジェクト指向プログラミング I		年次	1 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「モノ」の仲間を一つのグループとして考え、そのグループごとに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	場合に応じた処理		1. 関係演算子と条件 2. If文					
2	if～else文とswitch文		1. if～else文 2. switch文					
3	論理演算子		1. 論理演算子 2. 条件演算子					
4	繰り返し（1）		1. For文 2. While文					
5	繰り返し（2）		1. Do～while文 2. 文のネスト					
6	繰り返し（3）		1. 処理の流れの変更 2. continue文					
7	配列（1）		1. 配列 2. 配列の準備					
8	配列（2）		1. 配列の利用 2. 配列の記述					
9	配列（3）		1. 配列変数 2. 配列の応用					
10	配列（4）		1. 多次元配列 2. 多次元配列の書き方					
11	クラス（1）		1. クラスの宣言 2. オブジェクトの作成					
12	クラス（2）		1. クラスの利用 2. メソッドの基本					
13	クラス（3）		1. メソッドの引数 2. メソッドの戻り値					
14	クラス（4）		1. メンバへのアクセス制限 2. メソッドのオーバーロード					
15	期末テスト		if文、if～else文とswitch文、論理演算子、繰り返し、配列、クラスの基本、クラスの利用					
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 (後期)

授業科目	オフィスアプリケーション実習Ⅰ		年次	1 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	Word		前期の復習（問題集利用）					
2	Word		イラスト・写真・図形・装飾文字による表現効果の活用 ポスターの作成					
3	Word		雑誌の構成要素とセクション単位の書式編集					
4	Word		検定対策（問題集利用）					
5	Excel		前期の復習（問題集利用）					
6	Excel		数値情報の集計手法					
7	Excel		条件判断と多重条件判断（入れ子）					
8	Excel		複合条件判断（論理和、論理積）					
9	Excel		別表の参照					
10	Excel		数値情報の分析（レコードの並べ替え・フィルター）					
11	Excel		文字列関数による文字列データの集計					
12	Excel		度数分布関数による集計					
13	Excel		関数の復習（端数処理、条件判断、別表の参照）					
14	Excel		復習（問題集利用）					
15	Excel		復習（問題集利用）					
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 演習問題 全173題、情報処理技能検定(表計算)模擬試験問題集、日本語ワープロ検定模擬試験問題集						