

SYLLABUS (後期)

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	社会常識を高める情報収集、分析①		新聞に必ず目を通し、効果的な運用 紙面構成を知って効率のよい読み方					
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					
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		数値の把握の大切さ 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					
6	業種・業界の知識①		日本経済の基本構造 日本経済の発展過程					
7	業種・業界の知識②		さまざまな業種と最近の動き					
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					
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分かれる					
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					
使用教科書								

SYLLABUS (後期)

授業科目	人工知能概論		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	経験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	人工知能		1. 人工知能とは 2. 人工知能の歴史					
2	状態空間と基本的な探索		1. 状態空間表現 2. 基本的な探索					
3	最適経路の探索		1. 最適探索 2. 最良優先探索					
4	ゲームの理論		1. 利得と回避行動 2. 標準型ゲーム					
5	動的計画法		1. 多段決定問題 2. 動的計画法					
6	確率とベイズ理論の基礎		1. 環境の不確実性 2. 確率					
7	確率的生成モデルとナイーブベイズ		1. 確率的生成モデルとグラフィカルモデル 2. 確率システム					
8	強化学習		1. 強化学習の理論 2. 価値関数					
9	ベイズフィルタ		1. 状態推定の問題 2. ベイズフィルタ					
10	粒子フィルタ		1. ベイズフィルタの問題点 2. モンテカルロ近似					
11	クラスタリングと教師無し学習		1. クラスタリング 2. 混合分布モデルによるアプローチ					
12	パターン認識と教師有り学習		1. 機械学習 2. パターン認識					
13	ニューラルネットワーク		1. ニューラルネットワークとパターン認識 2. 畳み込みニューラルネットワーク					
14	自然言語処理		1. 自然言語処理 2. 形態素解析					
15	期末テスト		人工知能、状態空間と基本的な探索、最適経路の探索、ゲームの理論、動的計画法、確率とベイズ理論の基礎、確率的生成モデルとナイーブベイズ、強化学習、ベイズフィルタ、粒子フィルタ、クラスタリングと教師無し学習、パターン認識と教師有り学習					
1回配当時間		2時間	1コマ					
使用教科書		イラストで学ぶ人工知能概論 改訂第2版						

SYLLABUS (後期)

授業科目	知的財産概論		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	ソフトウェアや商標など人間の知的創造力によって作られた無形の財産についての権利について学びます。							
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。科日期末試験、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	知的財産とは ①		知的財産に関する法律とその体系について学ぶ。知的財産権の全体像の理解をすすめる。					
2	知的財産とは 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：著作権の発生と様々な権利。					
5	著作権法 ③		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、対抗措置のさまざまな事例。					
8	意匠法		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・活用について。					
10	演習問題		上記各法に関する復習と演習。					
11	特許法 ①		特許法の概要、発明の定義と特許出願の流れ。					
12	特許法 ②		特許権の発生と特許権侵害に対する措置について。					
13	実用新案法		実用新案法の目的とその内容、特許との違い。					
14	種苗法		種苗法の目的と重要性。					
15	不正競争防止法・独占禁止法		不正競争防止法の目的・独占禁止法の目的、不当な取引制限と不公正な取引方法について。					
1回配当時間		2時間	1コマ					
使用教科書		知的財産管理技能検定 2級と3級を一気に学ぶ本 第2版						

SYLLABUS (後期)

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	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	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	イントロダクション		前期の復習、後期の授業内容の概観					
2	ジョブ/スクリプト運用		Linux上でのジョブ管理やスクリプト作成、自動化について学習する。					
3	ジョブ/スクリプト運用		Linux上でのジョブ管理やスクリプト作成、自動化について学習する。					
4	バックアップ/リストア運用		DB、ソースコード等のバックアップとリストアの手法を学習する。					
5	バックアップ/リストア運用		DB、ソースコード等のバックアップとリストアの手法を学習する。					
6	バックアップ/リストア運用		DB、ソースコード等のバックアップとリストアの手法を学習する。					
7	監視運用		Linux上でのリソース監視や、死活監視の手法を学習する。					
8	監視運用		Linux上でのリソース監視や、死活監視の手法を学習する。					
9	ログ管理		Linux上での各種サーバーログの監視方法を学習する。					
10	運用アカウント管理		Linux上でのユーザー管理、権限管理の方法を学習する。					
11	運用管理のケーススタディ		特定の事業体を対象として、セキュリティポリシー・プライバシーポリシーなどの状況を確認する。					
12	運用管理のケーススタディ		特定の事業体を対象として、セキュリティポリシー・プライバシーポリシーなどの状況を確認する。					
13	課題制作		特定の分野の事業活動について、UML等を用いて、業務分析を行う。また、そのシステム化を提案するものとして、システムの運用を設計する。					
14	課題制作		特定の分野の事業活動について、UML等を用いて、業務分析を行う。また、そのシステム化を提案するものとして、システムの運用を設計する。					
15	課題制作		特定の分野の事業活動について、UML等を用いて、業務分析を行う。また、そのシステム化を提案するものとして、システムの運用を設計する。					
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サービスマネージメントの実践ノウハウ 改訂新版						

SYLLABUS (後期)

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			○
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科目 A 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 1 0 0 点満点とし、6 0 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：1 0 0 点～8 0 点）、良（B：7 9 点～7 0 点）、可（6 9 点～6 0 点）、不可（D：6 0 点未満）とする。							
回数	題 目		授 業 内 容					
1	基本情報技術者科目 A		コンピュータの基本構成の過去問題より復習する。					
2	基本情報技術者科目 A		データの表現、奇数と基数変換、文字データの過去問題より復習する。					
3	基本情報技術者科目 A		数値データ、誤差、シフト演算の過去問題より復習する。					
4	基本情報技術者科目 A		中央処理装置の構成、主記憶装置の構成の過去問題より復習する。					
5	基本情報技術者科目 A		命令とアドレッシング、ALU の構成回路の過去問題より復習する。					
6	基本情報技術者科目 A		高速化技術（メモリアクセス・プロセッサ）の過去問題より復習する。					
7	基本情報技術者科目 A		補助記憶装置の過去問題より復習する。					
8	基本情報技術者科目 A		入出力装置の過去問題より復習する。					
9	基本情報技術者科目 A		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。					
1 0	基本情報技術者科目 A		様々な情報処理システムの処理形態の過去問題より復習する。					
1 1	基本情報技術者科目 A		高信頼化システムの構成の過去問題より復習する。					
1 2	基本情報技術者科目 A		情報処理システムの評価の過去問題より復習する。					
1 3	基本情報技術者科目 A		ヒューマンインタフェースの過去問題より復習する。					
1 4	基本情報技術者科目 A		ソフトウェアの過去問題より復習する。					
1 5	基本情報技術者科目 A		ネットワークの過去問題より復習する。 セキュリティの過去問題より復習する。					
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、基本情報技術者 科目 B 問題集						

SYLLABUS (後期)

授業科目	IoT組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は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	可読性の高いプログラミング		IoTを実現するためにArudinoを利用する。前期で作成したプログラムを再度見直しをして、可読性を高め、保守管理がしやすいプログラムを心掛ける。 そのために、関数の利用を図る。					
2	外部入力・応答の整理		前期に作成したセンサ値取得と外部出力を、それぞれ関数化してプログラムの可読性を高める。					
3	I2Cの基礎を学ぶ その1		IoT処理で有用なI2C処理を学ぶ。I2Cとはマイコンとセンサの通信方式で、慣性センサを例にM5Stackとの通信をしてセンサ値を取得する。					
4	I2Cの基礎を学ぶ その2		慣性センサを例にM5Stackとの通信をして、連続してセンサ値を取得し、画面表示およびシリアル通信で送信をする。					
5	I2Cの基礎を学ぶ その3		慣性センサとM5Stackとの通信をライブラリを用いて実施する。そのためにライブラリの導入手順を学ぶ。					
6	AD変換、I2Cセンサ値の複合処理		AD変換やI2Cで得たデータを処理して、外部応答をする。外部応答としてディスプレイやLEDを用いる。					
7	Bluetooth通信 その1		M5Stackのbluetooth機能を有効にして、masterとslaveに分けて、通信を行う。					
8	Bluetooth通信 その2		AD変換で取得したデータ値を、M5Stackのmasterとslaveで送受信する。					
9	Bluetooth通信 その3		M5Stackをペリフェラルデバイスとして設定し、スマートフォンをセントラルデバイスとして設定し、通信を行う。					
10	Bluetooth通信 その4		M5Stackをbluetoothで接続し、センサ値を送受信し、他方のセンサ値に応じた応答をするプログラムを作成する。					
11	WiFi その1		M5Stackをネットワークに接続する。正確な時刻を取得する。					
12	WiFi その2		M5Stackをネットワークに接続し、配布されたIPアドレスを表示する。					
13	WiFi その3		M5Stackで検出できるSSIDを取得して表示する。					
14	WiFi その4		M5StackでWebサーバを作成する。					
15	センサ値取得と通信		センサ値取得と処理の結果を通信する方法を確認し、まとめる。					
1回配当時間	4 時間		2 コマ					
使用教科書	みんなのM5Stack入門							

SYLLABUS (後期)

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、課題の提出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	AndroidStudio		1. AndroidStudioの概要 2. アプリ開発の準備					
2	フラワーシミュレーター1		1. プロジェクトの準備 2. アプリの見た目					
3	フラワーシミュレーター2		1. 水をあげるボタン 2. 植物が育つ様子の再現					
4	フラワーシミュレーター3		1. ボタンの表示と非表示の切り替え 2. リセットボタン					
5	エモーショナル写真集1		1. プロジェクトの準備 2. アプリの見た目					
6	エモーショナル写真集2		1. スライダー機能 2. 画像のセピア加工					
7	早口言葉の達人1		1. プロジェクトの準備 2. アプリの見た目					
8	早口言葉の達人2		1. 音声再生機能 2. ボタンの表示と非表示の切り替え					
9	難読漢字1		1. プロジェクトの準備 2. アプリの見た目					
10	難読漢字2		1. クイズの出題 2. 問題のシャッフル					
11	難読漢字3		1. 正解不正解の判定 2. クイズの結果の表示					
12	マイ推し図鑑1		1. プロジェクトの準備 2. アプリの見た目					
13	マイ推し図鑑2		1. 推しリスト 2. 推しリストのカスタマイズ					
14	マイ推し図鑑3		1. 詳細画面 2. おすすめ機能					
15	期末テスト		AndroidStudio、フラワーシミュレーター、エモーショナル写真集、早口言葉の達人、難読漢字、マイ推し図鑑					
1回配当時間		4時間	2コマ					
使用教科書		いきなりプログラミングAndroidアプリ開発 アプリ完成まで最短の入門書！						

SYLLABUS (後期)

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	イントロダクション		前期の復習と後期の授業内容の概観。					
2	Linuxの基礎知識		Linuxの雑多な操作を学習する。					
3	Linuxの基礎知識		Linuxの雑多な操作を学習する。					
4	DBのインストール DBの設定		MySQLサーバーをインストールする。					
5	DBのインストール DBの設定		MySQLサーバーの設定を学習する。					
6	DBのインストール DBの設定		SQLを用いて、DBを使用する。					
7	WEBサーバーの詳細設定		WEBサーバーの設定ファイルを詳細に確認して、様々な構成方法を試す。					
8	WEBサーバーの詳細設定		WEBサーバーの設定ファイルを詳細に確認して、様々な構成方法を試す。					
9	WEBサーバーの詳細設定		WEBサーバーの設定ファイルを詳細に確認して、様々な構成方法を試す。					
10	ファイル共有サーバーの構成		SCP FTPなどをインストールして、ファイルの共有方法を試す。					
11	DNSの基礎知識		DNSの基礎知識を学び、DNSレコードの更新を学ぶ。					
12	SSL, httpsの設定		SSL, httpsの設定方法を学習する。					
13	Mailサーバーの基礎知識		メールを送受信するサーバーの構築方法を概観する。					
14	課題制作		これまでの知識を用いて、特定の使用を充たすサーバーを構築する。					
15	課題制作		これまでの知識を用いて、特定の使用を充たすサーバーを構築する。					
1 回配当時間		4 時間	2 コマ					
使用教科書		はじめてのAlmaLinux9&RockyLinux9						

SYLLABUS (後期)

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	プログラミング言語「javascript」「PHP」等を用いて、WEBサービスを開発する方法を学びます。また基礎的な設計方法をもちいて、0からのサービス開発を実習します。						
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	jQueryのサンプル制作 1	1. トグルメニュー 2. トグルメニューの制作					
2	jQueryのサンプル制作 2	1. アラートボックス 2. アラートボックスの制作					
3	jQueryのサンプル制作 3	1. ビューアー 2. ビューアーの制作					
4	jQueryのサンプル制作 4	1. タブ 2. タブの制作					
5	jQueryのサンプル制作 5	1. ドロップダウンメニュー 2. ドロップダウンメニューの制作					
6	jQueryのサンプル制作 6	1. フローティングメニュー 2. フローティングメニューの制作					
7	jQueryのサンプル制作 7	1. Lightbox風モーダルウインドウ 2. Lightbox風モーダルウインドウの制作					
8	jQueryのサンプル制作 8	1. 画像のキャプション表示 2. 画像のキャプション表示の制作					
9	jQueryのサンプル制作 9	1. ツールチップ 2. ツールチップの制作					
10	jQueryのサンプル制作 10	1. 要素の高さをそろえる 2. 要素の高さをそろえるの制作					
11	jQueryのサンプル制作 11	1. 文字サイズの変更 2. 文字サイズの変更の制作					
12	jQueryのサンプル制作 12	1. パララックス効果 2. パララックス効果の制作					
13	jQueryのサンプル制作 13	1. フィルタリング 2. フィルタリングの制作					
14	jQueryのサンプル制作 14	1. テーブルセルのハイライト 2. テーブルセルのハイライトの制作					
15	期末テスト	jQueryのサンプル制作					
1回配当時間	2 時間	1 コマ					
使用教科書	jQuery標準デザイン講座						

SYLLABUS (後期)

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「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	新しいクラス（1）		1. 継承 2. メンバへのアクセス					
2	新しいクラス（2）		1. オーバーライド 2. Objectクラスの継承					
3	インターフェイス（1）		1. 抽象クラス 2. インターフェイス					
4	インターフェイス（2）		1. 多重継承 2. クラスの階層					
5	大規模なプログラムの開発（1）		1. ファイルの分割 2. パッケージの基本					
6	大規模なプログラムの開発（2）		1. パッケージの利用 2. インポート					
7	例外と入出力処理（1）		1. 例外の基本 2. 例外とクラス					
8	例外と入出力処理（2）		1. 例外の送出 2. 入出力の基本					
9	スレッド（1）		1. スレッドの基本 2. スレッドの操作					
10	スレッド（2）		1. スレッドの作成方法 2. 同期					
11	グラフィカルなアプリケーション（1）		1. GUIアプリケーション 2. コンポーネント					
12	グラフィカルなアプリケーション（2）		1. イベント 2. 画像の表示					
13	グラフィカルなアプリケーション（3）		1. アニメーション 2. マウスで描画					
14	グラフィカルなアプリケーション（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					
15	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 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	Excel VBAの使い方を習得するとともに、簡単な一連のExcelプログラムの作成をする。 また、検定に対する練習も行う。							
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	ExcelVBA		マクロの記録方法と簡単な記録マクロの作成 記録マクロのボタン登録					
2	ExcelVBA		VBEの基礎知識とエラー対処およびイミディエイトウィンドウの使用方法 VBAの基本構文を理解する（基本用語と基本構文）					
3	ExcelVBA		VBAの基本構文を理解する（オブジェクトと複数オブジェクト操作） ブックとシート操作（ブックを開くと閉じる）					
4	ExcelVBA		ブックとシート操作（ワークシートの切り替え） ブックとシート操作（ワークシートの表示・非表示）					
5	ExcelVBA		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） セル操作（行・列の表示非表示、値の取得と設定、選択セルの範囲変更）					
6	検定対策		各個人の受験対象の級の問題を練習					
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	ExcelVBA		変数（変数の宣言とデータの型） 計算チェックマクロの作成					
10	ExcelVBA		分岐処理（I Fステートメント） 分岐処理（Select Caseステートメント）					
11	ExcelVBA		ループ（F o r N e x tステートメント） ループ（F o r E a c h N e x tステートメント）					
12	ExcelVBA		ループ（D o L o o pステートメント） メッセージボックスの利用したプログラムの作成					
13	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					
14	ExcelVBA		総合復習1・2					
15	ExcelVBA		総合復習3・4					
1回配当時間		2時間	1コマ					
使用教科書	高校生のためのマクロ言語入門、実践ドリルで学ぶoffice活用術 演習問題 全173第、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 (後期)

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	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。また学生自身の進路希望など踏まえて、相応しいテーマ設定などを相談する。					
2	プロジェクト管理 ソフトウェアの解説		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
3	プロジェクト管理 ソフトウェアの解説		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
4	プロジェクト管理 ソフトウェアの解説		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
5	開発全体の再スケジュール		これまでの進捗をふまえて、最終的に完成とするバージョンの要件定義をする。					
6	プロジェクト管理 ソフトウェアの解説		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
7	プロジェクト管理 ソフトウェアの解説		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
8	プロジェクト管理ソフト上での 個別制作作業と面談		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
9	テスト技法の復習		開発・実装した成果を、テストする技法を学ぶ。					
10	プロジェクト管理ソフト上での 個別制作作業と面談		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
11	プロジェクト管理ソフト上での 個別制作作業と面談		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
12	プロジェクト管理ソフト上での 個別制作作業と面談		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
13	プロジェクト管理ソフト上での 個別制作作業と面談		前期の成果を引き継いで、設計書を用いて、具体的な制作を進める。 個別にRedmine上での進捗管理を行い、必要に応じて面談する。					
14	成果発表の準備		制作した成果を取り纏めて、よい成果に見えるようにプレゼンを準備する。					
15	成果発表会		通念での成果を発表する。					
1 回配当時間		8 時間	4 コマ					
使用教科書								