

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-01
授業科目	ITキャリアデザイン I
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	面接時の入退室及び自己PRができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 就職の心構え</li> <li>2 自己分析 (1)</li> <li>3 自己分析 (2)</li> <li>4 自己分析 (3)</li> <li>5 自己分析 (4)</li> <li>6 自己PR作成 (1)</li> <li>7 自己PR作成 (2)</li> <li>8 自己PR作成 (3)</li> <li>9 自己PR作成 (4)</li> <li>10 実技試験 自己PR</li> <li>11 筆記試験とは</li> <li>12 一般常識対策 (1)</li> <li>13 一般常識対策 (2)</li> <li>14 適性試験対策 (1)</li> <li>15 適性試験対策 (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-02
授業科目	ITキャリアデザインⅡ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	マナー指導および企業研究・業界研究によって企業理解を深める
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	マナー習得および業界が求める人物を知りと自己の課題を発見できる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 面接試験とは</li> <li>2 面接試験における質問研究 (1)</li> <li>3 面接試験における質問研究 (2)</li> <li>4 面接試験における質問研究 (3)</li> <li>5 説明会・選考試験とは</li> <li>6 入退室方法の確認</li> <li>7 面接カトレーニング (1)</li> <li>8 面接カトレーニング (2)</li> <li>9 応募書類の準備</li> <li>10 履歴書作成 (1)</li> <li>11 履歴書作成 (2)</li> <li>12 履歴書作成 (3)</li> <li>13 仕事・会社選びの基礎知識</li> <li>14 企業研究シート作成 (1)</li> <li>15 企業研究シート作成 (2)</li> <li>16 企業研究シート作成 (3)</li> <li>17 志望動機作成 (1)</li> <li>18 志望動機作成 (2)</li> <li>19 志望動機作成 (3)</li> <li>20 面接カトレーニング (3)</li> <li>21 面接カトレーニング (4)</li> <li>22 面接試験における質問研究 (4)</li> <li>23 面接試験における質問研究 (5)</li> <li>24 面接試験における質問研究 (6)</li> <li>25 面接カトレーニング (5)</li> <li>26 面接カトレーニング (6)</li> <li>27 エントリーシート作成 (1)</li> <li>28 エントリーシート作成 (2)</li> <li>29 エントリーシート作成 (3)</li> <li>30 作文演習 (1)</li> <li>31 作文演習 (2)</li> <li>32 インターネットによるアクセス</li> <li>33 電子メールによるアクセス</li> <li>34 電話によるアクセス</li> <li>35 電話応対実践 (1)</li> <li>36 電話応対実践 (2)</li> <li>37 電話応対実践 (3)</li> <li>38 実技試験 電話応対</li> </ol>

	39 就職活動における自己管理 40 面接トレーニング (7) 41 面接トレーニング (8) 42 就職マニュアルの確認 43 就職システムの利用方法 44 面接トレーニング (9) 45 面接トレーニング (10)
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-03
授業科目	一般教養 I
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	一般常識(数学・現代文)および就職適性検査の演習を行う
授業の進め方	反復練習と実技試験により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	就業後必要となる一般常識と教養の習得
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 一般常識対策(1) 2 一般常識対策(2) 3 一般常識対策(3) 4 一般常識対策(4) 5 一般常識対策(5) 6 適性試験対策(1) 7 適性試験対策(2) 8 適性試験対策(3) 9 適性試験対策(4) 10 適性試験対策(5) 11 漢字試験対策(1) 12 漢字試験対策(2) 13 漢字試験対策(3) 14 漢字試験対策(4) 15 模擬問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-04
授業科目	IT基礎知識 I
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	基本情報技術者試験のシラバスに基づく基礎授業および演習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習
達成目標	基本情報技術者試験午前試験範囲の理解できる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 第1章ハードウェア I 2 第2章基礎理論 (1) 3 問題演習 4 第2章基礎理論 (2) 5 第2章基礎理論 (3) 6 問題演習 7 第3章ハードウェア II (1) 8 第3章ハードウェア II (2) 9 第3章ハードウェア II (3) 10 問題演習 11 第4章ソフトウェア (1) 12 第4章ソフトウェア (2) 13 第4章ソフトウェア (3) 14 第4章ソフトウェア (4) 15 問題演習 16 第5章アルゴリズム (1) 17 第5章アルゴリズム (2) 18 第5章アルゴリズム (3) 19 演習問題 20 第6章データベース (1) 21 第6章データベース (2) 22 第6章データベース (3) 23 第6章データベース (4) 24 問題演習 25 第7章ネットワーク (1) 26 第7章ネットワーク (2) 27 問題演習 28 第8章セキュリティ (1) 29 第8章セキュリティ (2) 30 問題演習 31 第9章システム構成要素 (1) 32 第9章システム構成要素 (2) 33 第9章システム構成要素 (3) 34 問題演習 35 第10章マルチメディア 36 問題演習 37 第11章システム開発 (1) 38 第11章システム開発 (2)

	39 問題演習 40 第12章マネジメント (1) 41 第12章マネジメント (2) 42 問題演習 43 第13章ストラテジ (1) 44 第13章ストラテジ (2) 45 問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における確認テストの得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-05
授業科目	IT基礎知識Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	基本情報技術者試験午前問題の分野別問題の演習及び解答解説を通して知識の理解を深める
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義
達成目標	基本情報技術者試験午前問題の分野別問題の理解できる
教科書	オリジナル問題集
特記	
授業計画	1 項目別問題演習 (1) 2 項目別問題演習 (2) 3 項目別問題演習 (3) 4 項目別問題演習 (4) 5 項目別問題演習 (5) 6 項目別問題演習 (6) 7 項目別問題演習 (7) 8 項目別問題演習 (8) 9 項目別問題演習 (9) 10 項目別問題演習 (10) 11 項目別問題演習 (11) 12 項目別問題演習 (12) 13 項目別問題演習 (13) 14 項目別問題演習 (14) 15 項目別問題演習 (15) 16 項目別問題演習 (16) 17 項目別問題演習 (17) 18 項目別問題演習 (18) 19 総合問題演習 (1) 20 総合問題演習 (2) 21 総合問題演習 (3) 22 総合問題演習 (4) 23 総合問題演習 (5) 24 総合問題演習 (6) 25 総合問題演習 (7) 26 総合問題演習 (8) 27 総合問題演習 (9) 28 総合問題演習 (10) 29 総合問題演習 (11) 30 総合問題演習 (12) 31 総合問題演習 (13) 32 総合問題演習 (14) 33 総合問題演習 (15) 34 総合問題演習 (16) 35 総合問題演習 (17) 36 総合問題演習 (18) 37 直前対策問題演習 (1)

	38 直前対策問題演習 (2) 39 直前対策問題演習 (3) 40 直前対策問題演習 (4) 41 直前対策問題演習 (5) 42 直前対策問題演習 (6) 43 模擬試験 (1) 44 模擬試験 (2) 45 模擬試験 (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする



## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-06
授業科目	情報技術者試験(レベルⅡ)知識
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	情報処理技術者試験(レベルⅡ)の演習および解説を行う
授業の進め方	テキストによる講義と一部実践的な問題演習
達成目標	基本情報技術者試験午前試験免除試験の合格レベルを目指す
教科書	オリジナル問題集
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 テクノロジ演習・基礎理論</li> <li>2 テクノロジ演習・コンピュータシステム</li> <li>3 テクノロジ演習・技術要素</li> <li>4 テクノロジ演習・開発技術</li> <li>5 マネジメント演習・プロジェクトマネジメント</li> <li>6 マネジメント演習・サービスマネジメント</li> <li>7 ストラテジ演習・システム戦略</li> <li>8 ストラテジ演習・経営戦略</li> <li>9 ストラテジ演習・企業と法務</li> <li>10 模擬試験演習・解説(1)</li> <li>11 模擬試験演習・解説(2)</li> <li>12 模擬試験演習・解説(3)</li> <li>13 模擬試験演習・解説(4)</li> <li>14 模擬試験演習・解説(5)</li> <li>15 模擬試験演習・解説(6)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における確認テストの得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-07
授業科目	コンピュータリテラシー
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	コンピュータの利用技術の習得を行う
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	コンピュータ操作の基本的技術を習得する
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 コンピュータの基本操作</li> <li>2 一般的なビジネス文書の作成</li> <li>3 シンプルなレポートや報告書の作成</li> <li>4 表、画像、図形を使った文書の作成</li> <li>5 実技試験 文書作成</li> <li>6 プレゼンテーションの企画</li> <li>7 わかりやすいストーリー構成</li> <li>8 センスアップするレイアウトデザイン</li> <li>9 イメージを伝えるイラスト・写真活用</li> <li>10 実技試験 プレゼンテーション</li> <li>11 表作成の基本操作</li> <li>12 見やすく使いやすい表にする編集操作</li> <li>13 数式・関数を活用した集計表の作成</li> <li>14 グラフの基本</li> <li>15 実技試験 表計算</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-08
授業科目	HTML/CSS
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	HTML/CSSを利用した実習によりWebサイト構築の実践力養成を図る
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	HTML/CSSを使用してWebページの作成ができる
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本 (インプレス)
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Webサイト作成準備</li> <li>2 HTMLの基本</li> <li>3 HTML文書的设计</li> <li>4 共通ページから個別ページの作成 (1)</li> <li>5 共通ページから個別ページの作成 (2)</li> <li>6 CSSの基本 (1)</li> <li>7 CSSの基本 (2)</li> <li>8 CSSで共通部分をデザインする (1)</li> <li>9 CSSで共通部分をデザインする (2)</li> <li>10 コンテンツのデザインを整える (1)</li> <li>11 コンテンツのデザインを整える (2)</li> <li>12 スマートフォンに対応させる (1)</li> <li>13 スマートフォンに対応させる (2)</li> <li>14 Webサイトを公開する・機能追加</li> <li>15 実技試験 HTML/CSS</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-09
授業科目	JavaScript
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	JavaScriptを利用したプログラミングの基礎スキルの習得を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	JavaScriptを使用した動的なWebページの作成ができる
教科書	3ステップでしっかり学ぶJavaScript入門[改訂2版] (技術評論社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 JavaScriptの基礎知識</li> <li>2 はじめてのプログラム (1)</li> <li>3 はじめてのプログラム (2)</li> <li>4 変数と演算について (1)</li> <li>5 変数と演算について (2)</li> <li>6 条件分岐 (1)</li> <li>7 条件分岐 (2)</li> <li>8 繰り返し (1)</li> <li>9 繰り返し (2)</li> <li>10 ユーザ定義関数の作成</li> <li>11 オブジェクトの操作 (1)</li> <li>12 オブジェクトの操作 (2)</li> <li>13 オブジェクトの操作 (3)</li> <li>14 配列の基礎</li> <li>15 配列の操作</li> <li>16 実技試験 JavaScript (1)</li> <li>17 Webブラウザのオブジェクト (1)</li> <li>18 Webブラウザのオブジェクト (2)</li> <li>19 Webブラウザのオブジェクト (3)</li> <li>20 デジタル時計の作成</li> <li>21 イメージを操作する</li> <li>22 ユーザ定義オブジェクト</li> <li>23 DOMの操作 (1)</li> <li>24 DOMの操作 (2)</li> <li>25 DOMの操作 (3)</li> <li>26 Ajax (1)</li> <li>27 Ajax (2)</li> <li>28 Ajax (3)</li> <li>29 Ajax (4)</li> <li>30 実技試験 JavaScript (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-10
授業科目	データベース
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	リレーショナルデータベースの設計とデータベースに対するSQLの実装ができる
教科書	スッキリわかる SQL入門 第2版 (インプレス)
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 初めてのSQL</li> <li>2 基本文法と4大命令</li> <li>3 操作する行の絞り込み(1)</li> <li>4 操作する行の絞り込み(2)</li> <li>5 検索結果の加工</li> <li>6 式と関数</li> <li>7 集計とグループ化</li> <li>8 副問い合わせ</li> <li>9 複数テーブルの問い合わせ</li> <li>10 トランザクション</li> <li>11 テーブルの作成</li> <li>12 さまざまな支援機能</li> <li>13 テーブルの設計(1)</li> <li>14 テーブルの設計(2)</li> <li>15 実技試験 データベース</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-11
授業科目	Python
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	Python3の基本文法とプログラムの実装を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	CUIベースのプログラムをPythonで実装できる
教科書	新・明解 Python入門 (SBクリエイティブ)
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Pythonをはじめる</li> <li>2 画面への表示とキーボードからの入力</li> <li>3 制御・条件分岐 (1)</li> <li>4 制御・条件分岐 (2)</li> <li>5 制御・条件分岐 (3)</li> <li>6 プログラムの構成要素</li> <li>7 制御・繰り返し (1)</li> <li>8 制御・繰り返し (2)</li> <li>9 制御・繰り返し (3)</li> <li>10 オブジェクトと型 (1)</li> <li>11 オブジェクトと型 (2)</li> <li>12 文字列の基礎</li> <li>13 文字列の操作</li> <li>14 文字列の書式化</li> <li>15 実技試験 Python (1)</li> <li>16 リスト (1)</li> <li>17 リスト (2)</li> <li>18 リスト (3)</li> <li>19 リスト (4)</li> <li>20 タプル</li> <li>21 辞書</li> <li>22 集合</li> <li>23 関数の基礎 (1)</li> <li>24 関数の基礎 (2)</li> <li>25 文書化文字列とアノテーション</li> <li>26 名前空間とスコープ</li> <li>27 高階関数とラムダ式</li> <li>28 モジュール</li> <li>29 パッケージ</li> <li>30 実技試験 Python (2)</li> <li>31 クラス (1)</li> <li>32 クラス (2)</li> <li>33 クラス変数とクラスメソッド</li> <li>34 継承 (1)</li> <li>35 継承 (2)</li> <li>36 例外処理 (1)</li> <li>37 例外処理 (2)</li> <li>38 ファイル処理の基礎 (1)</li> </ol>

	39 ファイル処理の基礎 (2) 40 バイナリファイル 41 総合演習 (1) 42 総合演習 (2) 43 総合演習 (3) 44 総合演習 (4) 45 実技試験 Python (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-12
授業科目	Javaプログラミング 1
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	Javaの基本文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	オブジェクト指向プログラミングをベースとした各種プログラムをJavaで実装できる
教科書	新・明解Java入門 (SBクリエイティブ) 、Java8問題集 (SCC Books)
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 はじめてのJava</li> <li>2 変数を使う</li> <li>3 制御構文・分岐 (1) if文 (1)</li> <li>4 制御構文・分岐 (2) if文 (2)</li> <li>5 制御構文・分岐 (3) switch文 キーワード・識別子・演算子</li> <li>6 制御構文・繰り返し (1) do-while文</li> <li>7 制御構文・繰り返し (2) while文</li> <li>8 制御構文・繰り返し (3) for文</li> <li>9 制御構文・繰り返し (4)</li> <li>10 基本型と演算</li> <li>11 配列 (1)</li> <li>12 配列 (2)</li> <li>13 配列 (3)</li> <li>14 演習 (1)</li> <li>15 実技試験</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする



## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-13
授業科目	フロントエンドフレームワーク
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成方法を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	Vue.jsを使用してシングルページアプリケーションの作成ができる
教科書	動かして学ぶ！Vue.js開発入門（翔泳社）
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Vue.jsの概要</li> <li>2 Vue.jsのインストール方法と実行</li> <li>3 データを表示する</li> <li>4 属性を指定する</li> <li>5 演習（1）</li> <li>6 ユーザの入力をつなぐ（1）</li> <li>7 ユーザの入力をつなぐ（2）</li> <li>8 ユーザの入力をつなぐ（3）</li> <li>9 ユーザの入力をつなぐ（4）</li> <li>10 演習（2）</li> <li>11 ユーザの操作をつなぐ（1）</li> <li>12 ユーザの操作をつなぐ（2）</li> <li>13 ユーザの操作をつなぐ（3）</li> <li>14 演習（3）</li> <li>15 実技試験 フロントエンドフレームワーク（1）</li> <li>16 条件と繰り返しを使う（1）</li> <li>17 条件と繰り返しを使う（2）</li> <li>18 条件と繰り返しを使う（3）</li> <li>19 条件と繰り返しを使う（4）</li> <li>20 演習（4）</li> <li>21 Google Chartsと連動させる</li> <li>22 データの変化を監視する（1）</li> <li>23 データの変化を監視する（2）</li> <li>24 演習（5）</li> <li>25 データの変化を監視する（3）</li> <li>26 データの変化を監視する（4）</li> <li>27 演習（6）</li> <li>28 Markdownエディタを作る</li> <li>29 総合演習</li> <li>30 実技試験 フロントエンドフレームワーク（2）</li> <li>31 アニメーションを表示する（1）</li> <li>32 アニメーションを表示する（2）</li> <li>33 演習（7）</li> <li>34 Vue.jsでToDoリストを作る（1）</li> <li>35 Vue.jsでToDoリストを作る（2）</li> <li>36 演習（8）</li> <li>37 部品にまとめる：コンポーネント（1）</li> <li>38 部品にまとめる：コンポーネント（2）</li> </ol>

	39 部品にまとめる : コンポーネント (3) 40 部品にまとめる : コンポーネント (4) 41 演習 (9) 42 JSONデータを表示させる (1) 43 JSONデータを表示させる (2) 44 JSONデータを表示させる (3) 45 実技試験 フロントエンドフレームワーク (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-14
授業科目	Javaプログラミング2
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	Javaによるオブジェクト指向プログラミングを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	オブジェクト指向プログラミングをベースとした各種プログラムをJavaで実装できる
教科書	新・明解Java入門 (SBクリエイティブ) 、Java8問題集 (SCC Books)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 メソッド (1)</li> <li>2 メソッド (2)</li> <li>3 メソッド (3)</li> <li>4 クラスの基本 (1)</li> <li>5 クラスの基本 (2)</li> <li>6 日付クラスの作成 (1)</li> <li>7 日付クラスの作成 (2)</li> <li>8 クラス変数とクラスメソッド (1)</li> <li>9 クラス変数とクラスメソッド (2)</li> <li>10 クラス変数とクラスメソッド (3)</li> <li>11 パッケージ</li> <li>12 クラスの派生と多相姓 (1)</li> <li>13 クラスの派生と多相姓 (1)</li> <li>14 クラスの派生と多相姓 (1)</li> <li>15 実技試験 Java 2 (1)</li> <li>16 抽象クラス (1)</li> <li>17 抽象クラス (2)</li> <li>18 インタフェース (1)</li> <li>19 インタフェース (1)</li> <li>20 演習 (2)</li> <li>21 文字と文字列 (1)</li> <li>22 文字と文字列 (2)</li> <li>23 例外処理 (1)</li> <li>24 例外処理 (2)</li> <li>25 実技試験 Java (3)</li> <li>26 総合演習 ようこそJavaの世界へ</li> <li>27 総合演習 はじめてのJavaプログラム</li> <li>28 総合演習 基本的なJavaプログラムの構造</li> <li>29 総合演習 コンピュータで扱うデータ表現</li> <li>30 実技試験 Java 2 (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-15
授業科目	Excel基礎
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	Excelの理解を通してPC上での作業の基本を習得する
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	Excelの活用とPC上のデータ管理の基礎が理解できる
教科書	Excel 最強の教科書 [完全版]
特記	
授業計画	1 見やすいデザイン (1) 2 見やすいデザイン (2) 3 見やすいデザイン (3) 4 見やすいデザイン (4) 5 見やすいデザイン (5) 6 セルの基本操作 (1) 7 セルの基本操作 (2) 8 セルの基本操作 (3) 9 セルの基本操作 (4) 10 セルの基本操作 (5) 11 関数と計算 (1) 12 関数と計算 (2) 13 関数と計算 (3) 14 関数と計算 (4) 15 関数と計算 (5) 16 関数と計算 (6) 17 関数と計算 (7) 18 関数と計算 (8) 19 関数と計算 (9) 20 関数と計算 (10) 21 データ分析とグラフ (1) 22 データ分析とグラフ (2) 23 データ分析とグラフ (3) 24 データ分析とグラフ (4) 25 データ分析とグラフ (5) 26 データ分析とグラフ (6) 27 データ分析とグラフ (7) 28 データ分析とグラフ (8) 29 データ分析とグラフ (9) 30 実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-16
授業科目	Webサイト演習1
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	HTML・CSSによるレイアウト手法を理解し、Webサイト公開方法を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習
達成目標	Web制作における正しいマークアップ作法、レイアウト手法を身に付ける
教科書	HTML5&CSS3標準デザイン講座(翔泳社)
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 HTMLの概要</li> <li>3 文書をHTMLでマークアップする</li> <li>4 改行や強調・画像やリンクを挿入する</li> <li>5 表とフォームを設置する</li> <li>6 復習</li> <li>7 CSSの概要</li> <li>8 基本プロパティとセレクタの使い方</li> <li>9 背景画像を使って装飾する</li> <li>10 文書のレイアウトとボックスモデル</li> <li>11 表組みと入力フォームのスタイリング</li> <li>12 復習</li> <li>13 レイアウトの種類</li> <li>14 floatレイアウト</li> <li>15 positionレイアウト</li> <li>16 復習</li> <li>17 セクション関連の新要素</li> <li>18 新しいカテゴリとコンテンツ・モデル</li> <li>19 その他の新要素と属性</li> <li>20 復習</li> <li>21 Webサイトのコーディング設計</li> <li>22 効率的なCSSコーディングの下準備</li> <li>23 復習</li> <li>24 CSS3の概要</li> <li>25 CSS3セレクタ</li> <li>26 CSS3プロパティ(1)</li> <li>27 CSS3プロパティ(2)</li> <li>28 アニメーションとメディアクエリ(1)</li> <li>29 アニメーションとメディアクエリ(2)</li> <li>30 復習</li> <li>31 デバイスの特性を理解する</li> <li>32 モバイル対応Webサイトの基礎知識</li> <li>33 復習</li> <li>34 レスポンシブ画面設計とコーディング</li> <li>35 メディアクエリを使ったレイアウト(1)</li> <li>36 メディアクエリを使ったレイアウト(2)</li> <li>37 Retinaディスプレイ対策</li> <li>38 実習(1)</li> </ol>

	39 実習 (2) 40 実習 (3) 41 実習 (4) 42 実習 (5) 43 まとめ 44 実技試験 (1) 45 実技試験 (2)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-17
授業科目	オブジェクト指向分析設計
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析・設計の実習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる
教科書	システムの分析と設計 図解とUMLによるアプローチ (大学教育出版)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 各種ツールの準備と・実習</li> <li>2 システム分析の本質</li> <li>3 図解技法の応用 (例題と演習)</li> <li>4 演習 (1)</li> <li>5 演習 (2)</li> <li>6 システム分析・設計の手順</li> <li>7 UMLの基本 (1)</li> <li>8 UMLの基本 (2)</li> <li>9 システム分析の事例演習 1 - (1)</li> <li>10 システム分析の事例演習 1 - (2)</li> <li>11 システム分析の事例演習 1 - (3)</li> <li>12 システム分析の事例演習 2 - (1)</li> <li>13 システム分析の事例演習 2 - (2)</li> <li>14 システム分析の事例演習 2 - (3)</li> <li>15 課題 オブジェクト指向分析設計 (1)</li> <li>16 システム分析の事例演習 3 - (1)</li> <li>17 システム分析の事例演習 3 - (2)</li> <li>18 システム分析の事例演習 3 - (3)</li> <li>19 UMLを用いたシステムの設計の基礎</li> <li>20 システム設計の事例演習 (1)</li> <li>21 システム設計の事例演習 (2)</li> <li>22 システム設計の事例演習 (3)</li> <li>23 総合演習 (1)</li> <li>24 総合演習 (2)</li> <li>25 総合演習 (3)</li> <li>26 総合演習 (4)</li> <li>27 総合演習 (5)</li> <li>28 総合演習 (6)</li> <li>29 総合演習 (7)</li> <li>30 課題 オブジェクト指向分析設計 (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-18
授業科目	アジャイルソフトウェア開発
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	アジャイルの概要とアジャイルを適用したユースケース駆動設計を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	アジャイルな開発体制に適應できる
教科書	アジャイル開発への道案内 (近代科学社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 アジャイル開発の現状と課題</li> <li>2 アジャイル開発の概要</li> <li>3 アジャイル開発の特徴</li> <li>4 アジャイル開発プロセス</li> <li>5 アジャイル開発の効果とリスク</li> <li>6 上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発</li> <li>7 アジャイル開発の事例</li> <li>8 まとめと演習</li> <li>9 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (1)</li> <li>10 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (2)</li> <li>11 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (3)</li> <li>12 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (4)</li> <li>13 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (5)</li> <li>14 事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計 (6)</li> <li>15 課題 アジャイルソフトウェア開発</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする



## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-19
授業科目	IT基礎知識Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	基本情報技術者試験午後問題の考え方、解法の基礎を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	基本情報技術者試験午後問題の基礎的な問題を解答できる
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 OS、ミドルウェア、言語処理ツール</li> <li>2 処理装置、命令実行方式、アドレス方式、システム構成</li> <li>3 データベースの種類と特徴・データモデル</li> <li>4 データベースの正規化</li> <li>5 DBMS、SQL</li> <li>6 ネットワーク構成</li> <li>7 インターネット</li> <li>8 プロトコル</li> <li>9 データ通信、伝送制御</li> <li>10 情報セキュリティポリシー、情報セキュリティマネジメント</li> <li>11 データベースセキュリティ</li> <li>12 ネットワークセキュリティ</li> <li>13 アプリケーションセキュリティ</li> <li>14 物理的セキュリティ</li> <li>15 アクセス管理、認証、暗号</li> <li>16 ソフトウェア設計、設計方式</li> <li>17 ソフトウェア詳細設計</li> <li>18 オブジェクト指向設計</li> <li>19 Webアプリケーション設計</li> <li>20 実技試験</li> <li>21 プロジェクトマネジメント・全体計画</li> <li>22 スケジュール管理</li> <li>23 コスト管理、</li> <li>24 リスクへの対応、リスクの管理</li> <li>25 品櫃管理</li> <li>26 サービスマネジメントプロセス</li> <li>27 サービスの運用</li> <li>28 情報システム戦略</li> <li>29 業務プロセスの改善</li> <li>30 経営戦略手法</li> <li>31 マーケティング</li> <li>32 企業活動・会計・財務・法務・標準化関連</li> <li>33 データ構造とアルゴリズム(1)</li> <li>34 データ構造とアルゴリズム(2)</li> <li>35 データ構造とアルゴリズム(3)</li> <li>36 データ構造とアルゴリズム(4)</li> <li>37 データ構造とアルゴリズム(5)</li> <li>38 データ構造とアルゴリズム(6)</li> </ol>

	39 データ構造とアルゴリズム(7) 40 アセンブラ言語(1) 41 アセンブラ言語(2) 42 アセンブラ言語(3) 43 アセンブラ言語(4) 44 アセンブラ言語(5) 45 定期試験
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 応用的な知識を測定する試験で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-20
授業科目	IT基礎知識Ⅳ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	120時間
単位数	4
授業コマ数	60コマ(1コマ90分)
授業概要	基本情報技術者試験の午後問題の分野別の理解を深める
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	基本情報技術者試験の本試験問題レベルの解答力を身に付ける
教科書	オリジナル問題集・解説集
特記	
授業計画	1 情報セキュリティ (1) 2 情報セキュリティ (2) 3 情報セキュリティ (3) 4 情報セキュリティ (4) 5 情報セキュリティ (5) 6 情報セキュリティ (6) 7 ソフトウェア (1) 8 ソフトウェア (2) 9 ソフトウェア (3) 10 ソフトウェア (4) 11 ソフトウェア (5) 12 ソフトウェア (6) 13 データベース (1) 14 データベース (2) 15 データベース (3) 16 データベース (4) 17 データベース (5) 18 データベース (6) 19 ネットワーク (1) 20 ネットワーク (2) 21 ネットワーク (3) 22 ネットワーク (4) 23 ネットワーク (5) 24 ネットワーク (6) 25 ソフトウェア設計 (1) 26 ソフトウェア設計 (2) 27 ソフトウェア設計 (3) 28 ソフトウェア設計 (4) 29 ソフトウェア設計 (5) 30 ソフトウェア設計 (6) 31 プロジェクトマネジメント (1) 32 プロジェクトマネジメント (2) 33 プロジェクトマネジメント (3) 34 プロジェクトマネジメント (4) 35 プロジェクトマネジメント (5) 36 プロジェクトマネジメント (6) 37 経営戦略・企業と法務 (1) 38 経営戦略・企業と法務 (2)

	39 経営戦略・企業と法務 (3)
	40 経営戦略・企業と法務 (4)
	41 経営戦略・企業と法務 (5)
	42 経営戦略・企業と法務 (6)
	43 総合問題演習 (1)
	44 総合問題演習 (2)
	45 総合問題演習 (3)
	46 総合問題演習 (4)
	47 総合問題演習 (5)
	48 総合問題演習 (6)
	49 総合問題演習 (7)
	50 総合問題演習 (8)
	51 総合問題演習 (9)
	52 総合問題演習 (10)
	53 総合問題演習 (11)
	54 総合問題演習 (12)
	55 総合問題演習 (13)
	56 総合問題演習 (14)
	57 総合問題演習 (15)
	58 総合問題演習 (16)
	59 総合問題演習 (17)
	60 総合問題演習 (18)
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における確認テストの得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-21
授業科目	情報技術者試験(レベルⅢ)演習
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	情報処理技術者試験(レベルⅢ)の問題演習を行い知識応用力を身に付ける
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る
達成目標	情報処理技術者試験(レベルⅢ)試験合格レベルを目指す
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	1 レベルⅢ OS、ミドルウェア、言語処理ツール 2 レベルⅢ 処理装置、命令実行方式、アドレス方式、システム構成 3 レベルⅢ データベースの種類と特徴・データモデル 4 レベルⅢ データベースの正規化 5 レベルⅢ DBMS、SQL 6 レベルⅢ ネットワーク構成 7 レベルⅢ インターネット 8 レベルⅢ プロトコル 9 レベルⅢ データ通信、伝送制御 10 レベルⅢ 情報セキュリティポリシー、情報セキュリティマネジメント 11 レベルⅢ データベースセキュリティ 12 レベルⅢ ネットワークセキュリティ 13 レベルⅢ アプリケーションセキュリティ 14 レベルⅢ 物理的セキュリティ 15 レベルⅢ アクセス管理、認証、暗号 16 レベルⅢ ソフトウェア設計、設計方式 17 レベルⅢ ソフトウェア詳細設計 18 レベルⅢ オブジェクト指向設計 19 レベルⅢ Webアプリケーション設計 20 模擬試験(1) 21 レベルⅢ プロジェクトマネジメント・全体計画 22 レベルⅢ スケジュール管理 23 レベルⅢ コスト管理、 24 レベルⅢ リスクへの対応、リスクの管理 25 レベルⅢ 品櫃管理 26 レベルⅢ サービスマネジメントプロセス 27 レベルⅢ サービスの運用 28 レベルⅢ 情報システム戦略 29 レベルⅢ 業務プロセスの改善 30 レベルⅢ 経営戦略手法 31 レベルⅢ マーケティング 32 レベルⅢ 企業活動・会計・財務・法務・標準化関連 33 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(1) 34 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(2) 35 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(3) 36 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(4) 37 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(5) 38 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム(6)

	39 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (7) 40 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (8) 41 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (9) 42 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (10) 43 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (11) 44 レベルⅢ データ構造とアルゴリズム (12) 45 模擬試験 (2)
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-22
授業科目	MOS対策実習
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	マイクロソフト オフィス スペシャリストの取得レベルの技術を習得する
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	マイクロソフト オフィス スペシャリストのWord, Excel, PowerPoint合格レベル
教科書	MOS対策テキスト Word 365&2019, MOS対策テキスト Excel 365&2019 (日経BP)
特記	
授業計画	1 WORDの基本操作 (1) 2 WORDの基本操作 (2) 3 WORDの基本操作 (3) 4 WORDの基本操作 (4) 5 WORDの基本操作 (5) 6 WORD実技試験 7 EXCEL基本操作 (1) 8 EXCEL基本操作 (2) 9 EXCEL基本操作 (3) 10 EXCEL基本操作 (4) 11 EXCEL基本操作 (5) 12 EXCEL実技試験 13 POWERPOINTの基本操作 (1) 14 POWERPOINTの基本操作 (2) 15 POWERPOINTの基本操作 (3) 16 MOS Word演習 (1) 17 MOS Word演習 (2) 18 MOS Word演習 (3) 19 MOS Word演習 (4) 20 MOS Word演習 (5) 21 MOS Word演習 (6) 22 MOS Word演習 (7) 23 MOS Word演習 (8) 24 MOS Word演習 (9) 25 MOS Word演習 (10) (模擬試験) 26 MOS Excel演習 (1) 27 MOS Excel演習 (2) 28 MOS Excel演習 (3) 29 MOS Excel演習 (4) 30 MOS Excel演習 (5) 31 MOS Excel演習 (6) 32 MOS Excel演習 (7) 33 MOS Excel演習 (8) 34 MOS Excel演習 (9) 35 MOS Excel演習 (10) (模擬試験) 36 MOS PowerPoint演習 (1) 37 MOS PowerPoint演習 (2)

	38 MOS PowerPoint演習 (3)
	39 MOS PowerPoint演習 (4)
	40 MOS PowerPoint演習 (5)
	41 MOS PowerPoint演習 (6)
	42 MOS PowerPoint演習 (7)
	43 MOS PowerPoint演習 (8)
	44 MOS PowerPoint演習 (9)
	45 MOS PowerPoint演習 (10) (模擬試験)
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 演習授業内における確認テストの得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする



## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-23
授業科目	ITニーズの研究1
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	ITシステムの企画立案、作成の実習を通してITの企業ニーズを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習
達成目標	企画書、仕様書、スケジュールを作成し完成させる
教科書	オリジナルプリントによる演習授業
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 システム企画の考え方を学ぶ</li> <li>2 システム企画を考える</li> <li>3 ITニーズの調査(1)</li> <li>4 ITニーズの調査(2)</li> <li>5 ITニーズの調査(3)</li> <li>6 ITニーズの調査(4)</li> <li>7 統計的研究方法の習得(1)</li> <li>8 統計的研究方法の習得(2)</li> <li>9 スケジュール管理</li> <li>10 スケジュール作成</li> <li>11 グループワーク①</li> <li>12 企画書作成(1)</li> <li>13 企画書作成(2)</li> <li>14 企画書作成(3)</li> <li>15 企画書作成(4)</li> <li>16 企画書作成(5)</li> <li>17 企画書作成(6)</li> <li>18 企画書作成(7)</li> <li>19 企画書作成(8)</li> <li>20 企画書作成(9)</li> <li>21 仕様書に必要な事項</li> <li>22 仕様書作成(1)</li> <li>23 仕様書作成(2)</li> <li>24 仕様書作成(3)</li> <li>25 仕様書作成(4)</li> <li>26 仕様書作成(5)</li> <li>27 仕様書作成(6)</li> <li>28 仕様書作成(7)</li> <li>29 仕様書作成(8)</li> <li>30 仕様書発表</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	1-24
授業科目	ITリテラシーと処理技術1
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	企業内ITリテラシーの重要性の理解とシミュレーションを通して理解を深める
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	ITリテラシーの重要性理解と応用技術の習得をする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 コンピュータの必要性</li> <li>2 最新のテクノロジー (1)</li> <li>3 最新のテクノロジー (2)</li> <li>4 最新のテクノロジー (3)</li> <li>5 最新のテクノロジー (4)</li> <li>6 最新のテクノロジー (5)</li> <li>7 テクノロジーの応用 (1)</li> <li>8 テクノロジーの応用 (2)</li> <li>9 テクノロジーの応用 (3)</li> <li>10 テクノロジーの応用 (4)</li> <li>11 テクノロジーの応用 (5)</li> <li>12 ソリューションの重要性 (1)</li> <li>13 ソリューションの重要性 (2)</li> <li>14 ソリューションの重要性 (3)</li> <li>15 ソリューションの重要性 (4)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-01
授業科目	ITキャリアデザインⅢ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	企業が求める人材理解と就業後の仕事理解を深める
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	自己理解をもとに将来実現したい目標を表現できるようにする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 求人紹介 (1)</li> <li>2 面接トレーニング (1)</li> <li>3 業界研究 (1)</li> <li>4 業界研究 (2)</li> <li>5 業界研究 (3)</li> <li>6 求人紹介 (2)</li> <li>7 面接トレーニング (2)</li> <li>8 職種研究 (1)</li> <li>9 職種研究 (2)</li> <li>10 職種研究 (3)</li> <li>11 求人紹介 (3)</li> <li>12 面接トレーニング (3)</li> <li>13 企業研究 (1)</li> <li>14 企業研究 (2)</li> <li>15 企業研究 (3)</li> <li>16 求人紹介 (4)</li> <li>17 面接トレーニング (4)</li> <li>18 適性試験対策 (1)</li> <li>19 適性試験対策 (2)</li> <li>20 適性試験対策 (3)</li> <li>21 求人紹介 (5)</li> <li>22 面接トレーニング (5)</li> <li>23 エントリーシート対策 (1)</li> <li>24 エントリーシート対策 (2)</li> <li>25 エントリーシート対策 (3)</li> <li>26 求人紹介 (6)</li> <li>27 面接トレーニング (6)</li> <li>28 グループディスカッション対策 (1)</li> <li>29 グループディスカッション対策 (2)</li> <li>30 面接演習</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-02
授業科目	ITキャリアデザインⅣ
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	職業適性と自己理解を行いキャリアアップの重要性を理解する
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	就業後のキャリアアップ目標を明確に表現できるようにする
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 求人紹介 (1)</li> <li>2 面接トレーニング (1)</li> <li>3 面接トレーニング (2)</li> <li>4 適性試験対策 (1)</li> <li>5 適性試験対策 (2)</li> <li>6 求人紹介 (2)</li> <li>7 面接トレーニング (3)</li> <li>8 面接トレーニング (4)</li> <li>9 エントリーシート対策 (1)</li> <li>10 エントリーシート対策 (2)</li> <li>11 求人紹介 (3)</li> <li>12 面接トレーニング (5)</li> <li>13 面接トレーニング (6)</li> <li>14 グループディスカッション対策 (1)</li> <li>15 グループディスカッション対策 (2)</li> <li>16 求人紹介 (4)</li> <li>17 面接トレーニング (7)</li> <li>18 面接トレーニング (8)</li> <li>19 適性試験対策 (3)</li> <li>20 適性試験対策 (4)</li> <li>21 求人紹介 (5)</li> <li>22 面接トレーニング (9)</li> <li>23 面接トレーニング (10)</li> <li>24 エントリーシート対策 (3)</li> <li>25 エントリーシート対策 (4)</li> <li>26 求人紹介 (6)</li> <li>27 面接トレーニング (11)</li> <li>28 面接トレーニング (12)</li> <li>29 企業研究レポート作成 (1)</li> <li>30 企業研究レポート作成 (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-03
授業科目	ビジネスマナー I
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義・演習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	入社後に求められるビジネスマナーの理解と実践を行う
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習
達成目標	ビジネスマナーの基礎と実践力を身に付ける
教科書	オリジナルテキスト
特記	
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 意識付け、ガイダンス</li> <li>2 学校と職場の違い</li> <li>3 職場のマナー</li> <li>4 仕事の進め方</li> <li>5 「ほう・れん・そう」とは</li> <li>6 挨拶の種類</li> <li>7 笑顔・お辞儀</li> <li>8 正しい敬語の使い方</li> <li>9 応対の基本</li> <li>10 電話応対のマナー</li> <li>11 電話の受け方</li> <li>12 電話のかけ方</li> <li>13 状況別の電話対応</li> <li>14 実技試験対策</li> <li>15 実技試験 電話応対実技</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-04
授業科目	卒業研究開発 I
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	授業で学んだ知識を活用したITシステムの企画の立案を行う
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	グループワークを通してシステムの企画立案、目標設定ができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 卒業研究とは</li> <li>2 業界研究 (1)</li> <li>3 業界研究 (2)</li> <li>4 業界研究 (3)</li> <li>5 企画立案 (1)</li> <li>6 企画立案 (2)</li> <li>7 企画立案 (3)</li> <li>8 企画立案 (4)</li> <li>9 企画立案 (5)</li> <li>10 企画立案 (6)</li> <li>11 企画書の作成 (1)</li> <li>12 企画書の作成 (2)</li> <li>13 企画書の作成 (3)</li> <li>14 企画書の作成 (4)</li> <li>15 中間発表準備 (1)</li> <li>16 中間発表準備 (2)</li> <li>17 中間発表準備 (3)</li> <li>18 中間発表</li> <li>19 ドメインモデリングの理論</li> <li>20 ドメインモデリングの実践</li> <li>21 ドメインモデリング分析 (1)</li> <li>22 ドメインモデリング分析 (2)</li> <li>23 ユースケースモデリングの理論</li> <li>24 ユースケースモデリングの実践</li> <li>25 ユースケースモデリング分析 (1)</li> <li>26 ユースケースモデリング分析 (2)</li> <li>27 ユースケースモデリング分析 (3)</li> <li>28 ユースケースモデリング分析 (4)</li> <li>29 ユースケースモデリング分析 (5)</li> <li>30 ユースケースモデリング分析 (6)</li> <li>31 ユースケースモデリング分析 (7)</li> <li>32 ユースケースモデリング分析 (8)</li> <li>33 ユースケースモデリング分析 (9)</li> <li>34 ユースケースモデリング分析 (10)</li> <li>35 ユースケースモデリング分析 (11)</li> <li>36 ユースケースモデリング分析 (12)</li> <li>37 ユースケースモデリング分析 (13)</li> <li>38 ユースケースモデリング分析 (14)</li> </ol>

	39 要求レビューの理論 40 要求レビューの実践 41 要求レビュー (1) 42 要求レビュー (2) 43 要求レビュー (3) 44 要求レビュー (4) 45 要求レビュー (5)
成績評価方法 (試験実施方法)	成果物100% 授業成果物に対する有識者の評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-05
授業科目	卒業研究開発Ⅱ
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	企画立案したテーマの設計技法への応用を実践する
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得
達成目標	各種分析手法・設計手法の理解をもとにした成果物の作成ができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 中間発表準備 (1)</li> <li>2 中間発表準備 (2)</li> <li>3 中間発表準備 (3)</li> <li>4 中間発表準備 (4)</li> <li>5 中間発表</li> <li>6 ロバストネス分析の理論</li> <li>7 ロバストネス分析の実践</li> <li>8 ロバストネス分析 (1)</li> <li>9 ロバストネス分析 (2)</li> <li>10 ロバストネス分析 (3)</li> <li>11 ロバストネス分析 (4)</li> <li>12 ロバストネス分析 (5)</li> <li>13 ロバストネス分析 (6)</li> <li>14 ロバストネス分析 (7)</li> <li>15 ロバストネス分析 (8)</li> <li>16 予備設計レビューの理論</li> <li>17 予備設計レビューの実践</li> <li>18 予備設計レビュー (1)</li> <li>19 予備設計レビュー (2)</li> <li>20 予備設計レビュー (3)</li> <li>21 予備設計レビュー (4)</li> <li>22 予備設計レビュー (5)</li> <li>23 予備設計レビュー (6)</li> <li>24 予備設計レビュー (7)</li> <li>25 予備設計レビュー (8)</li> <li>26 テクニカルアーキテクチャの理論</li> <li>27 テクニカルアーキテクチャの実践</li> <li>28 シーケンス図作成の理論</li> <li>29 シーケンス図作成の実践</li> <li>30 シーケンス図作成1 - (1)</li> <li>31 シーケンス図作成1 - (2)</li> <li>32 シーケンス図作成1 - (3)</li> <li>33 シーケンス図作成1 - (4)</li> <li>34 シーケンス図作成1 - (5)</li> <li>35 シーケンス図作成1 - (6)</li> <li>36 シーケンス図作成1 - (7)</li> <li>37 シーケンス図作成1 - (8)</li> <li>38 シーケンス図作成1 - (9)</li> </ol>



	39 シーケンス図作成 1 - ( 1 0 ) 40 シーケンス図作成 1 - ( 1 1 ) 41 シーケンス図作成 1 - ( 1 2 ) 42 シーケンス図作成 1 - ( 1 3 ) 43 シーケンス図作成 1 - ( 1 4 ) 44 シーケンス図作成 1 - ( 1 5 ) 45 シーケンス図作成 1 - ( 1 6 )
成績評価方法 (試験実施方法)	成果物100% 授業成果物に対する有識者の評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-06
授業科目	卒業研究開発Ⅲ
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	企画の詳細設計および設計に基づくプログラミングの実践を行う
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	設計工程での成果物をもとに実装(プログラミング)ができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 シーケンス図作成 2 - (1)</li> <li>2 シーケンス図作成 2 - (2)</li> <li>3 シーケンス図作成 2 - (3)</li> <li>4 シーケンス図作成 2 - (4)</li> <li>5 シーケンス図作成 2 - (5)</li> <li>6 シーケンス図作成 2 - (6)</li> <li>7 シーケンス図作成 2 - (7)</li> <li>8 シーケンス図作成 2 - (8)</li> <li>9 シーケンス図作成 2 - (9)</li> <li>10 シーケンス図作成 2 - (10)</li> <li>11 シーケンス図作成 2 - (11)</li> <li>12 シーケンス図作成 2 - (12)</li> <li>13 シーケンス図作成 2 - (13)</li> <li>14 シーケンス図作成 2 - (14)</li> <li>15 シーケンス図作成 2 - (15)</li> <li>16 シーケンス図作成 2 - (16)</li> <li>17 詳細設計レビューの理論</li> <li>18 詳細設計レビューの実践</li> <li>19 詳細設計レビュー (1)</li> <li>20 詳細設計レビュー (2)</li> <li>21 詳細設計レビュー (3)</li> <li>22 詳細設計レビュー (4)</li> <li>23 詳細設計レビュー (5)</li> <li>24 詳細設計レビュー (6)</li> <li>25 詳細設計レビュー (7)</li> <li>26 詳細設計レビュー (8)</li> <li>27 詳細設計レビュー (9)</li> <li>28 詳細設計レビュー (10)</li> <li>29 詳細設計からコードへ</li> <li>30 実装の実践</li> <li>31 プログラミング(開発) (1)</li> <li>32 プログラミング(開発) (2)</li> <li>33 プログラミング(開発) (3)</li> <li>34 プログラミング(開発) (4)</li> <li>35 プログラミング(開発) (5)</li> <li>36 プログラミング(開発) (6)</li> <li>37 プログラミング(開発) (7)</li> <li>38 プログラミング(開発) (8)</li> </ol>

	39	プログラミング(開発) (9)
	40	プログラミング(開発) (10)
	41	プログラミング(開発) (11)
	42	プログラミング(開発) (12)
	43	プログラミング(開発) (13)
	44	プログラミング(開発) (14)
	45	プログラミング(開発) (15)
成績評価方法 (試験実施方法)	成果物100% 授業成果物に対する有識者の評価	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-07
授業科目	卒業研究開発Ⅳ
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	演習・実習
授業時間	120時間
単位数	4
授業コマ数	60コマ(1コマ90分)
授業概要	設計に基づく実装および単体テストの実施を行う
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	プログラミング及び単体テストをグループ主体で実施できる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	1 プログラミング(開発) (1) 2 プログラミング(開発) (2) 3 プログラミング(開発) (3) 4 プログラミング(開発) (4) 5 プログラミング(開発) (5) 6 プログラミング(開発) (6) 7 プログラミング(開発) (7) 8 プログラミング(開発) (8) 9 プログラミング(開発) (9) 10 プログラミング(開発) (10) 11 プログラミング(開発) (11) 12 プログラミング(開発) (12) 13 プログラミング(開発) (13) 14 プログラミング(開発) (14) 15 プログラミング(開発) (15) 16 プログラミング(開発) (16) 17 プログラミング(開発) (17) 18 プログラミング(開発) (18) 19 プログラミング(開発) (19) 20 プログラミング(開発) (20) 21 プログラミング(開発) (21) 22 プログラミング(開発) (22) 23 プログラミング(開発) (23) 24 プログラミング(開発) (24) 25 プログラミング(開発) (25) 26 プログラミング(開発) (26) 27 プログラミング(開発) (27) 28 プログラミング(開発) (28) 29 プログラミング(開発) (29) 30 プログラミング(開発) (30) 31 プログラミング(開発) (31) 32 プログラミング(開発) (32) 33 プログラミング(開発) (33) 34 プログラミング(開発) (34) 35 プログラミング(開発) (35) 36 プログラミング(開発) (36) 37 プログラミング(開発) (37) 38 プログラミング(開発) (38)

	39 プログラミング(開発) (3 9)
	40 プログラミング(開発) (4 0)
	41 プログラミング(開発) (4 1)
	42 プログラミング(開発) (4 2)
	43 プログラミング(開発) (4 3)
	44 プログラミング(開発) (4 4)
	45 プログラミング(開発) (4 5)
	46 プログラミング(開発) (4 6)
	47 プログラミング(開発) (4 7)
	48 プログラミング(開発) (4 8)
	49 プログラミング(開発) (4 9)
	50 プログラミング(開発) (5 0)
	51 プログラミング(開発) (5 1)
	52 プログラミング(開発) (5 2)
	53 プログラミング(開発) (5 3)
	54 プログラミング(開発) (5 4)
	55 プログラミング(開発) (5 5)
	56 プログラミング(開発) (5 6)
	57 プログラミング(開発) (5 7)
	58 プログラミング(開発) (5 8)
	59 プログラミング(開発) (5 9)
	60 プログラミング(開発) (6 0)
成績評価方法 (試験実施方法)	成果物100% 授業成果物に対する有識者の評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-08
授業科目	卒業研究開発Ⅴ
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義・実習
授業時間	120時間
単位数	4
授業コマ数	60コマ(1コマ90分)
授業概要	プログラミングおよびテストの実施、有識者へのプレゼンテーション準備を行う
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	プログラムの品質管理およびプレゼンテーションができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	1 卒業研究発表会準備 (1) 2 卒業研究発表会準備 (2) 3 卒業研究発表会準備 (3) 4 卒業研究発表会準備 (4) 5 卒業研究発表会 6 プログラミング(開発) (1) 7 プログラミング(開発) (2) 8 プログラミング(開発) (3) 9 プログラミング(開発) (4) 10 プログラミング(開発) (5) 11 プログラミング(開発) (6) 12 プログラミング(開発) (7) 13 プログラミング(開発) (8) 14 プログラミング(開発) (9) 15 プログラミング(開発) (10) 16 プログラミング(開発) (11) 17 プログラミング(開発) (12) 18 プログラミング(開発) (13) 19 プログラミング(開発) (14) 20 プログラミング(開発) (15) 21 プログラミング(開発) (16) 22 プログラミング(開発) (17) 23 プログラミング(開発) (18) 24 プログラミング(開発) (19) 25 プログラミング(開発) (20) 26 設計駆動テストの理論 27 設計駆動テストの実践 28 テストの実施 (1) 29 テストの実施 (2) 30 テストの実施 (3) 31 テストの実施 (4) 32 テストの実施 (5) 33 テストの実施 (6) 34 テストの実施 (7) 35 テストの実施 (8) 36 テストの実施 (9) 37 テストの実施 (10)

	38 テストの実施 (1 1) 39 テストの実施 (1 2) 40 テストの実施 (1 3) 41 テストの実施 (1 4) 42 テストの実施 (1 5) 43 テストの実施 (1 6) 44 プログラミングコンテスト準備 (1) 45 プログラミングコンテスト準備 (2) 46 プログラミングコンテスト準備 (3) 47 プログラミングコンテスト準備 (4) 48 プログラミングコンテスト準備 (5) 49 プログラミングコンテスト準備 (6) 50 プログラミングコンテスト準備 (7) 51 プログラミングコンテスト準備 (8) 52 プログラミングコンテスト (1) 53 プログラミングコンテスト (2) 54 プログラミングコンテスト (3) 55 プログラミングコンテスト (4) 56 プログラミングコンテスト (5) 57 プログラミングコンテスト (6) 58 プログラミングコンテスト (7) 59 プログラミングコンテスト (8) 60 卒業研究振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	成果物100% 授業成果物に対する有識者の評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-09
授業科目	IT基礎知識V
実務家教員	
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	基本情報技術者試験午後試験の問題演習および解答解説による応用力を身に付ける
授業の進め方	反復練習と実技試験により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	基本情報技術者試験午後試験の合格レベル
教科書	オリジナル問題集
特記	
授業計画	1 直前問題演習 1 と解説 (1) 2 直前問題演習 1 と解説 (2) 3 直前問題演習 1 と解説 (3) 4 直前問題演習 1 と解説 (4) 5 直前問題演習 1 と解説 (5) 6 直前問題演習 2 と解説 (1) 7 直前問題演習 2 と解説 (2) 8 直前問題演習 2 と解説 (3) 9 直前問題演習 2 と解説 (4) 10 直前問題演習 2 と解説 (5) 11 直前問題演習 3 と解説 (1) 12 直前問題演習 3 と解説 (2) 13 直前問題演習 3 と解説 (3) 14 直前問題演習 3 と解説 (4) 15 直前問題演習 3 と解説 (5) 16 直前問題演習 4 と解説 (1) 17 直前問題演習 4 と解説 (2) 18 直前問題演習 4 と解説 (3) 19 直前問題演習 4 と解説 (4) 20 直前問題演習 4 と解説 (5) 21 直前問題演習 5 と解説 (1) 22 直前問題演習 5 と解説 (2) 23 直前問題演習 5 と解説 (3) 24 直前問題演習 5 と解説 (4) 25 直前問題演習 5 と解説 (5) 26 直前問題演習 6 と解説 (1) 27 直前問題演習 6 と解説 (2) 28 直前問題演習 6 と解説 (3) 29 直前問題演習 6 と解説 (4) 30 直前問題演習 6 と解説 (5)
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする



## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-10
授業科目	ITドキュメント作成技術
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・演習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	ITに関連するドキュメントスキルを学び演習を行う
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	仕様書・マニュアル等ドキュメントの作成および応用ができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ITで必要とされるドキュメント</li> <li>2 設計書 (1)</li> <li>3 設計書 (2)</li> <li>4 設計書 (3)</li> <li>5 設計書 (4)</li> <li>6 設計書 (5)</li> <li>7 設計書 (6)</li> <li>8 設計書 (7)</li> <li>9 設計書 (8)</li> <li>10 課題作成 (1)</li> <li>11 テスト仕様書とマニュアル (1)</li> <li>12 テスト仕様書とマニュアル (2)</li> <li>13 テスト仕様書とマニュアル (3)</li> <li>14 テスト仕様書とマニュアル (4)</li> <li>15 テスト仕様書とマニュアル (5)</li> <li>16 テスト仕様書とマニュアル (6)</li> <li>17 テスト仕様書とマニュアル (7)</li> <li>18 テスト仕様書とマニュアル (8)</li> <li>19 テスト仕様書とマニュアル (9)</li> <li>20 課題作成 (2)</li> <li>21 提案書と計画書 (1)</li> <li>22 提案書と計画書 (2)</li> <li>23 提案書と計画書 (3)</li> <li>24 提案書と計画書 (4)</li> <li>25 提案書と計画書 (5)</li> <li>26 報告書 (1)</li> <li>27 報告書 (2)</li> <li>28 報告書 (3)</li> <li>29 報告書 (4)</li> <li>30 課題作成 (3)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-11
授業科目	サーバーサイドJava
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	Enterprise用途のJavaスキルの習得と実践力を習得する
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	JavaによるWebサービス技術の習得
教科書	基礎からのサーブレット/JSP 新版 (SBクリエイティブ)
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 JavaによるWebサービス概略</li> <li>2 Servlet (1)</li> <li>3 Servlet (2)</li> <li>4 Servlet (3)</li> <li>5 Servlet (4)</li> <li>6 Servlet (5)</li> <li>7 JavaServerPage (1)</li> <li>8 JavaServerPage (2)</li> <li>9 JavaServerPage (3)</li> <li>10 JavaServerPage (4)</li> <li>11 JavaServerPage (5)</li> <li>12 アクションタグ/EL/JSTL (1)</li> <li>13 アクションタグ/EL/JSTL (2)</li> <li>14 アクションタグ/EL/JSTL (3)</li> <li>15 アクションタグ/EL/JSTL (4)</li> <li>16 アクションタグ/EL/JSTL (5)</li> <li>17 デザインパターン (1)</li> <li>18 デザインパターン (2)</li> <li>19 デザインパターン (3)</li> <li>20 デザインパターン (4)</li> <li>21 デザインパターン (5)</li> <li>22 開発演習 (1)</li> <li>23 開発演習 (2)</li> <li>24 開発演習 (3)</li> <li>25 開発演習 (4)</li> <li>26 開発演習 (5)</li> <li>27 実技試験 (1)</li> <li>28 フレームワーク (1)</li> <li>29 フレームワーク (2)</li> <li>30 フレームワーク (3)</li> <li>31 フレームワーク (4)</li> <li>32 フレームワーク (5)</li> <li>33 フレームワーク (6)</li> <li>34 フレームワーク (7)</li> <li>35 フレームワーク (8)</li> <li>36 フレームワーク (9)</li> <li>37 フレームワーク (10)</li> <li>38 フレームワーク (11)</li> </ol>

	39 フレームワーク (1 2) 40 フレームワーク演習 (1) 41 フレームワーク演習 (2) 42 フレームワーク演習 (3) 43 フレームワーク演習 (4) 44 フレームワーク演習 (5) 45 実技試験 (2)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-12
授業科目	PHP
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	PHP基本文法とサーバーサイドアプリケーションの設計と実装方法を学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	サーバーサイドアプリケーションをPHPで実装できる
教科書	詳細！PHP 7 +MySQL 入門ノート (ソーテック社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 PHPの概要と準備</li> <li>2 変数</li> <li>3 演算子</li> <li>4 制御構造・分岐文</li> <li>5 制御構造・繰り返し文</li> <li>6 関数 (1)</li> <li>7 関数 (2)</li> <li>8 文字列操作 (1)</li> <li>9 文字列操作 (2)</li> <li>10 文字列操作 (3)</li> <li>11 配列 (1)</li> <li>12 配列 (2)</li> <li>13 配列 (3)</li> <li>14 実技試験 PHP (1)</li> <li>15 オブジェクト指向プログラミング (1)</li> <li>16 オブジェクト指向プログラミング (2)</li> <li>17 オブジェクト指向プログラミング (3)</li> <li>18 オブジェクト指向プログラミング (4)</li> <li>19 フォーム処理の基本 (1)</li> <li>20 フォーム処理の基本 (2)</li> <li>21 フォーム処理の基本 (3)</li> <li>22 各種フォームの使用 (1)</li> <li>23 各種フォームの使用 (2)</li> <li>24 各種フォームの使用 (3)</li> <li>25 各種フォームの使用 (4)</li> <li>26 セッションとクッキー (1)</li> <li>27 セッションとクッキー (2)</li> <li>28 セッションとクッキー (3)</li> <li>29 実技試験 PHP (2)</li> <li>30 ファイルの読み込みと書き出し (1)</li> <li>31 ファイルの読み込みと書き出し (2)</li> <li>32 ファイルの読み込みと書き出し (3)</li> <li>33 phpMyAdminを使う (1)</li> <li>34 phpMyAdminを使う (2)</li> <li>35 MySQLを操作する (1)</li> <li>36 MySQLを操作する (2)</li> <li>37 MySQLを操作する (3)</li> <li>38 MySQLを操作する (4)</li> </ol>

	39 総合演習 (1) 40 総合演習 (2) 41 総合演習 (3) 42 総合演習 (4) 43 総合演習 (5) 44 総合演習 (6) 45 実技試験 PHP (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-13
授業科目	JavaWebシステム開発
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	グループによるJavaWeb開発を通してチーム開発に関する実習・演習を行う
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	グループによるJavaWebの知識とツールを活用しプログラミングができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Webシステム開発ガイダンス</li> <li>2 技術要素の確認</li> <li>3 開発環境の確認 (開発ツール・ソフトウェア構成管理ツール)</li> <li>4 作業分担の確認</li> <li>5 設計開発作業 (1)</li> <li>6 設計開発作業 (2)</li> <li>7 設計開発作業 (3)</li> <li>8 設計開発作業 (4)</li> <li>9 設計開発作業 (5)</li> <li>10 設計開発作業 (6)</li> <li>11 設計開発作業 (7)</li> <li>12 設計開発作業 (8)</li> <li>13 設計開発作業 (9)</li> <li>14 設計開発作業 (10)</li> <li>15 中間発表まとめ (1)</li> <li>16 開発作業・インプリメンテーション1 (1)</li> <li>17 開発作業・インプリメンテーション1 (2)</li> <li>18 開発作業・インプリメンテーション1 (3)</li> <li>19 開発作業・インプリメンテーション1 (4)</li> <li>20 開発作業・インプリメンテーション1 (5)</li> <li>21 開発作業・インプリメンテーション1 (6)</li> <li>22 開発作業・インプリメンテーション1 (7)</li> <li>23 開発作業・インプリメンテーション1 (8)</li> <li>24 開発作業・インプリメンテーション1 (9)</li> <li>25 開発作業・インプリメンテーション1 (10)</li> <li>26 中間発表まとめ (2)</li> <li>27 開発作業・インプリメンテーション2 (1)</li> <li>28 開発作業・インプリメンテーション2 (2)</li> <li>29 開発作業・インプリメンテーション2 (3)</li> <li>30 開発作業・インプリメンテーション2 (4)</li> <li>31 開発作業・インプリメンテーション2 (5)</li> <li>32 開発作業・インプリメンテーション2 (6)</li> <li>33 開発作業・インプリメンテーション2 (7)</li> <li>34 開発作業・インプリメンテーション2 (8)</li> <li>35 開発作業・インプリメンテーション2 (9)</li> <li>36 開発作業・インプリメンテーション2 (10)</li> <li>37 中間発表まとめ (3)</li> <li>38 テスト・導入1 (1)</li> </ol>

	39 テスト・導入1 (2)
	40 テスト・導入1 (3)
	41 テスト・導入1 (4)
	42 テスト・導入1 (5)
	43 テスト・導入1 (6)
	44 テスト・導入1 (7)
	45 評価・実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-14
授業科目	モバイルアプリケーションプログラミング
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	モバイルアプリケーション開発に必要なスキルの習得を行う
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	モバイルアプリケーションの技法を学びAndroidアプリケーションの開発ができる
教科書	オリジナルプリント
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	1 Javaによるアプリケーション概略 2 Java FXによるGUIプログラミング (1) 3 Java FXによるGUIプログラミング (2) 4 Java FXによるGUIプログラミング (3) 5 Java FXによるGUIプログラミング (4) 6 Java FXによるGUIプログラミング (5) 7 Java FXによるGUIプログラミング (6) 8 Java FXによるGUIプログラミング (7) 9 Java FXによるGUIプログラミング (8) 10 Java FXによるGUIプログラミング (9) 11 Java FXによるGUIプログラミング (10) 12 実技試験 (1) 13 android studio (1) 14 android studio (2) 15 android studio (3) 16 android studio (4) 17 android studio (5) 18 android studio (6) 19 android studio (7) 20 android studio (8) 21 android studio (9) 22 android studio (10) 23 実技試験 (2) 24 モバイルアプリケーション課題演習 (1) 25 モバイルアプリケーション課題演習 (2) 26 モバイルアプリケーション課題演習 (3) 27 モバイルアプリケーション課題演習 (4) 28 モバイルアプリケーション課題演習 (5) 29 モバイルアプリケーション課題演習 (6) 30 モバイルアプリケーション課題演習 (7) 31 モバイルアプリケーション課題演習 (8) 32 モバイルアプリケーション課題演習 (9) 33 モバイルアプリケーション課題演習 (10) 34 モバイルアプリケーション課題演習 (11) 35 モバイルアプリケーション課題演習 (12) 36 モバイルアプリケーション課題演習 (13) 37 モバイルアプリケーション課題演習 (14)



	38	モバイルアプリケーション課題演習 (15)
	39	モバイルアプリケーション課題演習 (16)
	40	モバイルアプリケーション課題演習 (17)
	41	モバイルアプリケーション課題演習 (18)
	42	モバイルアプリケーション課題演習 (19)
	43	モバイルアプリケーション課題演習 (20)
	44	モバイルアプリケーション課題演習 (21)
	45	実技試験 (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-15
授業科目	ITオフィスソフト実習
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	Excel (VBA)を利用した作業の自動化、生産効率のアップの方法を習得する
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	VBAを利用した処理の業務の自動化を実践できる
教科書	エクセル仕事の自動化が誰でもできる本 (日経BP)
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Excel活用 (1)</li> <li>2 Excel活用 (2)</li> <li>3 Excel活用 (3)</li> <li>4 Excel活用 (4)</li> <li>5 Excel活用 (5)</li> <li>6 マクロとは?</li> <li>7 マクロの実行</li> <li>8 VBEの起動～エラーの種類と対処法</li> <li>9 オブジェクトとコレクション</li> <li>10 基本文法 (1)</li> <li>11 基本文法 (2)</li> <li>12 基本文法 (3)</li> <li>13 基本文法 (4)</li> <li>14 セルの基本操作と参照 (1)</li> <li>15 セルの基本操作と参照 (2)</li> <li>16 セルの基本操作と参照 (3)</li> <li>17 セルの基本操作と参照 (4)</li> <li>18 セルの基本操作と参照 (5)</li> <li>19 セルの基本操作と参照 (6)</li> <li>20 セルの基本操作と参照 (7)</li> <li>21 実技試験</li> <li>22 ワークシート・ブックの基本操作 (1)</li> <li>23 ワークシート・ブックの基本操作 (2)</li> <li>24 ワークシート・ブックの基本操作 (3)</li> <li>25 ワークシート・ブックの基本操作 (4)</li> <li>26 ワークシート・ブックの基本操作 (5)</li> <li>27 データの操作 (1)</li> <li>28 データの操作 (2)</li> <li>29 データの操作 (3)</li> <li>30 データの操作 (4)</li> <li>31 データの操作 (5)</li> <li>32 データの操作 (6)</li> <li>33 フォームの利用 (1)</li> <li>34 フォームの利用 (2)</li> <li>35 フォームの利用 (3)</li> <li>36 フォームの利用 (4)</li> <li>37 課題演習 (1)</li> <li>38 課題演習 (2)</li> </ol>

	39 課題演習 (3) 40 課題演習 (4) 41 課題演習 (5) 42 課題演習 (6) 43 課題演習 (7) 44 課題演習 (8) 45 実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-16
授業科目	サーバー構築
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	Linux、WindowsOSを活用したサーバーの構築およびサービスプログラムの設定方法を習得する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	サーバー稼働サービスを理解し、構築できる
教科書	28日で即戦力！サーバー技術者養成講座（技術評論社）
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 サーバー環境の基礎（1）</li> <li>2 サーバー環境の基礎（2）</li> <li>3 利用技術の基礎-Windows</li> <li>4 利用技術の基礎-UNIX/Linux（1）</li> <li>5 利用技術の基礎-UNIX/Linux（2）（1）</li> <li>6 利用技術の基礎-UNIX/Linux（2）（2）</li> <li>7 サーバー導入技術の習得（1）</li> <li>8 サーバー導入技術の習得（2）</li> <li>9 サーバーアプリケーションの仕組みと構築（1）</li> <li>10 サーバーアプリケーションの仕組みと構築（2）</li> <li>11 サーバーアプリケーションの仕組みと構築（3）</li> <li>12 メールサーバー（1）</li> <li>13 メールサーバー（2）</li> <li>14 メールサーバー（3）</li> <li>15 ホームページサーバー（1）</li> <li>16 ホームページサーバー（2）</li> <li>17 sambaとスーパーサーバー（1）</li> <li>18 sambaとスーパーサーバー（2）</li> <li>19 セキュリティ・システムの仕組みと構築</li> <li>20 SSL（1）</li> <li>21 SSL（2）</li> <li>22 SSHトンネル</li> <li>23 ファイアウォール（1）</li> <li>24 ファイアウォール（2）</li> <li>25 SSHバージョン2</li> <li>26 復習</li> <li>27 実技試験（1）</li> <li>28 IPsec</li> <li>29 自動侵入検出システム（1）</li> <li>30 自動侵入検出システム（2）</li> <li>31 データベースサーバー</li> <li>32 セキュリティ強化と応用</li> <li>33 セキュリティ強化と応用（メールサーバー）</li> <li>34 セキュリティ強化と応用（WWWサーバー）</li> <li>35 SSHトンネル・ゲートウェイ</li> <li>36 仮想化（1）</li> <li>37 仮想化（2）</li> </ol>

	38 他のサーバーOS 39 運用管理技術 40 ドメイン導入の手続き 41 演習 (1) 42 演習 (2) 43 演習 (3) 44 復習 45 実技試験 (2)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-17
授業科目	ネットワーク構築
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	ネットワーク設計に必要な知識を習得する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	高可用ネットワークの設計ができる
教科書	ネットワーク技術&設計入門 (SBCreative) 、パケットキャプチャの教科書 (SBCreative)
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ネットワーク構築の流れ</li> <li>2 物理設計 (1)</li> <li>3 物理設計 (2)</li> <li>4 物理設計 (3)</li> <li>5 物理設計 (4)</li> <li>6 物理設計 (5)</li> <li>7 物理設計 (6)</li> <li>8 論理設計 (1)</li> <li>9 論理設計 (2)</li> <li>10 論理設計 (3)</li> <li>11 論理設計 (3)</li> <li>12 論理設計 (4)</li> <li>13 論理設計 (5)</li> <li>14 論理設計 (6)</li> <li>15 第1回 実技試験</li> <li>16 セキュリティ設計・負荷分散設計 (1)</li> <li>17 セキュリティ設計・負荷分散設計 (2)</li> <li>18 セキュリティ設計・負荷分散設計 (3)</li> <li>19 セキュリティ設計・負荷分散設計 (4)</li> <li>20 セキュリティ設計・負荷分散設計 (5)</li> <li>21 セキュリティ設計・負荷分散設計 (6)</li> <li>22 セキュリティ設計・負荷分散設計 (7)</li> <li>23 高可用性設計 (1)</li> <li>24 高可用性設計 (2)</li> <li>25 高可用性設計 (3)</li> <li>26 高可用性設計 (4)</li> <li>27 管理設計 (1)</li> <li>28 管理設計 (2)</li> <li>29 管理設計 (3)</li> <li>30 第2回 実技試験</li> <li>31 パケットキャプチャの流れ</li> <li>32 Wiresharkの使い方 (1)</li> <li>33 Wiresharkの使い方 (2)</li> <li>34 レイヤー2プロトコル (1)</li> <li>35 レイヤー2プロトコル (2)</li> <li>36 レイヤー3プロトコル (1)</li> <li>37 レイヤー3プロトコル (2)</li> </ol>

	38 レイヤー3プロトコル (3) 39 レイヤー4プロトコル (1) 40 レイヤー4プロトコル (2) 41 アプリケーションプロトコル (1) 42 アプリケーションプロトコル (2) 43 アプリケーションプロトコル (3) 44 総合演習 45 実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-18
授業科目	IoTシステム基礎
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	IoTシステムの基礎を習得し、センサーおよびアクチュエーターによる演習を行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	IoTシステムの設計と実装ができる
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoTの教科書（翔泳社）
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 IoTの概要</li> <li>2 IoTの仕組み</li> <li>3 Raspberry Piのセットアップ</li> <li>4 Raspberry Piの初期化</li> <li>5 Raspberry Piにリモートアクセスする（1）</li> <li>6 Raspberry Piにリモートアクセスする（2）</li> <li>7 Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（1）</li> <li>8 Raspberry Piを使ってLEDを点滅させる（2）</li> <li>9 演習（1）</li> <li>10 演習（2）</li> <li>11 演習（3）</li> <li>12 センサーによるデータの取得（1）</li> <li>13 センサーによるデータの取得（2）</li> <li>14 演習（4）</li> <li>15 演習（5）</li> <li>16 演習（6）</li> <li>17 クラウドストレージにデータを保存する（1）</li> <li>18 クラウドストレージにデータを保存する（2）</li> <li>19 演習（7）</li> <li>20 演習（8）</li> <li>21 演習（9）</li> <li>22 第1回実技試験</li> <li>23 IoTとデータの可視化（1）</li> <li>24 IoTとデータの可視化（2）</li> <li>25 演習（10）</li> <li>26 演習（11）</li> <li>27 演習（12）</li> <li>28 IoTとアクチュエーターの遠隔操作（1）</li> <li>29 IoTとアクチュエーターの遠隔操作（2）</li> <li>30 演習（13）</li> <li>31 演習（14）</li> <li>32 演習（15）</li> <li>33 IoTとAI（1）</li> <li>34 IoTとAI（2）</li> <li>35 IoTとAI（3）</li> <li>36 IoTとAI（4）</li> <li>37 演習（16）</li> </ol>



	38 演習 (17) 39 演習 (18) 40 IoTとセキュリティ (1) 41 IoTとセキュリティ (2) 42 演習 (19) 43 演習 (20) 44 演習 (21) 45 第2回実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-19
授業科目	C言語基礎1
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成・ネットワークプログラミングを行う
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	OS回りおよびネットワーク関連の基本プログラムをC言語で実装できる
教科書	基礎知識からコンピュータの本質まで C言語本格入門 (技術評論社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 インTRODクシヨン</li> <li>2 データを識別して保持する (1)</li> <li>3 データを識別して保持する (2)</li> <li>4 データを加工して保存する (1)</li> <li>5 データを加工して保存する (2)</li> <li>6 プログラムの流れを記述する (1)</li> <li>7 プログラムの流れを記述する (2)</li> <li>8 プログラムの流れを記述する (3)</li> <li>9 プログラムの流れを記述する (4)</li> <li>10 プログラムの流れを記述する (5)</li> <li>11 プログラムを機能でまとめる (1)</li> <li>12 プログラムを機能でまとめる (2)</li> <li>13 プログラムを機能でまとめる (3)</li> <li>14 さまざまな前処理を行う (1)</li> <li>15 さまざまな前処理を行う (2)</li> <li>16 データをまとめて場所を指し示す (1)</li> <li>17 データをまとめて場所を指し示す (2)</li> <li>18 データをまとめて場所を指し示す (3)</li> <li>19 データをまとめて場所を指し示す (4)</li> <li>20 データをまとめて場所を指し示す (5)</li> <li>21 データをまとめて場所を指し示す (6)</li> <li>22 実技試験 C言語 (1)</li> <li>23 異なるデータ型をまとめる (1)</li> <li>24 異なるデータ型をまとめる (2)</li> <li>25 異なるデータ型をまとめる (3)</li> <li>26 異なるデータ型をまとめる (4)</li> <li>27 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る (1)</li> <li>28 動的メモリでデータの置く場所を自ら作る (2)</li> <li>29 データを保存して読み出す (1)</li> <li>30 実技試験 C言語 (2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-20
授業科目	ITセキュアプログラミング
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	プログラミング言語を利用したセキュリティリスクを学びプログラミング時の注意点を学ぶ
授業の進め方	コンピュータを利用した実習および課題演習
達成目標	セキュリティに強固なプログラミングができる
教科書	オリジナルテキスト
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ネイティブアプリプログラミング</li> <li>2 バッファオーバーラン</li> <li>3 ネットワークプログラミング</li> <li>4 バックドア</li> <li>5 セキュアプログラミング演習 (1)</li> <li>6 セキュアプログラミング演習 (2)</li> <li>7 セキュアプログラミング演習 (3)</li> <li>8 セキュアプログラミング演習 (4)</li> <li>9 Webプロトコル</li> <li>10 クロスサイトスクリプティング</li> <li>11 JavaScript</li> <li>12 サニタイジング</li> <li>13 Webセキュアプログラミング演習 (1)</li> <li>14 Webセキュアプログラミング演習 (2)</li> <li>15 Webセキュアプログラミング演習 (3)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出50%、授業内レポート50%の完成度で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-21
授業科目	サーバーサイドフレームワーク
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	PHPサーバーサイドフレームワークLaravelを使用したサーバーサイドアプリケーションの作成方法を習得する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	Laravelを使用してサーバーサイドWebアプリケーションの作成ができる
教科書	PHPフレームワーク Laravel入門 (秀和システム)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Laravelを準備する</li> <li>2 ルーティングとコントローラ (1)</li> <li>3 ルーティングとコントローラ (2)</li> <li>4 ルーティングとコントローラ (3)</li> <li>5 演習 (1)</li> <li>6 ビューとテンプレート (1)</li> <li>7 ビューとテンプレート (2)</li> <li>8 ビューとテンプレート (3)</li> <li>9 ビューとテンプレート (4)</li> <li>10 演習 (2)</li> <li>11 リクエスト・レスポンスを補完する (1)</li> <li>12 リクエスト・レスポンスを補完する (2)</li> <li>13 リクエスト・レスポンスを補完する (3)</li> <li>14 リクエスト・レスポンスを補完する (4)</li> <li>15 リクエスト・レスポンスを補完する (5)</li> <li>16 実技試験 サーバーサイドフレームワーク (1)</li> <li>17 データベースの利用 (1)</li> <li>18 データベースの利用 (2)</li> <li>19 データベースの利用 (3)</li> <li>20 データベースの利用 (4)</li> <li>21 演習 (3)</li> <li>22 Eloquent ORM (1)</li> <li>23 Eloquent ORM (2)</li> <li>24 Eloquent ORM (3)</li> <li>25 Eloquent ORM (4)</li> <li>26 Eloquent ORM (5)</li> <li>27 演習 (4)</li> <li>28 Restfulサービス (1)</li> <li>29 Restfulサービス (2)</li> <li>30 Restfulサービス (3)</li> <li>31 Restfulサービス (4)</li> <li>32 Restfulサービス (5)</li> <li>33 実技試験 サーバーサイドフレームワーク (2)</li> <li>34 サーバーサイドアプリ構築演習 (1)</li> <li>35 サーバーサイドアプリ構築演習 (2)</li> <li>36 サーバーサイドアプリ構築演習 (3)</li> <li>37 サーバーサイドアプリ構築演習 (4)</li> </ol>

	38 サーバサイドアプリ構築演習 (5) 39 サーバサイドアプリ構築演習 (6) 40 サーバサイドアプリ構築演習 (7) 41 サーバサイドアプリ構築演習 (8) 42 サーバサイドアプリ構築演習 (9) 43 サーバサイドアプリ構築演習 (10) 44 サーバサイドアプリ構築演習 (11) 45 実技試験 サーバサイドフレームワーク (3)
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-22
授業科目	LinuxOS1
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	講義・実習
授業時間	30時間
単位数	1
授業コマ数	15コマ(1コマ90分)
授業概要	Linuxの概要と基本コマンド、シェルプログラミングの基本を習得する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	Linuxの基本コマンドが使える、簡単なシェルプログラムを作成できる
教科書	いちばんやさしいLinuxコマンド入門教室(ソーテック社)、シェルスクリプト基本リファレンス(技術評論社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Linux操作の基本(1)</li> <li>2 Linux操作の基本(2)</li> <li>3 ファイルを操作する(1)</li> <li>4 ファイルを操作する(2)</li> <li>5 シェルと日常作業コマンド(1)</li> <li>6 シェルと日常作業コマンド(2)</li> <li>7 テキスト処理コマンド(1)</li> <li>8 テキスト処理コマンド(2)</li> <li>9 パッケージを管理する</li> <li>10 ネットワークコマンド(1)</li> <li>11 ネットワークコマンド(2)</li> <li>12 システム管理コマンド(1)</li> <li>13 システム管理コマンド(2)</li> <li>14 総合演習</li> <li>15 定期試験 Linux1</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	定期試験100% 基本的な知識を測定する試験で評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-23
授業科目	LinuxOS2
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	演習・実習
授業時間	60時間
単位数	2
授業コマ数	30コマ(1コマ90分)
授業概要	シェルプログラミングの基本を学び、サーバーシステム管理の自動化を習得する
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習
達成目標	Linuxの基本コマンドが使える、簡単なシェルプログラムを作成できる
教科書	いちばんやさしいLinuxコマンド入門教室(ソーテック社)、シェルスクリプト基本リファレンス(技術評論社)
特記	ITエンジニア経歴をもつ教員による実習授業
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 シェル・シェルスクリプト入門</li> <li>2 シェルスクリプトの基本事項</li> <li>3 シェル文法の循環構造</li> <li>4 複合コマンド</li> <li>5 組み込みコマンド(1)</li> <li>6 組み込みコマンド(2)</li> <li>7 パラメータ</li> <li>8 パラメータ展開</li> <li>9 クオートとコマンド置換</li> <li>10 各種展開</li> <li>11 リダイレクト</li> <li>12 よく使う外部コマンド</li> <li>13 配列</li> <li>14 シェルスクリプトのノウハウ&amp;定石</li> <li>15 実技試験 Linux(1)</li> <li>16 Linuxによるサーバー構築</li> <li>17 メールサーバー</li> <li>18 Webサーバー</li> <li>19 データベースサーバー</li> <li>20 ファイルシステム</li> <li>21 日常のサーバー管理(1)</li> <li>22 日常のサーバー管理(2)</li> <li>23 日常のサーバー管理(3)</li> <li>24 日常のサーバー管理(4)</li> <li>25 日常のサーバー管理(5)</li> <li>26 シェルスクリプトによるサーバー管理(1)</li> <li>27 シェルスクリプトによるサーバー管理(2)</li> <li>28 シェルスクリプトによるサーバー管理(3)</li> <li>29 シェルスクリプトによるサーバー管理(4)</li> <li>30 実技試験 Linux(2)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	2-24
授業科目	ネットワーク・サーバーセキュリティ運用
実務家教員	○
学部・学科	情報システム学科
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	選択必修
授業方法	演習・実習
授業時間	90時間
単位数	3
授業コマ数	45コマ(1コマ90分)
授業概要	サイバーセキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計に活用できる
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	サーバー構築、ネットワーク構築実習が行える
教科書	セキュリティ技術の教科書 (iTEC) 情報セキュリティマネジメント試験によく出る問題集(技術評論社)
特記	ITエンジニア経歴を持つ教員による実習
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報セキュリティとサイバーセキュリティ</li> <li>2 インターネット技術の基礎(1)</li> <li>3 インターネット技術の基礎(2)</li> <li>4 セキュリティに対する脅威(1)</li> <li>5 セキュリティに対する脅威(2)</li> <li>6 暗号技術・認証技術・PKI(1)</li> <li>7 暗号技術・認証技術・PKI(2)</li> <li>8 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(1)</li> <li>9 通信の制御とサーバー攻撃対策技術(2)</li> <li>10 Webシステムのセキュリティ(1)</li> <li>11 Webシステムのセキュリティ(2)</li> <li>12 メールシステムのセキュリティ(1)</li> <li>13 メールシステムのセキュリティ(2)</li> <li>14 DNSシステムのセキュリティ</li> <li>15 セキュアプロトコル(1)</li> <li>16 セキュアプロトコル(2)</li> <li>17 セキュアプロトコル(3)</li> <li>18 セキュアプロトコル(4)</li> <li>19 システムセキュリティ(1)</li> <li>20 システムセキュリティ(2)</li> <li>21 情報セキュリティマネジメント(1)</li> <li>22 情報セキュリティマネジメント(2)</li> <li>23 情報セキュリティマネジメント(3)</li> <li>24 実技試験</li> <li>25 情報セキュリティマネジメント問題回答 (1)</li> <li>26 情報セキュリティマネジメント問題回答 (2)</li> <li>27 情報セキュリティマネジメント問題回答 (3)</li> <li>28 情報セキュリティマネジメント問題回答 (4)</li> <li>29 情報セキュリティマネジメント問題回答 (5)</li> <li>30 情報セキュリティマネジメント問題回答 (6)</li> <li>31 情報セキュリティマネジメント問題回答 (7)</li> <li>32 情報セキュリティマネジメント問題回答 (8)</li> <li>33 情報セキュリティマネジメント問題回答 (9)</li> <li>34 情報セキュリティマネジメント問題回答 (10)</li> <li>35 情報セキュリティマネジメント問題回答 (11)</li> <li>36 情報セキュリティマネジメント問題回答 (12)</li> <li>37 情報セキュリティマネジメント問題回答 (13)</li> </ol>



	38 情報セキュリティマネジメント問題回答 (14) 39 情報セキュリティマネジメント問題回答 (15) 40 情報セキュリティマネジメント問題回答 (16) 41 情報セキュリティマネジメント問題回答 (17) 42 情報セキュリティマネジメント問題回答 (18) 43 情報セキュリティマネジメント問題回答 (19) 44 情報セキュリティマネジメント問題回答 (20) 45 実技試験
成績評価方法 (試験実施方法)	実技試験および課題評価100% 実技試験と課題の総合的な評価
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加するか、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする