作成者:川人　宏行

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報処理講座Ⅱ		情報システム学科／2年	2023／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	川人　宏行

授　業　の　概　要
・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の午後試験分野別対策を行う

授業終了時の到達目標
基本情報処理の合格 応用情報処理試験の合格

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】川人宏行：エンジニアとして５年間勤務 社会人経験を活かし、学生のロールモデルとなるように授業展開する

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～8	基本情報午後対策	問題答練
9～14	過去模試・本試験	本試験形式の問題にて答練を行う
15	期末試験	期末試験を行い理解度の確認を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	期末試験 出席率	60.0% 40.0%	

作成者:松崎　友亮

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webアプリケーション演習Ⅰ		情報システム学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位（90時間）	必須	松崎　友亮

授　業　の　概　要

PHP8を使ったWebアプリケーション作成の基本的な作成手順、及び問題解決方法の提示。
採点の際は期末に課題を自由課題として提出し、そのコード処理についての説明を求める。

授業終了時の到達目標

PHPとDBを用いたWebアプリケーションの作成。
「書いた・動いた」から続く、プログラミングの開発の流れを理解。

実務経験有無	実務経験内容
有	松崎　友克：システム開発経験8年、Webアプリ開発経験6年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～6	初対面およびオンライン授業となる為、 各自の開発環境を構築と、時間があれば3章までを目処にすすめる。	各自の開発環境の構築、及び教科書の2～3章の説明と打ち込み。
7～12	オンライン授業。 教科書の打ち込み確認、オンライン期間中に行ける所まで。	基本的な仕組みを理解した上での応用とその実行。 データの授受やMysqlの基本的な利用方法
13～18	オフライン授業 オンライン授業での手応えの確認及び、5章までの進行補助	おさらいと確認、終わってない人がほとんどだと思うので、じっくり。 打ち込むのが遅い人はある程度打ち込んでみて、無理そうなら参考サイトからの引用でも可。
19～21	6章 セキュリティやログインの実装について	セッションとクッキー セキュリティ対策や攻撃手法について
22～45	最終課題 １．期限までに自作課題の作成と提出。作成するのは大規模システムの基盤でもログインでもおみくじでも。 ２．提出の際には、以下のルールで採点を行う。 　持ち点80を得る。 　講師より提出したソースコードや処理に関する質問（ソースコードから出せない場合はその他基礎的な質問）を行い、５問連続正しく答えられたらで持ち点を最終授業点に加算する。 　間違えると５点減点し、１問目からとなる。１問目は必ず「何を考えてこの作品を作ったか」で、間違えた時は「間違えた問題に対する解説を行った後、間違えた問題が１問目となる」	自分が考えるなにかを作成し仕上げる。 それについて質問されても答えられる程度に理解度を高めよう。 完成し、採点が終わった人から自由時間。採点は一人づつ行う為に時間がかかるので、早めの提出を期待。 終わった人は開発するも、就職活動準備も、自習するも自由です。 作りたい物があれば質問にはいつでも答えます。（採点中や他の人の質問の途中等でなければ）

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
MdNコーポレーション 「PHP基礎入門」	出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

作成者:松崎　友亮

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
AIプログラミング言語Ⅰ		情報システム学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	松崎　友亮

授　業　の　概　要

pythonを使った基本処理と実習を行います。
出来る事の多い言語ですが、pythonは知識量や発想によって学ぶ応用操作が変わります。
基本操作を学んだ後は各自の開発演習を行う形を取ります。

授業終了時の到達目標

Pythonの基本的な処理と、何らかのライブラリをインポートして機能開発を行える

実務経験有無	実務経験内容
有	松崎　友克：システム開発経験8年、Webアプリ開発経験5年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	Pythonで出来る事の理解 Pythonの環境構築	Pythonという言語の他言語と比較しての位置づけや能力についての説明を行います。 また、今後の授業の準備として、Pythonの実働環境の構築を行いつつ、他言語で学んで来ているはずの変数などの言語の基礎部分を、 Pythonではどのように使えば良いのかなどを短めに説明していきます。
3～5	Python 教科書進行　Chap4まで	Pythonで使う様々な基礎的な処理文の試し打ちです。 Java,PHP,Javascriptなど、学校では色々な言語に触れてきたと思いますが、どこまで身についているのか確認しつつ、打ち込み、動作確認をしていってもらえればと思います。 基本的には自習に近い形で打ち込んでいきます。Pythonはコードの書き方に癖があるので、うまく動かないときはバンバン呼んでください。
6～8	Python 教科書　Chap8まで	Pythonの基本を終えて応用へと入ります。 基礎部分は他言語で必ずと言っていいほど使うものばかりで、学習を始めて３年目という事もあり簡単だったかと思います。また、他言語で便利に使えた配列などが、Pythonでは不便なんだな、などと考えるかもしれません。 応用の部分も、この教科書においては割と簡単なものが用意されています。 ちょっと最近の人にはピンと来ないゲームや機能が並んでいるかと思いますが、まずは一度動かしてみましょう

回	テ　ー　マ	内　　容
9～ 30	Python 作成練習	授業の枠としては、最終的な提出物の作成に入ってもらいます。 最終提出物として ・自作プログラムの提出および概要説明。 ・卒業制作の成果物。 のいずれかを提出してもらいます。 卒業制作の成果物の場合、卒業制作の評価がそのままpythonの評価になります。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ＳＢクリエイティブ社 「python完全入門」	教科書進度 出席率 最終発表	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者:松崎　友亮

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
AIプログラミング演習		情報システム学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	松崎　友亮

授　業　の　概　要

pythonを使った基本処理と実習を行います。
出来る事の多い言語ですが、pythonは知識量や発想によって学ぶ応用操作が変わります。
基本操作を学んだ後は各自の開発演習を行う形を取ります。

授業終了時の到達目標

Pythonの基本的な処理と、何らかのライブラリをインポートして機能開発を行える

実務経験有無	実務経験内容
有	松崎　友克：システム開発経験8年、Webアプリ開発経験5年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	Pythonで出来る事の理解 Pythonの環境構築	Pythonという言語の他言語と比較しての位置づけや能力についての説明を行います。 また、今後の授業の準備として、Pythonの実働環境の構築を行いつつ、他言語で学んで来ているはずの変数などの言語の基礎部分を、 Pythonではどのように使えば良いのかなどを短めに説明していきます。
3～5	Python 教科書進行　Chap4まで	Pythonで使う様々な基礎的な処理文の試し打ちです。 Java,PHP,Javascriptなど、学校では色々な言語に触れてきたと思いますが、どこまで身についているのか確認しつつ、打ち込み、動作確認をしていってもらえればと思います。 基本的には自習に近い形で打ち込んでいきます。Pythonはコードの書き方に癖があるので、うまく動かないときはバンバン呼んでください。
6～8	Python 教科書　Chap8まで	Pythonの基本を終えて応用へと入ります。 基礎部分は他言語で必ずと言っていいほど使うものばかりで、学習を始めて３年目という事もあり簡単だったかと思います。また、他言語で便利に使えた配列などが、Pythonでは不便なんだな、などと考えるかもしれません。 応用の部分も、この教科書においては割と簡単なものが用意されています。 ちょっと最近の人にはピンと来ないゲームや機能が並んでいるかと思いますが、まずは一度動かしてみましょう

回	テ　ー　マ	内　　容
9～ 30	Python 作成練習	授業の枠としては、最終的な提出物の作成に入ってもらいます。 最終提出物として ・自作プログラムの提出および概要説明。 ・卒業制作の成果物。 のいずれかを提出してもらいます。 卒業制作の成果物の場合、卒業制作の評価がそのままpythonの評価になります。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ＳＢクリエイティブ社 「python完全入門」	教科書進度 出席率 最終発表	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者:天谷　正史

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
モバイルアプリケーションⅠ		情報システム学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	天谷　正史

授　業　の　概　要

１．Androidアプリ開発するための環境構築
２．ビューとアクティビティー（ライフサイクル）
３．イベントとリスナ
４．画面の詳細なレイアウト（フラグメント含む）
５．データベースへのアクセス
６．インターネットから外部データ取得（API連携）
７．各機能の連携

授業終了時の到達目標

１．Androidネイティブアプリの環境構築
２．グループで作成するアプリのプロジェクト作成と管理方法の習得
３．グループでアプリを作成（アプリの詳細説明）

実務経験有無	実務経験内容
有	天谷 正史：ITエンジニアとしてシステム開発経験13年 これまでの開発経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	自己紹介 Android Studioのインストール	実技の為の開発環境構築 アプリケーションの初回作成と実行
3	Android Studioのインストール 初期設定	実技の為の開発環境構築 アプリケーションの初回作成と実行 パソコンごとのエミュレータの構築と実行（メモリ調整）
4～5	一部機種で起動しなかったエミュレータの動作確認 AndroidStudioの編集画面、編集するための基礎知識の習得	Android Studioから、プログラムファイルの変更実習 ファイル修正後の実行しての確認
6	ビューとアクティビティー 画面のレイアウト配置 （LinerLayout,textbox,label,buttonなど）	Androidにて、画面へ表示される基本のコントローラの配置
7～8	画面デザインの編集	GUIによる初期レイアウト実装とXMLファイルのコードの修正方法
9～10	イベントとリスナ	前回までの画面レイアウト作成した内容を理解した上で 画面のイベント処理を確認する為のプロジェクト作成
11～12	先生からの課題を作る	教科書を移すのではなく、オリジナルなソースを追加して 入力項目を増やす
13	前回の続きで先生からの課題を作る	教科書を移すのではなく、オリジナルなソースを追加して 入力項目を増やす
14～15	前回の先生からの課題制作 ボタンの部品のアクション	View部品の追加とアクションの制御

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
基礎＆応用をしっかり育成！Androidアプリ開発の教科書 なんちゃって開発者にならないためのハンズオン	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者:川人　宏行

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
データベース演習		情報システム学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	川人　宏行

授　業　の　概　要

・SQLの基礎を理解する

授業終了時の到達目標

・SQLを使いコンピュータシステム上でのデータ操作が的確に行うことができる

実務経験有無	実務経験内容
有	エンジニアとして５年間勤務。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1	SQLの基礎	予約語、リテラル テーブル構造 テーブル構造とデータ型 プライマリキー制約
2	DMLについて SELECT文	表内のデータを操作するDMLの概要 SELECT句、FROM句 列の指定方法について
3	SELECT文	ORDER BY句 並び替えについて
4～5	SELECT文	WHERE句による条件指定 単純条件、複合条件 比較演算子、算術演算子、AND演算子、OR演算子
6～7	SELECT文	WHERE句による条件指定 NOT演算子、IN演算子、BETWEEN演算子、LIKE演算子、ANY演算子 その他の演算子
8～9	SELECT文	集計関数について SUM関数、COUNT関数、MAX関数、MIN関数、AVG関数
10～11	SELECT文	GROUP BY句を使った集計
12～13	SELECT文	副問い合わせ・相関副問い合わせ
14～15	SELECT文	JOIN句を使用した表の結合
16	INSERT文	行を追加するINSERT文 値のみの指定

回	テ　ー　マ	内　　容
17	INSERT文	列と値を指定
18～19	UPDATE文	現在の内容を変更するUPDATE文 WHERE句との組み合わせ
20	DELETE文	行を削除するDELETE文
21	MERGE文 REPLACE文	UPDATEとINSERTを同時に行うMERGE文について
22	DDLについて CREATE TABLE文	DDLとは CREATE TABLE文による新規表作成
23	CREATE TABLE文	データ型を意識したテーブル作成 制約を付ける
24	ALTER TABLE文	既存テーブルの構造を変更する
25	DROP TABLE文	既存テーブルを取り外す
26	集合演算子 UNION演算子、EXCEPT演算子、MINUS演算子、INTERSECT演算子	UNION演算子による表の集合 EXCEPT演算子による表の集合 MINUS演算子による表の集合 INTERSECT演算子による表の集合
27	トランザクションについて	トランザクションとは トランザクションの役割と排他制御
28	トランザクションについて	トランザクションの開始と終了
29	テスト	確認テスト
30	まとめ	まとめ

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・データベースとＳＱＬ	課題・レポート 出席率	60.0% 40.0%	

作成者:采元　健二

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ネットワーク実習Ⅲ		情報システム学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	采元　健二

授　業　の　概　要

【前期でITN、後期でSRWEを実施】
・デバイス、インターネット、プロトコルなど、イーサネットの基礎も含めたネットワークの要素を学習する。
・ネットワーク上のデータを接続するためのアーキテクチャ、モデルなどについて理解する。
・WLANやセキュリティを考慮した中小規模の企業ネットワークをサポートする知識について学習する。

授業終了時の到達目標

・IPアドレッシングや基本的なセキュリティを含めたシンプルなLANを構築できるようになる。
・ルータとスイッチの基本的な設定ができるようになる。
・基本的なネットワーク構成とトラーブルシューティング、脅威の特定などセキュリティ保護ができるようになる。

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～4	今日のネットワーク	最新のネットワーク技術の進歩を学習する
5～8	基本的なスイッチとエンドデバイスの設定	パスワード、IP アドレッシング、デフォルトゲートウェイパラメータなどの初期設定を、ネットワークスイッチとエンドデバイスに実装する
9～11	プロトコルとモデル	ネットワークプロトコルにより、デバイスがローカルおよびリモートのネットワークリソースにアクセスする方法について学習する
12～14	物理層	物理層のプロトコル、サービス、およびネットワークメディアがデータネットワーク間の通信をどのようにサポートしているかについて学習する
15	記数法	10進法、2進法、および16進法の間で数値を計算する
16～17	データリンク層	データリンク層のメディアアクセス制御がネットワーク間の通信をどのようにサポートするかを学習する
18～19	イーサネット スイッチング	スイッチドネットワークでイーサネットがどのように動作するかを学習する
20～21	ネットワーク層	ルータがネットワーク層のプロトコルとサービスを使用して、エンドツーエンド接続を実現する方法について学習する
22	アドレス解決	ARPとネイバー探索がネットワーク上で通信を有効にする方法を学習する
23	ルータの基本設定	ルータとエンドデバイスに初期設定を行う
24～27	IPv4アドレッシング	IPv4サブネット方式を計算して、ネットワークを効率的にセグメント化する

回	テ　ー　マ	内　　容		
28～30	IPv6アドレッシング	IPv6アドレッシング方式を実装する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Ciscoネットワークアカデミー Web教材		出席率 課題・レポート 期末試験	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:采元　健二

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ネットワーク実習Ⅳ		情報システム学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位（90時間）	必須	采元　健二

授　業　の　概　要

【前期でITN、後期でSRWEを実施】
・デバイス、インターネット、プロトコルなど、イーサネットの基礎も含めたネットワークの要素を学習する。
・ネットワーク上のデータを接続するためのアーキテクチャ、モデルなどについて理解する。
・WLANやセキュリティを考慮した中小規模の企業ネットワークをサポートする知識について学習する。

授業終了時の到達目標

・IPアドレッシングや基本的なセキュリティを含めたシンプルなLANを構築できるようになる。
・ルータとスイッチの基本的な設定ができるようになる。
・基本的なネットワーク構成とトラーブルシューティング、脅威の特定などセキュリティ保護ができるようになる。

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～3	デバイスの基本設定	セキュリティのベストプラクティスを使用してデバイスを設定する
4～6	スイッチングの概念	レイヤ2スイッチによるデータの転送方法を学習する
7～9	VLAN	スイッチネットワークにVLANとトランキングを実装する
10～11	VLAN間ルーティング	レイヤ3デバイスでのVLAN間ルーティングのトラブルシューティングを行う
12～13	STP	STPがレイヤ2ネットワークで冗長性をどのように可能にするかを学習する
14～15	EtherChannel	スイッチリンクのEtherChannelのトラブルシューティング
16～17	DHCPv4	DHCPv4を実装して、複数のLANで動作させる
18～19	SLAACおよびDHCPv6の概念	IPv6ネットワークでの動的アドレス割り当てを設定する
20	FHRPの概念	FHRPが冗長ネットワークでデフォルトゲートウェイサービスを提供する方法を学習する
21～23	LANセキュリティの概念	脆弱性がどのようにLANセキュリティを侵害するかを説明する
24～26	スイッチのセキュリティ設定	スイッチのセキュリティを設定して、LANへの攻撃を軽減する
27～30	WLANの概念	WLAN がどのようにネットワーク接続を有効にするかを学習する
31～32	WLANの設定	ワイヤレスルータとWLCを使用してWLANを実装する

回	テ　ー　マ	内　　容
33～35	CCNA R&S:Connecting Networks 総復習	現在までの部分の総復習
36～38	ルーティングの概念	ルータがパケット内の情報をどのように使用して転送を決定するかを学習する
39	スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング	スタティックルート設定とデフォルトルート設定のトラブルシューティングする
40～43	IPスタティックルーティング	IPv4及びIPv6 のスタティック ルートを設定する
44～45	後期学習内容の復習	後期学習内容の復習と解説 後期末試験対策の自己学習

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Ciscoネットワークアカデミー Web教材	出席率 課題・レポート 期末試験	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:永田　広志

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン思考Ⅰ		情報システム学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	永田　広志

授　業　の　概　要

・デザインという視点を通して情報を論理的に整理することを習得する。
・デザインの中でもグラフィックデザインの基礎にふれる。
・プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。

授業終了時の到達目標

・情報整理能力と共に情報をいかに活用するかを思考し続けられる持続力の獲得。
・いかなる状況でもプレゼンテーションできる柔軟性の獲得。
・チームプロジェクトにおいてのコミュニケーション能力の獲得。

実務経験有無	実務経験内容
有	永田　広志：グラフィックデザイナーとして６年の実務経験 これまでの経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を指導

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1	デザインとは	デザインについて、情報デザインについて、デザイン思考について
2～3	チーム課題１	課題にチームで取り組む 課題解決：プレゼンテーション、レポート提出
4	情報デザインとは	情報デザインについての講義
5	グラフィックデザインとは	グラフィックデザインについての講義
6～7	デザイン思考とは	デザイン思考についての講義
8～9	デザイン思考1	デザイン思考１「着想①」潜在的ニーズ
10～11	デザイン思考2	デザイン思考２「着想②」普遍
12～14	デザイン思考3	デザイン思考３「発案①」ブレインストーミング ブレインストーミング演習
15	前期まとめ	前期まとめ、講評

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
参考図書及び資料プリント	出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

作成者:永田　広志

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン思考Ⅱ		情報システム学科／2年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	永田　広志

授　業　の　概　要

・デザインという視点を通して情報を論理的に整理することを習得する。
・デザインの中でもグラフィックデザインの基礎にふれる。
・プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。

授業終了時の到達目標

・情報整理能力と共に情報をいかに活用するかを思考し続けられる持続力の獲得。
・いかなる状況でもプレゼンテーションできる柔軟性の獲得。
・チームプロジェクトにおいてのコミュニケーション能力の獲得。

実務経験有無	実務経験内容
有	永田　広志：グラフィックデザイナーとして６年の実務経験 これまでの経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を指導

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	デザイン思考4	デザイン思考４「発案②」プロトタイピング プロトタイピング演習
3～5	デザイン思考5	デザイン思考５「実現①」プレゼンテーション１ プレゼンテーション演習１
6～8	デザイン思考6	デザイン思考６「実現②」プレゼンテーション２ プレゼンテーション演習２
9～10	チーム課題２	課題説明（チームで取り組む課題）
11～12	チーム課題２	レポート作成、確認
13～14	チーム課題２	プレゼンテーション、講評、レポート提出
15	まとめ	まとめ、講評

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
参考図書及び資料プリント	出席率 課題・レポート	40.0% 60.0%	

作成者:川人　宏行

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
情報処理講座Ⅲ		情報システム学科／2年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	川人　宏行

授　業　の　概　要
・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の午後試験分野別対策を行う

授業終了時の到達目標
基本情報処理の合格 応用情報処理試験の合格

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】川人宏行：エンジニアとして５年間勤務 社会人経験を活かし、学生のロールモデルとなるように授業展開する

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～8	基本情報午後対策	問題答練
9～14	過去模試・本試験	本試験形式の問題にて答練を行う
15	期末試験	期末試験を行い理解度の確認を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	期末試験 出席率	60.0% 40.0%	

作成者:川人　宏行

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ		情報システム学科／2年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	川人　宏行

授　業　の　概　要

就職活動も含めながら社会人となるための基礎力を身につける

授業終了時の到達目標

1)3KAN教育（1.自己効力感　2.成長実感　3.学び続ける習慣）により企業が求める人材を育成する
2)基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成
3)目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる

実務経験有無	実務経験内容
有	エンジニアとして５年間勤務

時間外に必要な学修

次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う

回	テ　ー　マ	内　　容
1	・就職活動の世界を知る ・偶然が作る人生	・就職活動の目的、目標を考える ・今まで出会ってきた偶然
2	・ものの見方 ・考え方	・自分の癖を知る ・ものの見方を広げる
3	・適性検査	・適性検査
4	・記憶からたどる	・過去/現在/未来の自分から、自分を分析する
5	・文章の書き方と構成の仕方	・文章の書き方について学ぶ ・テーマに沿った文章を構成する
6	・自己PR作成	・自己PR作成
7	・自己PR作成	就職の手引き P13-14　自己PR作成（400字）
8	・企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明
9	・履歴書の書き方と伝え方	・自身の基本情報、趣味を書き出す
10	・志望動機	・志望動機を書く
11	・30問30答	・30問30答の作成
12	・履歴書、30問30答、自己PR	・履歴書、30問30答、自己PRを完成させる
13	・プレゼンの基本と応用	・自身の事故ＰＲプレゼンテーションを振り返る
14	・話の聴き方 ・面接の基本	・話の聴き方、面接の基本を学ぶ

回	テ　ー　マ	内　　容		
15	・オンライン面接・グループディスカッション	・オンラインでもコミュニケーション方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園） 手帳		出席率	100.0%	

作成者:天谷　正史

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
モバイルアプリケーションⅡ		情報システム学科／2年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	天谷　正史

授　業　の　概　要

１．Androidアプリ開発するための環境構築
２．ビューとアクティビティー（ライフサイクル）
３．イベントとリスナ
４．画面の詳細なレイアウト（フラグメント含む）
５．データベースへのアクセス
６．インターネットから外部データ取得（API連携）
７．各機能の連携

授業終了時の到達目標

１．Androidネイティブアプリの環境構築
２．グループで作成するアプリのプロジェクト作成と管理方法の習得
３．グループでアプリを作成（アプリの詳細説明）

実務経験有無	実務経験内容
有	天谷 正史：ITエンジニアとしてシステム開発経験13年 これまでの開発経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	リストボックスの制御 トーストの使い方	今回から、リストデータを扱うが、リストへのデータセット 選択時のデータ取得方法と取得データからのトースト表示
3	リストボックスの制御 リストデータの並び替え ダイアログの制御	リストデータのデータセットの理解 リストデータのクリックイベント処理制御 ダイアログの作成方法の理解 リストデータの順番の制御
4	デザインモードでの画面イメージ作成	デザインモードで画面レイアウトを作成して XMLの設定ができるようにする
5～6	デザインモードでの画面イメージ作成	デザインモードで画面レイアウトを作成して XMLの設定ができるようにする
7	画面遷移とIntentクラス	SimpleAdapter使ってリストに２行表示
8	画面遷移とIntentクラス	多重画面での画面遷移実装
9～10	チーム別プロジェクト会議Ⅱ	アプリ作るための調査と資料作成
11～12	チーム別プロジェクト会議Ⅱ	アプリ作るための調査と資料作成
13～14	リストビューのカスタマイズ	７章までしていた画面をカスタマイズ
15	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ インテントでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装

回	テ　ー　マ	内　　容
16～17	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ インテントでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装
18	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ インテントでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装
19～20	フラグメント	大きい画面への対応
21	フラグメント	大きい画面への対応
22～23	先生からの９章までのまとめた課題	９章までの画面遷移伴うインテントなどの復習と 新機能の実装の調べ方
24	先生からの９章までのまとめた課題	９章までの画面遷移伴うインテントなどの復習と 新機能の実装の調べ方
25～26	実習（制作物の準備、先生からの課題の復習）	基本実習として、課題の準備
27～28	発表のための成果物の制作と準備	制作と資料の準備
29～30	最終の制作したアプリの発表	４人チームで開発してきた内容をチームで発表してもらう

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
基礎＆応用をしっかり育成！Androidアプリ開発の教科書 なんちゃって開発者にならないためのハンズオン	出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

作成者:小西　美月

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
商業簿記基礎		情報システム学科／2年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	小西　美月

授　業　の　概　要
会計処理の概要と記帳処理 日商簿記検定3級対策
授業終了時の到達目標
日々の記帳から財務諸表作成までの一連の流れを理解することができる

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】小西　美月：会計事務所に15年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修
【準備学習】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テ　ー　マ	内　　容
1	授業概要説明 簿記の基礎	①簿記とは ②簿記の役割 ③会計期間 ④貸借対照表と損益計算書
2	日常の手続き	①記帳のルール ②仕訳と勘定記入 ③合計と残高
3	日常の手続き	①仕訳と勘定記入 ②合計と残高 ③分記法による記帳 ④三分法による記帳 ⑤掛けによる売買
4	商品売買	①人名勘定 ②手付金や内金の処理 ③商品券
5	商品売買の記帳	①諸掛りの処理 ②売掛金元帳・買掛金元帳 ③商品有高帳
6	現金・預金	①商品有高帳 ②簿記上の現金 ③当座預金
7	当座借越といろいろな預金・小口現金	①当座借越 ②普通預金と定期預金 ③小口現金

回	テ　ー　マ	内　　容
8	クレジット売掛金・手形取引・電子記録債権（債務）	①クレジット売掛金 ②手形取引 ③電子記録債権・債務
9	帳簿の記入	①帳簿の関係性 ②主要簿 ③補助簿
10	その他の取引	①貸付金・借入金 ②利息の計算 ③役員貸付金・役員借入金 ④手形貸付金・手形借入金
11	その他取引	①固定資産 ②未収入金・未払金 ③修繕と改良 ④仮払金・仮受金
12	その他取引	①仮払金・仮受金 ②給与 ③諸会費 ④訂正仕訳 ⑤試算表
13	試算表	①試算表
14	決算	①決算の意味 ②精算表 ③現金過不足の処理
15	決算	①貯蔵品 ②当座借越
16	決算	①売上原価 ②貸倒
17	決算	①減価償却
18	決算	①固定資産の売却 ②費用・収益の整理
19	決算	①費用・収益の整理 ②精算表
20	精算表	①精算表 ②決算整理後残高試算表
21	残高試算表と財務諸表	①決算整理後残高試算表 ②財務諸表
22	帳簿の締め切り	①英米式決算
23	純資産、税金	①株式の発行 ②剰余金の配当と処分 ③税金

回	テ　ー　マ	内　　容
24	税金、証ひょうと伝票	①消費税 ②証憑 ③伝票
25	伝票会計	①仕訳日計表
26～28	模擬問題	①模擬問題
29	期末テスト	期末テスト
30	模擬問題	①模擬問題

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
日商簿記3級合格テキスト（TAC出版） 日商簿記3級合格ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ（TAC出版） 自作プリント	出席率 確認テスト 課題・レポート 期末試験	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	

作成者:フランチェスカ

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
動画制作実習		情報システム学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	フランチェスカ

授　業　の　概　要

1.動画の自主制作の習得(企画・撮影・編集)
2.YouTubeチャンネル運営に関する理解
3.動画制作について個性・思考力の習得

授業終了時の到達目標

自身で企画した内容の動画を制作、YouTubeアカウントにアップロードまでの過程を習得

実務経験有無	実務経験内容
有	【実務経験】フランチェスカ：動画編集、動画制作、Youtubeのコンテンツ管理経験10年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【準備学習】
次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習

回	テ　ー　マ	内　　容
1～4	1.練習用の動画制作	1)練習用に動画を撮影と編集(自己紹介or学園紹介or徳島紹介etc)
5	2.伝えるための動画制作	1)YouTube用の動画制作制作について講義
6～7	3.YouTubeチャンネル開設	1)YouTubeブランドアカウントを作成(PCからのみ設定可能) 2)YouTubeに認められるチャンネルの知識 3)YouTubeを徹底活用する
8～15	4.動画制作実習	1)自主企画した動画を撮影し編集、YouTubeへアップロード

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
カメラ(スマートフォン or iPhone) 編集機材(スマートフォン or iPhone or PC)	出席率 YouTubeアカウント作成 動画制作(3本) 後期末試験用動画・サムネイ	20.0% 10.0% 30.0% 40.0%	

作成者:川人　宏行

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ＡＷＳクラウド演習Ｉ		情報システム学科／2年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位（60時間）	必須	川人　宏行

授　業　の　概　要

基本的なＡＷＳ(Amazon Web Service)のサービスを利用するうえで必要な基本的な知識を学ぶ

授業終了時の到達目標

AWS 認定クラウドプラクティショナー合格

実務経験有無	実務経験内容
有	エンジニアとして５年間勤務

時間外に必要な学修

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	クラウドコンピューティングの特徴とメリット	Amazon Web Serviceとは ＡＷＳの挑戦 ＩＴ基盤に求められること ＡＷＳの基本コンセプト ＡＷＳクラウドが選ばれる理由 Infrastracture as Code
3	ＩＴシステムの使用例とＡＷＳの主要サービス	ＩＴの機能とＡＷＳのサービス ＡＷＳの利用例 Well-Architectedフレームワーク
4～7	ＡＷＳ導入のメリット①	ＡＷＳのコンピューティングサービスの概要 Amazon EC2 Amazon VPC AWS Lamda ラボ演習
8～15	ＡＷＳ導入のメリット②	ストレージサービスの概要 Amazon S3 Amazon EBS Amazon EFS Amazon FSx for Windows ラボ演習
16～20	ＡＷＳ導入のメリット③	データベースサービスの概要 Amazon RDS DynamoDB ラボ演習
21～25	ＡＷＳ導入のメリット④	セキュリティサービスの概要 データセンターのセキュリティ ユーザ管理 ベストプラクティス ラボ演習

回	テ　ー　マ	内　　容
26～29	ＡＷＳクラウドプラクティショナー資格対策	ＡＷＳクラウドプラクティショナー資格対策
30	期末試験を行う	期末試験を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ＡＷＳクラウドの基本と仕組み	期末試験 出席率 課題・レポート	60.0% 20.0% 20.0%	