

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	2024/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	30回	4単位(60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		
1～14	応用情報午前対策	問題答練		
15～29	応用情報午後対策	問題答練		
30	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 確認テスト	50.0% 30.0% 20.0%	

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		情報システム学科/2年	2024/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 友亮: 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	各自の開発環境を構築と、時間があればPART3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PART3の説明と打ち込み。		
7~12	教科書の打ち込み確認	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	授業での手応えの確認及び、PART4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	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		

回	テ ー マ	内 容		
22~ 45	<p>最終課題</p> <p>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。</p> <p>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」</p>	<p>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。</p> <p>完成し、採点が終わった人から自由時間。採点は一人ず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）</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
詳細! PHP 8 + MySQL 入門ノート XAMPP+MAMP 対応		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

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	2024/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 友亮: 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 Chap6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、どこまで身につけ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 Chap16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えます。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よう		

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
Pythonプログラミング完全入門		教科書進度 出席率 最終発表	20.0% 20.0% 60.0%	

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	2024/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	岸 肇
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(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		システムエンジニア職として8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				
【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 Intent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 Intent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 Intent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Intent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Intent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&応用をしっかりと育成！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%	

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	2024/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	岸 肇
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		システムエンジニア職として8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				
【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	期末試験		
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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ネットワーク演習Ⅲ		情報システム学科/2年	2024/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	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

回	テ ー マ	内 容		
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		
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 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報デザイン I		情報システム学科/2年	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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ける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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ネットワーク演習Ⅳ		情報システム学科/2年	2024/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	45回	6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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報デザインⅡ		情報システム学科/2年	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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ける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%	

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	2024/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	中原 生恵
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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~14	情報処理試験午後対策	問題答練		
15~29	情報処理試験午後対策	問題答練		
30	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 確認テスト	50.0% 30.0% 20.0%	

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	2024/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%	

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	2024/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	岸 肇
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(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	システムエンジニア職として8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				
【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 Intentでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装		
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 Intent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 Intent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		
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&応用をしっかりと育成！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%	

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	2024/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	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 友亮: 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という言葉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 Chap6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、どこまで身につけ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 Chap16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えます。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よう		

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
Pythonプログラミング完全入門		教科書進度 出席率 最終発表	20.0% 20.0% 60.0%	

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	2024/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 Infrastructure 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 Lambda 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		

回	テーマ	内容		
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		
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		確認テスト 出席率 課題・レポート	40.0% 30.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		情報システム学科/2年	2024/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	川人 宏行
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 就職研修 ・ 個別ガイダンス ・ 講演会 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 就職活動の準備 ・ 就職内定 				
実務経験有無		実務経験内容		
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用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~14	就職研修	就職活動のための準備を行う ・ 面接指導等		
15	個別ガイダンス	就職活動のため個別ガイダンスを実施する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	