

作成者:川人 宏行

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		情報処理学科/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	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%	

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		情報処理学科/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			
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
ビジネスマナー		情報処理学科/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	15回	2単位(30時間)	必須	板東 里枝
授業の概要				
1. ビジネス社会・企業などの組織の一員として活躍するために必要な社会常識や心構えを学ぶ 2. 職場でよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションのスキルを学ぶ 3. 業務処理に必要な接客マナーやビジネスマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切なコミュニケーションが図れる 2. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー・来客対応・電話対応の基本、結婚・弔事のマナーなどの知識・技能を身につけている				
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】 前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	1. マナーとは	1. 接客マナーを学ぶ理由 2. 常識とマナーの違い		
2	2. ノンバーバルコミュニケーション	1. よいコミュニケーションをとるために 2. 環境を通して、人に送られる情報 3. 人から受け取る情報 身だしなみ、視線、表情、立ち居振る舞い		
3~5	3. バーバルコミュニケーション	1. 傾聴 2. 敬語の基本 3. 間違いやすい敬語		
6	相手が受け入れてくれる話し方	1. クッション言葉を遣う 2. 接客用語を使う 3. 語尾を丁寧にする 4. プラスアルファの一言をつける		
7	ワンランク上の話し方	1. コンビニ言葉に注意する 2. ポジティブに話す 3. あとよし言葉を遣う 4. マイナスな言い方をプラスに変える 5. 質問の仕方を工夫する		
8	4. 職場のマナー	1. 職場の組織 2. 公私のけじめ 3. 求められる人材 4. 仕事と成長		
9	5. 来客対応のマナー	1. 受付の流れ 2. 受付の要領 3. 名刺の知識 4. ご案内の要領		

回	テ ー マ	内 容		
10~ 11	6. 電話対応のマナー	1. 電話対応の重要性 2. 電話対応の目的とポイント 3. 取次ぎの電話の要領 4. ケーススタディ		
12	7. 伝言メモの知識	1. 伝言メモ作成のポイント 2. 伝言メモ記入事項 3. ロールプレイング		
13~ 14	8. 検定対策	1. 社会人常識マナー検定過去問題を解く 2. 解答・解説		
15	9. 復習と期末試験	1. 学習したことの復習 2. 期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
社会人常識マナー検定試験3級 最新過去問題 プリントほか		期末試験 課題・レポート	80.0% 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 I		情報処理学科/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、終わってい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。</p> <p>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
モバイルアプリケーション I		情報処理学科/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			
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	アプリ作す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	アプリ作す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 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
ネットワーク演習Ⅲ		情報処理学科/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				
<p>【前期でITN、後期でSRWEを実施】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<p>【準備学習】</p> <p>次の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する</p>				
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		

回	テ ー マ	内 容		
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		
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
データベース演習		情報処理学科/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		
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
社会人基礎講座Ⅱ		情報処理学科/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	15回	2単位(30時間)	必須	川人 宏行
授業の概要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
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			
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	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析 就職活動の確認	企業が求める人材の理解と自分を理解する 各学科で就職活動について確認事項を確認する。		
2	グループディスカッション・ワーク	ディスカッション(インバケット思考) ～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係		
3	就職や社会におけるSNSの活用 ・SNSを就職活動に役立てる方法と 注意点について理解する ・SNSが扱う個人情報や社会でどう 関わっているのかを、法律的な観点 から理解する ・「著作権」や「肖像権」への意識 を高める。 ・SNSやWeb上で写真や動画を扱う際 の注意点を理解する。	(前半) 1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・著作権とは? ・肖像権とは? ・SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点		
4	就職活動の確認	各学科で、就職活動について確認する。		
5	新聞を通して、情報の入手の仕方 や、新聞の読み方を学ぶ 外部講師(徳島新聞社)	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方		

回	テ ー マ	内 容		
6	就職活動の確認	各学科で、就職活動について確認する。		
7	<p>社会に出た際に必要となる知識を学び理解する（働くことの基礎知識～労働・給与・税金～）</p> <p>外部講師（小西先生）</p>	<p>給与計算の基礎知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 給与に関する法律 ・ 給与支払いの5原則 ・ 給与明細の見方 ・ 残業時間の計算 ・ 法定労働時間と変形労働時間制 ・ 残業時間を計算する ・ 時間外労働の割増率 ・ 税金について 		
8	就職するにあたって	<p>社会人になるということ</p> <p>学生と社会人の違い</p>		
9～ 15	就職活動に於いての個別相談	学生の進捗状況の把握と、個人指導を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業担当者によるレジュメ		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
サーバ構築演習		情報処理学科/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				
Linuxサーバの構築				
授業終了時の到達目標				
Linuxの基本コマンドを習得する 目的に応じたサーバ構築が出来る知識を習得する				
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を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~7	GentOSの導入と基本操作	Chapter1 基礎知識 Chapter2 インストールとバージョンアップ Chapter3 初期設定 Chapter4 システムの起動と停止 Chapter5 基本操作		
8~17	運用管理と仮想化	Chapter6 ディスクとファイルシステムの管理 Chapter7 高度なストレージとデバイスの管理 Chapter8 運用管理 Chapter9 システムサービスの管理 Chapter10 ネットワーク Chapter11 仮想化技術		
18~24	サーバの導入と設定	Chapter12 ネットワークモデル Chapter13 外部/内部向けサーバ構築 Chapter14 内部向けサーバ構築		
25~30	セキュリティ技術と対策ツール	Chapter15 セキュリティ対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
標準テキスト GentOS 8 構築・運用・管理 パーフェクトガイド [CentOS Stream対応]		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
企業実習		情報処理学科/2年	2024/後期	外部実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	195回	13単位(390時間)	選択	
授業の概要				
内定企業によるOJT				
授業終了時の到達目標				
入社前に内定企業で働くことで、仕事内容を覚える				
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】 本日の業務を振り返り翌日に備える				
回	テーマ	内容		
1~195	企業OJT	企業で働くことで、仕事内容を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		企業による評価	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス文書		情報処理学科/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)	選択	板東 里枝
授業の概要				
①表記技能/ビジネス文書の書き表し方 ②表現技能/ビジネス文書を書く要領 ③実務技能/ビジネス文書を作成する、取り扱う ④検定過去問題				
授業終了時の到達目標				
①ビジネス文書技能検定3級または2級の取得 ②実社会でビジネス文書を正確、迅速に作成できるよう基本知識を身につける				
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】前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内 容		
1~3	社会人常識マナー検定対策	第30回～第32回問題実施 解答・解説		
4	表記技能	1. ビジネス文書とは 2. ビジネス文書検定とは 3. ビジネス文書作成のポイント		
5	表現技能	1. 正確な文章を書く 2. 件名をつける 3. 無駄な部分を削る 4. 箇条書きの書き方		
6~7	実務技能	1. 用紙・封筒のサイズと用途 2. 社内文書の基礎知識 3. 社外文書の基礎知識		
8~13	ビジネス文書検定対策	過去問題を解き、解答解説		
14	ビジネスメールの知識	1. ビジネスメールの重要性 2. ビジネスメールの構成 3. ビジネスメールの注意点 4. ビジネスメールの作成演習		
15	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書技能検定問題集		期末試験 課題・レポート 検定対策・結果	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
AWSクラウド演習 I		情報処理学科/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)	選択	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		
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 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		

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%	

作成者: 中原 生恵

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報処理講座Ⅲ		情報処理科/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)	選択	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
モバイルアプリケーション Ⅱ		情報処理学科/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)	選択	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			
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
ネットワーク演習Ⅳ		情報処理学科/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)	選択	采元 健二
授業の概要				
<p>【前期でITN、後期でSRWEを実施】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<p>【準備学習】</p> <p>次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する</p>				
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		

回	テ ー マ	内 容		
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		
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
Webアプリケーション演習Ⅱ		情報処理学科/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)	選択	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		
1~19	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)		
20~42	中間報告	作品の進捗を確認する		
43~45	最終報告	最終作品のプレゼン、作品確認を行う		
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%	