

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ネットワーク実習 I		情報システム学科/2年	2022/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	45回	3単位(90時間)	必須	新川 弘哲
授業の概要				
ネットワークの基礎、OSI参照モデルの7階層モデル、TCP/IPのモデル、イーサネットの仕組み、ルータ・スイッチの基本設定コマンドを学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ネットワークの基礎を身につけ、OSI参照モデルの7階層の概念と、イーサネットの仕組みについて理解する。ケーブリングから発生するトラブルに適切な対処ができる。レイヤ1・2・3で使用される機器の特徴を理解する。物理構成図、論理構成図からネットワーク構成が理解できる。ストレート/クロスケーブルの作成が行える。ルータ・スイッチの基本設定ができるようになる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無し				
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		
1~3	1. 1章_今日のネットワーク	・ネットワークは私たちの生活に影響を与える・ネットワークコンポーネント・ネットワーク表現とトポロジ・一般的なネットワークの種類・インターネット接続・信頼性の高いネットワーク・ネットワークのトレンド・ネットワーク セキュリティ・ITプロフェッショナル		
4~6	2. 2章_基本的なスイッチとエンドデバイスの設定(1)	・Cisco IOS アクセス・IOS ナビゲーション・コマンドの構造		
7~9	3. 2章_基本的なスイッチとエンドデバイスの設定(2)	・デバイスの基本設定・構成を保存・ポートとアドレス・IP アドレスの設定・接続の確認		
10~12	4. 3章_プロトコルとモデル(1)	・ ルール・プロトコル・プロトコルスイート・ネットワーク標準化団体		
13~15	5. 3章_プロトコルとモデル(2)	・参照モデル・データのカプセル化・データ アクセス		
16~18	6. 4章_物理層(1)	・物理層の目的・物理層の特性・銅ケーブル		
19~21	7. 4章_物理層(2)	・UTPケーブル・光ファイバケーブル・無線メディア		
22~24	8. 5章_記数法	・2進法・16進法		
25~27	9. 6章_データリンク層(1)	・IEEE 802 LAN/MAN データリンクサブレイヤー・メディアへのアクセスの提供・データリンクレイヤ標準・理解の確認-データリンク層の目的・物理および論理トポロジ・WAN トポロジ・ポイントツーポイントWAN トポロジ・LAN トポロジ		
28~30	10. 6章_データリンク層(2)	・半二重および全二重通信・アクセス制御方法・競合ベースのアクセス: CSMA/CD・競合ベースアクセス-CSMA/CA・データ リンク フレーム・レイヤ2アドレス		
31~33	11. 7章_イーサネットスイッチング(1)	・イーサネットのカプセル化・データリンクサブレイヤー・MAC サブレイヤ・イーサネットフレームのフィールド・MAC アドレスおよび16進数・イーサネットMACアドレス・フレーム処理・ユニキャストMAC アドレス・ブロードキャスト MAC アドレス・マルチキャスト MAC アドレス・MAC アドレステーブル		
34~36	12. 7章_イーサネットスイッチング(2)	・MAC アドレス テーブル・デフォルトゲートウェイへのフレームの送信・スイッチの速度と転送方法・カッタースルースイッチング・メモリバッファリング・デュプレックスと速度の設定・Auto-MDIX		
37~39	13. 8章_ネットワーク層(1)	・ワークブックに用語を書き込む・シミュレータ、実機を使った実習・演習問題とテスト		

40～ 42	14. 8章_ネットワーク層(2)	・デフォルトゲートウェイ・ホストのデフォルトゲートウェイへのルート・ホストのルーティングテーブル・ルータのケット転送決定・ルータのルーティングテーブル・スタティック ルーティング・ダイナミックルーティング		
43～ 45	15. 9章_アドレス解決	・ARP の機能・ARP 要求・ARP テーブルのエントリの削除・ARP テーブル・ARP スプーフィング・IPv6 ネイバー探索メッセージ・IPv6 ネイバー探索 - アドレス解決		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Web教材 : Introduction to Networks		授業姿勢 ノート提出 課題 オンラインテスト	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、各 回の内容に対応している テキスト、配布資料の箇 所を見ておくこと。

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	2022/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	荒石 健司/平松 謙治
授業の概要				
Java サブレットを用いたWebアプリケーションの開発手法を講義。				
授業終了時の到達目標				
Java サブレットを用いたWebアプリケーションの開発手法を身に付ける。卒業制作へ繋げる。 一人またはチームでPHPを利用したWebアプリケーションの開発ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		【実務経験】 荒石 健司 : Webエンジニアとして㈱エバーフリーを設立 これまでのWebシステム開発実践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				
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	イントロダクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サーバサイド java, JSP, サブレット, Webアプリケーション</li> <li>・実践におけるサブレット、JSPの活用事例等</li> </ul>		
2	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発環境の準備を行います。</li> <li>・JDK, Tomcat, MySQL, Eclipse</li> </ul>		
3	JSPの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・JSPの基本を理解します。</li> <li>・ディレクティブ</li> </ul>		
4	JSPの基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・JSPの基本を理解します。</li> <li>・アクションタグ、スクリプティング要素、コメント</li> </ul>		
5	リクエスト情報	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リクエスト情報を理解します。</li> <li>・HTTP, ポストデータ</li> </ul>		
6	リクエスト情報	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リクエスト情報を理解します。</li> <li>・HTTP, クエリ情報、リクエストパス</li> </ul>		
7	データベース連携	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースの基本とデータベース管理ツールを利用したアクセスについて理解を深めます。</li> <li>・MySQL, DBA, JDBC</li> </ul>		

回	テ ー マ	内 容
8	データベース連携	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JDBCを利用したデータベースアクセスについて理解を深めます。</li> <li>・ JDBC, SQL, SELECT, トランザクション</li> </ul>
9	JSTL (JSP Standard Tag Library)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JSTLについて理解を深めます。</li> <li>・ JSTL, 式言語、暗黙オブジェクト、演算子, Coreタグライブラリ</li> </ul>
10	JSTL (JSP Standard Tag Library)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ JSTLについて理解を深めます。</li> <li>・ スコープ変数、Databaseタグライブラリ, i18nタグライブラリ</li> </ul>
11	サーブレット	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーブレットについて理解を深めます。</li> <li>・ javaサーブレット, doGet, doPost</li> </ul>
12	サーブレット & JavaBeans	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーブレットについて理解を深めます。</li> <li>・ サーブレットのライフサイクル</li> </ul>
13	サーブレット & JavaBeans	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーブレットおよび、javaBeansについて理解を深めます。</li> <li>・ javaBeans</li> </ul>
14	JSP&サーブレットで利用可能なライブラリ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 外部ライブラリの活用について理解を深めます。</li> <li>・ jarファイル, クラスローダー, 電子メール送信、Ajax, PDF</li> </ul>
15	総合演習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ warファイル, デプロイ</li> <li>・ 実践でにおけるJSP、サーブレットの利用方法</li> </ul>
16~17	PHPの開発環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPの開発環境の準備を行います。</li> <li>・ IDEを利用した開発環境</li> </ul>
18~20	PHPの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPの基本文法の理解を深めます。</li> <li>・ 実践でのプログラミングテクニック</li> </ul>
20~21	PHPの組み込み関数	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPの組み込み関数の理解を深めます。</li> <li>・ 実践でのプログラミングテクニック</li> </ul>
22~23	WebでのPHP	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPを埋め込んだWebページ制作の理解を深めます。</li> <li>・ 実践でのプログラミングテクニック</li> </ul>
24~25	クラスとオブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PHPのクラスとオブジェクトの理解を深めます。</li> <li>・ 実践でのプログラミングテクニック</li> </ul>

回	テ ー マ	内 容		
26～27	データベースの準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・MySQLデータベースの概要の説明と実習で利用するための準備を行います。</li> <li>・実践でのプログラミングテクニック</li> </ul>		
28～29	データ操作の基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>・MySQLでテーブルの作成、データの追加・変更・削除、検索の方法について理解を深めます。</li> <li>・CREATE TABLE, INSERT INTO, SELECT, UPDATE, DELETE</li> </ul>		
30～31	PHPからデータベースを操作する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PHPからMySQLに接続し、データベースにアクセスする方法について理解を深めます。</li> <li>・PDO</li> </ul>		
32～33	PHPとMySQLで作る会員管理システム 基本機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・会員管理システムの制作を通してPHPプログラミングについて理解を深めます。</li> <li>・入力チェック、Smarty</li> </ul>		
34～35	PHPとMySQLで作る会員管理システム 管理機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・会員管理システムの制作を通してPHPプログラミングについて理解を深めます。</li> <li>・CRUD</li> </ul>		
36～37	データベースの運用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・MySQLでのデータベース管理について理解を深めます。</li> <li>・MySQLコマンドツール, ログ, バックアップ, リストア</li> </ul>		
38～39	PHPの応用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外部サービスとの連携、成果物のデプロイについて理解を深めます。</li> <li>・GPS, レンタルサーバー</li> </ul>		
40～41	PHPプログラミング課題制作 設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設計からテストまでチームで開発を行います。</li> <li>・ウォーターフォールモデル</li> </ul>		
42～43	PHPプログラミング課題制作 プログラミング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設計からテストまでチームで開発を行います。</li> <li>・チームで効率的に分担し、プログラミングを完了することができる。</li> <li>・GitHub</li> </ul>		
44～45	PHPプログラミング課題制作 テスト、成果発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設計からテストまでチームで開発を行います。</li> <li>・テストツール, プレゼンテーション</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
独習Javaサーバサイド編 第2版 PHP+MySQL マスターブック		出席点 課題	20.0% 80.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、 各回の内容に対応して いるテキスト、配布資 料の箇所を見ておくこ と。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
システム開発計画		情報システム学科/2年	2022/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	尾迫 正朗
授業の概要				
システム開発ライフサイクルにおける要件定義からソフトウェア詳細設計までをSEという役割を授業の中で、ロールプレイを行うことで、実践的に学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義の流れを理解することができる。</li> <li>基本設計の流れを理解することができる。</li> <li>詳細設計の流れを理解することができる。</li> <li>顧客の視点に立ったUI設計を理解することができる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		尾迫正朗：約22年間、製造現場へのプロコン(制御用計算機)のシステム更新、メンテナンス業務に従事。元請け・下請け等、それぞれの立場に立ったSE、PGの役割、要件定義からテストまでの工程を学生に現場の目線で伝えたい。		
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	概要説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>概要説明</li> <li>元請け・下請け等、それぞれの立場に立ったSE、PGの役割について説明</li> </ul>		
3~4	要件定義(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>画面</li> </ul>		
5~6	要件定義(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>上位電文</li> </ul>		
7~8	要件定義(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>下位電文</li> </ul>		
9~10	基本設計(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義との繋がり基本設計</li> </ul>		
11~12	基本設計(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義との繋がり基本設計</li> <li>何をやるシステムなのか</li> </ul>		
13~14	基本設計(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義との繋がり基本設計</li> <li>そのシステムには、どんな機能があるのか</li> </ul>		
15~16	基本設計(4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義との繋がり基本設計</li> <li>そのシステムには、どんな機能があるのか</li> <li>画面一覧</li> </ul>		
17~18	基本設計(5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義との繋がり基本設計</li> <li>そのシステムは、どんな機器で動くのか</li> <li>画面フォーマット作成</li> </ul>		
19~20	基本設計(6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>要件定義と基本設定との繋がり</li> <li>テーブル一覧</li> <li>画面フォーマット、タスク一覧を元に必要なテーブルの一覧を作成</li> </ul>		
21~22	詳細設計(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>詳細設計を行うことで、プログラミングに必要な仕様を明確化する。</li> <li>必要な情報を漏れなく記載し、仕様バグをできるだけ取り除く。</li> <li>機能仕様書作成</li> <li>各基本設計書を元にタスクごとのインターフェース・機能を設計する。</li> </ul>		

23～ 24	詳細設計（2）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・詳細設計を行うことで、プログラミングに必要な仕様を明確化する。</li> <li>・必要な情報を漏れなく記載し、仕様バグをできるだけ取り除く。</li> <li>・画面仕様書作成</li> <li>・画面フォーマットを元に画面の入出力機能を設計する。</li> </ul>		
25～ 26	詳細設計（3）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・詳細設計を行うことで、プログラミングに必要な仕様を明確化する。</li> <li>・必要な情報を漏れなく記載し、仕様バグをできるだけ取り除く。</li> <li>・テーブル仕様書作成</li> <li>・画面一覧、機能仕様書を元にテーブルに必要な項目を洗い出し作成する。</li> </ul>		
27～ 28	制作支援（1）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作支援</li> <li>・ツール、データ、ダンプ</li> </ul>		
29～ 30	制作支援（2）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作支援</li> <li>・ダンプ生成ツール</li> <li>・テーブルを参照できるツールを自動生成</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナル資料（議事録フォーマット、基本設計書、詳細設計書、ファイル設計書）		出席 テスト1 テスト2 課題	25.0% 20.0% 20.0% 35.0%	【準備学習】 本日の授業で与えた課題を次回の授業までに作成しておくこと。

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		情報システム学科/2年	2022/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	伊沢 剛
授業の概要				
Pythonプログラミング言語の文法を学習します。				
授業終了時の到達目標				
Python特有の言語仕様を理解し、効率的なプログラミングを行うことができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
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	Pythonを始めるための予備知識	・ Pythonの概要、開発環境の準備		
3~4	Pythonを始めるための予備知識	・ インタラクティブモードでの実行、コーディングから実行までの流れ		
5~6	Pythonの基礎	・ プログラムの作成、変数		
7~8	Pythonの基礎	・ 組み込み型、モジュールのインポート、クラスや関数の利用		
9~10	条件判断	・ if, elif, else		
11~ 12	繰り返し	・ for, while, break, continue		
13~ 14	リストとタプルの活用 1	・ 文字列、リストとタプル		
15~ 16	リストとタプルの活用 2	・ 辞書と集合の操作、内包表記		
17~ 18	オリジナルの関数の作成 1	・ 関数の作成、変数のスコープ		
19~ 20	オリジナルの関数の作成 2	・ 可変長引数と無名関数、関数の活用		
21~ 22	テキストファイルの読み込み	・ read()メソッド、readlines()メソッド、readline()メソッド		
23~ 24	テキストファイルの書き込み	・ write()メソッド、writelines()メソッド、文字エンコーディング		
25~ 26	オリジナルのクラス作成	・ インスタンス変数とクラス変数、メソッドの定義		
27~ 28	クラスの継承	・ クラスの継承、サブクラスでのメソッドの追加、組み込み型の継承		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	チームでの開発	・ Pythonで規模の大きなプログラムの制作をチームで行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基礎Python(インプレス)		実習点 出席点	80.0% 20.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、各回の内容に対応しているテキスト、配布資料の箇所を見ておくこと。

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	2022/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	新川 弘哲
授業の概要				
<p>・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業。午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。  <b>【実務経験】</b> 恵谷 利佳子：プログラマとして1年の勤務経験          これまでの開発実践を活かし学生のロールモデルとなること。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>・基本情報技術者、応用情報技術者の合格。国家試験の学習を通じて、IT用語、コンピュータに仕組みについて理解を深める。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
時間外に必要な学修				
<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	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
2	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
3	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
4	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
5	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
6	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
7	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
8	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
9	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
10	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
11	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
12	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題のを中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		

13	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題を中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
14	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題を中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
15	基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・午前の過去問題を中心に「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから、1時間につき25問程度、解いていきます。学生が苦手としている計算問題や午後のアルゴリズムの問題にも挑戦します。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・応用情報技術者パーフェクトレーニング過去問題集、基本情報技術者パーフェクトレーニング問題集		期末試験 小テスト・課題 出席率	60.0% 20.0% 20.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、 各回の内容に対応して いるテキスト、配布資 料の箇所を見ておくこ と。

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	2022/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	平松 謙治
授業の概要				
Android Studioの操作方法を身につけ、Androidアプリの開発手法を知る。				
授業終了時の到達目標				
Android Studioを使ってプロジェクトの作成から実行までの流れを理解する。インテントによる画面遷移について理解する。				
実務経験有無	実務経験内容			
有り	【実務経験】平松 謙治：SEとして33年の勤務経験 これまでの開発実践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				
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	開発環境の準備(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Androidとは</li> <li>Androidアプリケーション開発に必要なものについて</li> <li>Kotlinとは</li> </ul>		
2~4	開発環境の準備(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Androidの概要について理解を深めます。</li> <li>最新バージョンの動向と特徴</li> </ul>		
5~6	Android Studioの操作(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Androidアプリ開発プロセスについて理解を深めます。</li> <li>Android Studioの操作方法を理解する。</li> <li>プロジェクト</li> </ul>		
7~8	プロジェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクトを作成する。</li> <li>Androidプロジェクトを実行する。</li> <li>AndroidStudio、画面、アクティビティ</li> </ul>		
9~10	Kotlin(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>なぜKotlinなのか</li> <li>制御構造を理解できる。</li> </ul>		
11~13	Kotlin(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kotlinの機能について理解を深めます。</li> <li>クラスとインタフェースを理解する。</li> <li>Kotlin、クラスとインタフェース、関数とラムダ式</li> </ul>		
14~15	インテントによる画面遷移	<ul style="list-style-type: none"> <li>インテントによる画面遷移について理解を深めます。</li> <li>インテントによる画面遷移を理解できる。</li> <li>インテント、レイアウト、共有プリファレンス</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Monacaで学ぶはじめてのプログラミング~モバイルアプリ入門編~(翔詠社)		報告書 出席点	80.0% 20.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、各回の内容に対応しているテキスト、配布資料の箇所を見ておくこと。

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	2022/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	伊沢 剛
授業の概要				
現在、人工知能と呼ばれている技術の具体的なアルゴリズムを学び、IBMのWatsonを用いて機械学習の手法と人工知能の活用方法について学習する。				
授業終了時の到達目標				
人工知能と呼ばれている技術の仕組みが理解できる。クラウドで提供される人工知能のサービスを利用できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
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		
1~3	人間が求めるAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映画「2001年宇宙の旅」をみて、20世紀の人々がどのようなコンピュータ像をいだき、どれくらい現実世界で実現されているかを考える。</li> <li>・現在提供されているAIのサービスを調べて、現状を把握する。</li> <li>・インターネットを利用して、シンギュラリティ(技術的特異点)について調べる。</li> <li>・上記の内容をレポートとして作成する。</li> <li>・前回見た2001年宇宙の旅を見た感想についてレポートを作成する。</li> </ul>		
4~6	実習環境の準備とAI概論	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VirtualBoxをインストールし、その上にUbuntuを配備する。</li> <li>・第一次人工知能ブームから第三次人工知能ブームの流れ</li> <li>・教師あり学習と教師なし学習</li> <li>・ニューラルネットワークとディープラーニング</li> <li>・AIと機械学習の違い</li> </ul>		
7	画像認識 1	・dlibライブラリを用いた図形の認識		
8	言語認識	・Word2Vecを利用した言語認識		
9	AIを利用した画像への着色	・Chainerを利用した画像への着色		
10~12	画像認識 2 AIを利用した作曲	<ul style="list-style-type: none"> <li>・TensorFlowを利用した画像認識</li> <li>・Magentaを利用した作曲</li> </ul>		
13~15	IBM Watsonの概要と実習環境準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AIの復習とWatsonの概要</li> <li>・IBM Cloudの登録</li> </ul>		
16~18	Node-REDの利用	・javaを利用して盲目的探索、ヒューリスティック探索、系統的探索について実装します。		
19~21	Speech to TextとText to Speech	・音声→文字 文字→音声 に変換するサービスの活用方法		
22~24	Watson Assistant	・チャットボットの作成を行います。		

回	テーマ	内容		
25～ 27	Visual Recognition	・画像認識を行います。		
28～ 29	Monacaを利用したアプリケーション作成	・MVCにおけるView部分をMonacaで制作します。 Node-REDに対してAjaxで通信を行い、結果はJSONで受け取ります。		
30	まとめ	・全体のまとめ ・これからのAIについて		
はじめての人工知能 初めてのWatson APIの用例と実践プログラミング		出席点 演習 レポート	20.0% 40.0% 40.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、各回の内容に対応しているテキスト、配布資料の箇所を見ておくこと。

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	2022/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	21回	2単位(42時間)	必須	新川 弘哲

授業の概要

・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業。午前の午後の過去問題のを中心に午前の問題の場合は、1時間につき25問程度、午後の問題の場合、1時間につき1～2問解いていきます。

授業終了時の到達目標

・基本情報技術者、応用情報技術者の合格。国家試験の学習を通じて、IT用語、コンピュータに仕組みについて理解を深める。

実務経験有無	実務経験内容
無し	

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	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
2	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
3	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
4	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
5	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
6	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。
7	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。

8	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
9	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
10	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
11	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
12	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
13	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
14	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
15～ 21	・基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の対策授業	・検定の取得状況で、「基本情報グループ」「応用情報グループ」に分かれて対策授業を行います。・午前の問題では「テクノロジー系」「マネジメント系」「ストラテジ系」のジャンルから1時間に25問程度の問題を解きます。午後の問題は、「ネットワーク」「情報セキュリティ」「ソフトウェア」「データベース」「プロジェクトマネジメント」「システム戦略」「システム監査」「アルゴリズム」のジャンルから、1～2問程度の問題を解きます。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・応用情報技術者 パーフェクトレーニング過去問題集、基本情報技術者パーフェクトレーニング問題集・アイ・テック、TAC、ウイネット、インフォテックサーブの模試		出席点 模試試験	20.0% 80.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、 各回の内容に対応しているテキスト、配布資料の箇所を見ておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ネットワーク実習Ⅱ		情報システム学科/2年	2022/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	新川 弘哲
授業の概要				
<p>基本的なネットワークを理解するための基礎を築く、実践的なスキルと概念的なスキルの両方を学習します。シンプルな LAN を構築し、ルータおよびスイッチの基本的な設定を行い、IP アドレス計画を実装する実践力を養います。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>・ネットワークへの「階層型」アプローチを理解する。・OSI と TCP/IP の階層について詳しく調べ、それらの機能とサービスを理解する。・さまざまなネットワーク デバイスおよびネットワーク アドレス計画をよく理解する。</p> <p>●教材</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
時間外に必要な学修				
<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	1. 10章_ルータの基本設定(1)	<p>・ルータの基本的な設定手順・基本的なルータの設定例・構文チェッカー—ルータ初期設定の構成・インターフェイスの設定・ルータ インターフェイスの設定・インターフェイスの設定の確認</p>		
4~6	2. 10章_ルータの基本設定(2)	<p>・設定検証コマンド・構文チェッカー—インタフェースの設定・ホストのデフォルトゲートウェイ・スイッチ上のデフォルトゲートウェイ・ルータをLANに接続する・デフォルトゲートウェイの問題のトラブルシューティング</p>		
7~9	3. 11章_IPv4アドレッシング(1)	<p>・ネットワークとホストの部分・サブネット マスク・プレフィックス長・ネットワークの決定:論理 AND・ビデオホストとブロードキャストアドレス・ネットワーク、ホスト、およびブロードキャスト アドレス・アクティビティ - ネットワークアドレスを決定するための 論理積・IPv4のユニキャスト、ブロードキャスト、マルチキャスト・ユニキャスト・ブロードキャスト・マルチキャスト・アクティビティ - ユニキャスト、マルチキャスト、およびブロードキャスト・パブリック IPv4 アドレスとプライベート IP アドレス・インターネットへの ルーティング・IPv4 アドレスの特殊使用・クラスフル アドレッシング・IP アドレスの割り当て</p>		
10~12	4. 11章_IPv4アドレッシング(2)	<p>・ブロードキャストドメインとセグメンテーション・大規模なブロードキャスト ドメインの問題・ネットワークをセグメント化する理由・IPv4 ネットワークのサブネット・スラッシュ16プレフィックスを持つサブネットの作成・効率的な IPv4 サブネット化・IPアドレスの節約・VLSM トポロジアドレスの割り当て・IPv4ネットワークアドレスの計画・デバイスアドレスの割り当て</p>		
13~15	5. 12章_IPv6アドレッシング(1)	<p>・IPv6 の必要性・IPv4 と IPv6 の共存・IPv6 アドレッシング形式・ルール 1 - 先頭のゼロを省略する・ルール 2-二重コロン・IPv6 アドレス表現・ユニキャスト、マルチキャスト、エニーキャスト・IPv6プレフィクス長・IPv6 ユニキャストアドレスのタイプ・ユニークローカルアドレスについて</p>		
16~18	6. 12章_IPv6アドレッシング(2)	<p>・ワークブックに用語を書き込む。・シミュレータ、実機を使った実習・演習問題とテスト</p>		
19~21	7. 13章_ICMP	<p>・ICMP メッセージ・ICMPv4 および ICMPv6 メッセージ・ホストの到達可能性・宛先またはサービス到達不能・時間超過・ICMPv6 メッセージ・ping- 接続性テスト・ループバックアドレスに ping を送信する・デフォルト ゲートウェイに対する ping の実・Traceroute - 経路のテスト・ICMP を使用してネットワーク接続性のテストと修正</p>		
22~24	8. 14章_トランスポート層(1)	<p>・データの転送・トランスポート層の役割・TCP の概要・TCP を使用するアプリケーション・UDP の概要・UDP を使用するアプリケーション・ポート番号・複数の個別通信・TCP 通信プロセス・TCPコネクション確立</p> <p>・ワークブックに用語を書き込む。・シミュレータ、実機を使った実習・演習</p>		
25~27	9. 14章_トランスポート層(2)	<p>・TCPスリーウェイハンドシェイクの分析・信頼性とフロー制御・TCP の信頼性 - データ損失と再送信・UDP通信・UDP サーバーのプロセスと要求</p> <p>・ワークブックに用語を書き込む。・シミュレータ、実機を使った実習・演習問題とテスト</p>		

28～ 30	10. 15章_アプリケーション層(1)	・アプリケーション層・プレゼンテーションおよびセッション層・TCP/IP アプリケーション層プロトコル・ピアツーピア・クライアント サーバ モデル・ピアツーピア ネットワーク・一般的なP2P アプリケーション・Web プロトコルと電子メールプロトコル		
31～ 33	11. 15章_アプリケーション層(2)	・ハイパーテキスト転送プロトコルとハイパーテキストマークアップ言語・HTTP とHTTPS・電子メール プロトコル・SMTP、POP、IMAP・IP アドレッシング サービス・ドメイン ネーム サービス・DNS 階層・DHCP プロトコル		
34～ 36	12. 16章_ネットワークセキュリティの基礎(1)	・セキュリティの脅威と脆弱性・脅威のタイプ・脆弱性の種類・理的なセキュリティ・ネットワーク攻撃・マルウェアの種類・偵察攻撃・アクセス攻撃・サービス妨害攻撃・多層防御アプローチ・バックアップを保持		
37～ 39	13. 16章_ネットワークセキュリティの基礎(2)	・アップグレード、更新、パッチ・認証、許可、アカウントティング・ファイアウォールの種類・エンドポイントセキュリティ・追加のパスワードセキュリティ・SSH の有効化・使用していないサービスの無効化		
40～ 42	14. 17章_小規模ネットワークの構築(1)	・小規模ネットワークトポロジ・小規模ネットワークのデバイスの選択・小規模ネットワークの IP アドレッシング・小規模ネットワークでの冗長性・トラフィック管理・一般に使用されるプロトコル・音声およびビデオアプリケーション・大規模なネットワークへの拡張・プロトコル分析・従業員のネットワーク使用率・ping を使用した接続の確認・拡張 ping・traceroute の拡張・ネットワーク ベースライン		
43～ 45	15. 17章_小規模ネットワークの構築(2)	・LinuxホストでのIP構成・一般的な show コマンドの再表示・debug コマンド・デバッグの動作とミスマッチの問題・IOS デバイスの IP アドレス問題・エンド デバイスの IP アドレス問題・デフォルト ゲートウェイの問題・DNS 問題のトラブルシューティング		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Web教材 : Introduction to Networks		授業姿勢 ノート提出 課題 オンラインテスト	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、各回の内容に対応しているテキスト、配布資料の箇所を見とくこと。

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	2022/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	平松 謙治
授業の概要				
Androidアプリでの開発を通して、システムの設計からプログラミング、テスト、公開までの一連の流れを学習します。				
授業終了時の到達目標				
Androidアプリの開発ができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		【実務経験】平松 謙治：SEとして33年の勤務経験 これまでの開発実践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				
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	インテントによる画面遷移	・インテントによる画面遷移について理解を深めます。 ・画面の作成・ビューの整列・インテントによる画面遷移・実践でのプログラミングテクニック		
3~4	入力画面の作成	・入力画面のボタン配置について理解を深めます。 ・保存処理の実装・画面の作成・実践でのプログラミングテクニック		
5~6	フラグメント	・フラグメントのライフサイクルについて理解を深めます。 ・フラグメントの作成・スワイプしてビューを切り替える仕組み・実践でのプログラミングテクニック		
7~8	タイマー処理	・タイマー処理、サウンドの再生について理解を深めます。		
9~10	AndroidとHTML	・AndroidとHTMLの連携について理解を深めます。 ・実機、エミュレータ両方でテストを行うことができる。一人でデバッグを行い問題解決できる。		
11~12	ダイアログ	・アラーム処理とダイアログについて理解を深めます。 ・アラートダイアログ・日付と時刻を選択する・実践でのプログラミングテクニック		
13	データベースとSQL	・データベースアプリケーションとSQLについて理解を深めます。 ・Realmの導入・データベースを取得する・データベースへの登録・実践でのプログラミングテクニック		
14	Androidプログラミング課題制作 プログラミング	・設計からテストまで開発を行います。 ・実践でのプログラミングテクニック		
15	Androidプログラミング課題制作テスト と提出	・設計からテストまで開発を行います。 ・実践でのプログラミングテクニック ・エラーに対する解決方法		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
はじめてのAndroidプログラミング 第4版		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	【事前学習】 このシラバスを読み、 各回の内容に対応して いるテキスト、配布資 料の箇所を見しておく こと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
AWSクラウド演習		情報システム学科/2年	2022/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	23回	3単位(46時間)	必須	伊沢 剛
授業の概要				
AWSが提供するクラウドテクノロジーについて、何ができるのか、どれくらいのコストが掛かるのか、実際にサービスのビルドを通してクラウド全般の基本的な知識を習得します。				
授業終了時の到達目標				
AWSクラウドプラクティショナー試験の合格。AWSを利用してどのようなサービスを実装することができるかを説明できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
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		
1~3	クラウドのコンセプト クラウドエコノミクスと請求	AWSの主要サービスについて、クラウドのコストモデルについて		
4~6	AWSグローバルインフラストラクチャーの概要 クラウドのセキュリティ	クラウドのセキュリティ、Well-Architected Frameworkについて		
7~9	ネットワークとコンテンツ配信 コンピューティング	Amazon EC2, AWS Elastic Beans Talkについて		
10~12	ストレージ データベース	DynamoDB, Amazon Auroraについて		
13~15	クラウドアーキテクチャ 自動スケーリングとモニタリング	Auto Scalingについて		
16~18	サンドボックスを利用したラボ演習	Amazon EC2, NATネットワークの構築、ロードバランサーの構築等、実践的なサーバー構築を体験します。		
19~21	プレゼン準備	この科目の学習で学んだことを役割を分けてプレゼンテーション発表の準備を行います。		
22~23	プレゼン発表	この科目の学習で学んだことを役割を分けてプレゼンテーション発表を行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AWSが提供するオンライン教材		出席率 確認テスト	20.0% 80.0%	【事前学習】 AWS以外にどのようなクラウドサービスプロバイダがあるか調べておきましょう。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
システム開発実践		情報システム学科/2年	2022/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	荒石 健司
授業の概要				
システム開発手法を要求定義から行うことで、体系的に開発手法を経験を通して学ぶ。顧客を想定したプレゼンテーションの手法を学ぶ。グループによるソフトウェア開発				
授業終了時の到達目標				
チーム開発を通して、システムの開発手法を身に付ける。プレゼンテーションの技法を身に付ける。グループ作業を通して、協調性やリーダーシップを身に付ける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有り		【実務経験】荒石 健司：Webエンジニアとして㈱エバーフリーを設立 これまでのWebシステム開発実践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				
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	U-22について グループ分け	・内容説明とスケジュールの説明、グループ分け。		
4~6	開発テーマの選定	・開発するシステムのテーマを検討します。		
7~9	要件定義	・要件定義の工程を行います。		
10~12	要件定義	・要件定義の工程を行います。		
13~15	外部設計	・外部設計の工程を行います。		
16~18	外部設計	・外部設計の工程を行います。		
19~21	内部設計	・内部設計の工程を行います。		
22~24	内部設計	・内部設計の工程を行います。		
25~27	詳細設計	・詳細設計の工程を行います。		
28~30	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。		
31~33	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。		
34~36	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。		
37~39	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。		
40~42	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。		
43~45	プレゼンテーション練習	・プレゼンテーション練習・発表・成果物の整理を行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
スッキリわかるサーブレット&JSP入門、Eclipseで学ぶはじめてのサーブレット&JSP、EclipseではじめるJavaフレームワーク入門—クラウド開発対応		課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	30.0% 40.0% 30.0%	【事前学習】 世の中でリリースされている様々なアプリを調査し、自分がどんなシステムを作りたいかを考えておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		情報システム学科/2年	2022/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	伊沢 剛

授業の概要

グループでシステム開発を行い、観衆の前でプレゼンテーションを行う。

授業終了時の到達目標

1つのシステムを制作し完成させることで、自らの開発能力に自信をつけ、3年次の就職活動へつなげる。

実務経験有無 実務経験内容

無し

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	修了制作について グループ分け	・内容説明とスケジュールの説明、グループ分け。
3~4	開発テーマの選定	・開発するシステムのテーマを検討します。
5~6	要件定義	・要件定義の工程を行います。
7~8	要件定義	・要件定義の工程を行います。
9~10	外部設計	・外部設計定義の工程を行います。
11~ 12	外部設計	・外部設計定義の工程を行います。
13~ 14	内部設計	・内部設計定義の工程を行います。
15~ 16	内部設計	・内部設計定義の工程を行います。
17~ 18	詳細設計	・詳細設計定義の工程を行います。
19~ 20	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。
21~ 22	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。
23~ 24	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。
25~ 26	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。
27~ 28	プログラミング	・プログラミングの工程を行います。

回	テーマ	内容		
29~ 30	プレゼンテーション練習 修了発表 提出資料の整理	・プレゼンテーション練習・発表・成果物の整理を行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
スッキリわかるサーブレット&JSP入門、 Eclipseで学ぶはじめてのサーブレット&JSP、 EclipseではじめるJavaフレームワーク入門— クラウド開発対応		取組 プレゼン評価	50.0% 50.0%	【事前学習】 どんなシステムを作っ てみたいかを今出っ ているアプリ等を利用 しながら想像を膨ら ませておいてくださ い。

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	2022/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	21回	2単位(42時間)	必須	新川 弘哲
授業の概要				
就職活動を始めの準備を行う。自己分析を行い、「仕事とは何か」「キャリアとは何か」を自分に問い希望職種を考えていく。また、自己PR、趣味・特技を考え、履歴書を完成させ、面接の練習を行う。				
授業終了時の到達目標				
履歴書を完成させる。個人面接で受け答えができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無し				
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	就職活動のアプローチ	・「仕事とは何か」「キャリアとは何か」を考える。		
3~4	自己分析	・自己分析をしっかり行い、自己PR作成の材料集めを行う。また、自己分析を行うことで、面接の受け答え時に必要なPRポイントを探し出すことにつながる。		
5~6	企業を知ろう	・自分の希望に合った進路・キャリアを切り開くためには、企業研究が欠かせません。志望する業界がどうなっているのかを調べていきます。		
7~8	就職活動に必要な書類の書き方	・就職活動に必要な書類の書き方について学ぶ。就職活動の流れと書類の書き方の確認を行います。		
9~10	自己PRを作成 1	・履歴書に記入する自己PRを考えてもらいます。履歴書に記入する際の注意点についても解説します。		
11~12	自己PRの作成 2	・400文字程度の自己PRを作成します。面接では、1分程度の自己PRが求められます。PRするポイントとその根拠をまとめていきます。		
13	「学校生活」「趣味・特技」を考える。	・履歴書の「学校生活」「趣味・特技」欄の内容を考えます。いくつか候補を考え、その中で、PRできるものを選択します。		
14	履歴書を書く	・履歴書を下書き記入します。履歴書は、就職活動において、自分の分身となります。丁寧にしっかり書くことを身につけて行きます。		
15	作文・小論文の対策	・採用試験で、行われる作文試験、論文試験対策を行います。設定した時間で、決められた原稿用紙に記入する力を養います。		
16	面接の準備 面接の受け答え 1	・面接での受け答えの仕方についてポイントを説明します。話の組み立て方やアピールの仕方の基本を抑える。		
17	面接の準備 面接の受け答え 2	・想定問答から、採用担当者の質問の意図と回答例や、面接時のマナーを学ぶ。		
18	面接の入退室練習	・面接時の入退室の練習を行います。ドアの開閉から、お辞儀、椅子へ座るときの足の運び方を反復練習を行うことで身につけます。		

19	集団面接練習	・集団面接練習を行います。集団の場合の入退室の動作を練習します。自己PRを述べてもらいます。		
20	面接練習 1	・個人面接の練習を行います。自己PRや履歴書の内容の受け答えを中心に行っていきます。入退室の動作がまだ、不十分な学生は、反復練習を行います。		
21	個人面接 2	・個人面接の練習を行います。コンピテンシーに基づいた質問を行い、受け答えの内容を採点します。実際の就職面接を想定した面接を行います。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
専門学校生のための就職内定基本テキスト		履歴書 課題	60.0% 40.0%	【事前学習】 自分自身がどんな業種・ 職種で働きたいのか、地 元で働きたいか県外に出 たいかを考えておくこ と。