

科目名 HTML・CSS

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	6 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Web 開発環境を整える～HTML と CSS の基本

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

「Web」という技術を学んでいく為の最初に必要となる知識をしっかりと身に付ける

授業項目

- (1) Web サイトの構成について
- (2) HTML の基本
- (3) CSS の基本
- (4) HTML と WWW サーバー
- (5) HTML タグの基本
- (6) CSS ファイルと HTML ファイルの紐づけ
- (7) Web を構成するパーツについて
- (8) アウトラインとセクション
- (9) フレックスレイアウト
- (10) ページ内リンクの設置
- (11) フォームのマークアップ
- (12) フォント、レイアウトを変更する CSS
- (13) `img, date, form` セクション
- (14) Web 制作の流れ
- (15) Web デザイン概要
- (16) Web デザインの基本

授業の進め方

- 1) 教科書に記載されている文法等の講義
- 2) 講義した文法を使用したパソコンによるプログラミング実習
- 3) 授業担当者からのアドバイス など

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

HTML&CSS の基本が理解出来ている事

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

株式会社翔泳社 これだけでしっかり基本が身につく HTML / CSS Web デザイン

参考書

特になし

実務経験

備考

科目名 ITP 資格対策 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。試験範囲の「テクノロジ系」「マネジメント系」を中心に学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジ系」「マネジメント系」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

授業項目

- (1) テクノロジ系：基礎理論：基礎理論
- (2) テクノロジ系：基礎理論：アルゴリズムとプログラミング
- (3) テクノロジ系：コンピュータシステム：コンピュータ構成要素
- (4) テクノロジ系：コンピュータシステム：システム構成要素
- (5) テクノロジ系：コンピュータシステム：ソフトウェア
- (6) テクノロジ系：コンピュータシステム：ハードウェア
- (7) テクノロジ系：技術要素：情報デザイン
- (8) テクノロジ系：技術要素：情報メディア
- (9) テクノロジ系：技術要素：データベース
- (10) テクノロジ系：技術要素：ネットワーク
- (11) テクノロジ系：技術要素：セキュリティ
- (12) テクノロジ系：演習問題
- (13) テクノロジ系：演習問題
- (14) テクノロジ系：演習問題
- (15) 評価試験
- (16) 評価試験解説
- (17) マネジメント系：開発技術：システム開発技術
- (18) マネジメント系：開発技術：ソフトウェア開発管理技術
- (19) マネジメント系：プロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (20) マネジメント系：演習問題
- (21) マネジメント系：演習問題

- (22) マネジメント系：演習問題
- (23) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (27) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (28) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (29) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (30) テクノロジ系・マネジメント系：模擬問題
- (31) 評価試験
- (32) 評価試験解説

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報処理技術者の基本的な知識を身につける

IT パスポート試験 合格

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

IT パスポート試験の受験を必須とする。

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

インプレス出版 簡単合格 IT パスポート教科書

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

実務経験

金 峰：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 J a v a S c r i p t

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	実習	開講学期	後期	学年	1 年生
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

JavaScript プログラミングができる基礎的な知識及び技術を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

HTML・CSS についての知識を習得したのちに、プログラミングにより HTML ドキュメントを操作する方法について学習する。

バックエンドシステム開発を仕事にする上で知っておきたい基本の知識を学ぶ。

授業項目

(1) JavaScript の記述ルール、イベントハンドラについて

- ・ JavaScript の概要
- ・ JavaScript を記述する場所
- ・ JavaScript の記述ルール

イベントハンドラ

- ・ イベントハンドラとは？
- ・ クリック時に JavaScript を実行する
- ・ マウスの移動時に JavaScript を実行
- ・ ページが読み込まれた直後に JavaScript を実行
- ・ その他のイベントハンドラ
- ・ 画面をクリックするとメッセージが表示される

(2) コンソールの使い方

- ・ コンソールとは？
- ・ コンソールの表示
- ・ コンソールに文字を表示
- ・ エラーメッセージの確認
- ・ コンソールに JavaScript を記述して実行
- ・ 画像をクリックするとコンソールにメッセージが表示される

(3) 関数の基本

- ・関数とは？
- ・関数の作成方法
- ・関数名に指定できない文字
- ・イベントハンドラから関数を呼び出す
- ・確認課題

(4) 変数の利用

- ・変数の宣言
- ・変数に数値を代入
- ・変数に文字を代入
- ・変数の表示
- ・ボタンをクリックすると問題の解答をコンソールに表示する

(5) 変数の演算

- ・演算子の記述
- ・プログラムならではの記述方法
- ・インクリメントとデクリメント
- ・文字の足し算
- ・変数に文字を追加して表示
- ・2つの変数に格納されている数値を足し算、引き算、掛け算、割り算した計算結果をコンソールに表示する

(6) 配列の利用

- ・配列とは？
- ・配列の宣言とデータの代入
- ・配列の読み込み
- ・配列の長さ
- ・配列を2つ用意し、ボタンのクリックにより $\text{SNS} = \text{配列 1}[0] * \text{配列 2}[0]$ 、 $\text{配列 1}[1] * \text{配列 2}[1]$ 、 $\text{配列 1}[2] * \text{配列 2}[2]$ の計算結果をコンソールに表示する

(7) 関数の引数

- ・関数の引数とは？
- ・引数の指定方法
- ・引数を利用して関数を汎用化
- ・複数の引数を指定する場合
- ・配列の利用（確認課題）で作成した内容を1つの関数で処理できるようにする

(8) 要素の取得と内容の変更

- ・要素の取得
- ・要素内の文字の変更
- ・要素内の HTML を書き換える

- ・ボタンをクリックすると（予約受付中）の文字を（予約済み）に変更する

(9) 複数の要素の取得

- ・セレクトを使った要素の取得
- ・取得する要素を絞り込む方法
- ・要素内の文字の変更
- ・ボタンをクリックすると「国名」を「国旗」に変更する

(10) 要素の追加と削除

- ・要素の追加
- ・要素を追加するときの注意点
- ・要素の削除
- ・ボタンをクリックすると、div 要素の中の写真を一覧表示する

(11) 繰り返し処理－1

- ・繰り返し処理とは？
- ・for 文の記述方法
- ・比較演算子
- ・繰り返し処理の例（1）
- ・繰り返し処理の例（2）
- ・要素の追加と削除（確認課題）の THML ファイルのプログラムで関数コールの記述を 1 回で済むように変更する

(12) 繰り返し処理－2

- ・2 重ループの繰り返し処理
- ・多重ループを使った表の作成
- ・入場料金一覧表を作成する

(13) 条件分岐－1

- ・条件分岐とは？
- ・if 文の記述方法
- ・if～else で処理を 2 つに分岐
- ・if～else 文のサンプルプログラム
- ・確認課題：ボタンをクリックした回数に応じて、実行する処理を分岐させる

(14) 条件分岐－2

- ・else if で処理を 3 つ以上に分岐
- ・else if のサンプルプログラム
- ・論理演算子
- ・switch 文で処理を分岐（確認課題）
- ・条件分岐－1（確認課題）で作成したプログラムの分岐部分を switch 文へ変更する

(15) break と continue

- ・break の活用方法
- ・continue の活用方法

- ・ `while` 文を使った繰り返し処理
- ・ 課題：変数 `x` が 1、2、3・・・と変化する `for` 文を使って、三次方程式の解を求める
- ・ 課題：`break` と `continue`（確認課題）を `while` 文で作成する

(16) 単位認定

- ・ 課題提出にて実施する

授業の進め方

授業時間内にパソコンで実習を行う。毎時、小規模なプログラミング作成を課す。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

授業項目に記した内容の JavaScript プログラミングができるようになる事。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

教科書

確かな力が身につく JavaScript「超」入門

参考書

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 VR 演習

担当教員	勝山 遥人				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	演習	開講学期	集中	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Asset Store より環境モデルを Unity 内にインポートする。
その後、Unity 上で VR 実装する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

VR 実装することで VR に対して興味を持ってもらう。全体を通して課題学習になるため、問題解決力や計画性を養っていく。

授業項目

- (1) VR について・VR 体験
- (2) 授業概要について・制作物の進め方
- (3) Asset の使い方・アカウント設定
- (4) 制作物の考案・計画
- (5) Unity の使い方・エラー対応
- (6) 環境モデルを Unity へ import
- (7) 制作
- (8) 制作
- (9) 制作
- (10)制作
- (11)制作
- (12)制作
- (13)制作
- (14)制作
- (15)最終確認・課題提出
- (16)好評会

※制作＝環境モデルのインポート・VR 実装

授業の進め方

授業形式として PBL（問題解決型学習）を取り入れる。課題については、Asset Store より環境モデルをインポート、Unity を使って VR 実装する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

VR 実装することで興味を持ってもらうこと。
学生それぞれの環境モデルに VR 実装する。

成績評価の基準および評価方法

課題制作物の評価（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

教科書

特になし

参考書

実務経験

備考

科目名 アルゴリズム I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年生
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

プログラミングの基礎となるフローチャートおよび擬似言語について学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の科目 A を解けるようになることを目標とする。

授業項目

- (1) アルゴリズム入門
 - ①アルゴリズムとは ②データ型 ③領域の概念 ④三つの基本構造
流れ図の基本パターン
 - ①流れ図（フローチャート）
- (2) 流れ図の基本パターン
 - ②連続型 ③選択型 ④反復型
- (3) 擬似言語の基本パターン
 - ①擬似言語とは ②擬似言語の表記法 ③擬似言語の宣言部分 ④擬似言語の処理部分
 - ⑤練習問題
- (4) 単位認定試験（確認試験）
計算のアルゴリズム
 - ①合計と平均 ②べき乗の計算 ③最大・最小の抽出 ④練習問題
- (5) 手続・関数
 - ①手続・関数とは ②変数のスコープ ③引数と戻り値 ④練習問題
- (6) 配列の操作
 - ①配列 ②1次元配列の操作
- (7) 配列の操作
 - ③1次元配列の挿入・削除 ④2次元配列の操作
 - ⑤練習問題
- (8) 単位認定試験

授業の進め方

- 1) 教科書に沿った講義
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

フローチャートについて学習し、基本情報技術者試験の科目 A 問題を解けるようになることを目標とする。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

オンラインコンテンツを補助教材とし、予習・復習を行う。

教科書

情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造（ウィネット）

参考書

特になし

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 アルゴリズムⅡ

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1 年生
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

プログラミングの基礎となる擬似言語とアルゴリズムについて学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の科目 B を解けるようになることを目標とする。

授業項目

- (1) 擬似言語のルール
うるう年の判定アルゴリズム
- (2) 探索のアルゴリズム
①探索処理とは ②線形探索法（逐次探索法） ③2分探索法 ④ハッシュ表探索法
⑤練習問題
- (3) 数字列を数値に変換するアルゴリズム
- (4) 単位認定試験（確認試験）
整列のアルゴリズム
①配列とは ②選択ソート（基本選択法） ③バブルソート（基本交換法）
- (5) 整列のアルゴリズム
④挿入ソート（基本挿入法） ⑤再帰処理
- (6) データ構造
①構造型 ②リスト構造
- (7) データ構造
③スタックとキュー ④木構造
- (8) 単位認定試験

授業の進め方

- 1) 教科書に沿った講義
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

フローチャートおよび擬似言語について学習し、基本情報技術者試験の科目 B 問題を解けるようになることを目標とする。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

オンラインコンテンツを補助教材とし、予習・復習を行う。

教科書

情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造（ウィネット）

参考書

特になし

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 クラスワーク I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

この授業では様々なグループワークを体験することを通して、学生相互のコミュニケーションを促し、自らについての気づきを深めると共に、新しい人間関係の構築を促す。
知識を活用してペアワークやグループワーク、ディスカッションを行い、他者の意見や考え方に触れることにより、自分の意見との共通点や相違点などに気付くことができるほか、グループ内の生徒たちの力でより高次の学びに達することを目的とする。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

基本的な集団マナーを押さえながら、自分らしさを自主的に発揮できる力を伸ばす。

授業項目

各クオータ内で以下を実施する。ホームルームではクラス運営に関わる様々なことを話し合う。
グループワーク・ディスカッションのテーマはクラス状況に応じて講師が毎回選定する。

- (1) ホームルーム
- (2) グループワーク・ディスカッション (テーマ1)
- (3) グループワーク・ディスカッション (テーマ2)
- (4) コミュニケーション能力に関する講義
- (5) ホームルーム
- (6) グループワーク・ディスカッション (テーマ3)
- (7) グループワーク・ディスカッション (テーマ4)
- (8) コミュニケーション能力に関する講義

授業の進め方

グループワークを中心に様々な講義と演習を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

コミュニケーション能力の向上による、学習活動や就職活動への良い影響を目的とする。社会人になった際の環境の変化に動じない力を身に着ける。

成績評価の基準および評価方法

グループ内での活動状況、提出物、発表内容により評価。積極的に活動し、調和を保ちながらリーダーシップを発揮できるものを高評価とする。

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

なし

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 コンピュータリテラシー

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	1
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

PC の基本操作に慣れ、抵抗感をなくし、情報リテラシーの基礎を習得し、安全かつ効果的に情報を扱える知識とスキルを身に付ける。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

カリキュラム共通で利用するパソコン環境やその使用方法を習得する。学校側からパソコン上で提供される情報や資料の観覧方法、また学生側からの課題提出方法、テスト受験方法などを理解し、授業で使用できるようになること。

授業項目

(1) PC の基本操作とファイル管理の基礎

- ① コンピュータリテラシーとは何か？なぜ重要なのか？
- ② PC の各部名称と役割（ハードウェアの基本）
- ③ マウスとキーボードの基本操作（クリック、ダブルクリック、右クリック、ドラッグ&ドロップ、基本的なキー入力）
- ④ OS の基本操作（ウィンドウの操作、タスクバー、スタートメニューなど）
- ⑤ ファイルとフォルダの概念、作成、保存、基本的な整理方法（名前の付け方、階層構造）

(2) タイピング技能の向上・正確さと速度を意識して

- ① キーボードの構造とホームポジション
- ② タッチタイピングの基本練習（指の配置、キーの押下方法）
- ③ タイピング練習ソフトやウェブサイトの紹介と活用
- ④ 正確性を意識した練習方法、速度向上のためのポイント
- ⑤ 簡単な文章の入力練習

- (3) インターネットの基礎 - 情報へのアクセスと検索のコツ
 - ① インターネットの仕組み (World Wide Web とは)
 - ② ウェブブラウザの基本操作 (URL 入力、ブックマーク、タブ機能など)
 - ③ 検索エンジンの基本的な使い方と効果的なキーワードの選び方
 - ④ 検索結果の評価と信頼性の判断の基礎
 - ⑤ 情報収集における著作権の基礎

- (4) 情報収集スキル Up - より深く、より早く
 - ① 検索演算子の活用 (AND, OR, NOT, フレーズ検索など)
 - ② フィルタリング機能の活用 (期間、言語、ファイル形式など)
 - ③ 画像検索、動画検索など、多様な検索方法の紹介
 - ④ 専門分野の情報源の探し方 (業界団体、学術機関など)
 - ⑤ 収集した情報の整理・保存方法の復習と効率化

- (5) 文書作成ソフトの基本 - レポート作成の第一歩
 - ① 主要な文書作成ソフトの紹介 (Word、Google ドキュメントなど)
 - ② 基本的な操作 (文字入力、編集、書式設定：フォント、サイズ、色、太字など)
 - ③ 段落設定、箇条書き、番号付けの活用
 - ④ 基本的なレイアウト調整
 - ⑤ 保存と印刷

- (6) 文書作成ソフトの応用 - 表や図の挿入、効率的な編集
 - ① 表の作成と編集 (罫線、セルの結合・分割、簡単な計算)
 - ② 図形、画像の挿入と配置
 - ③ ヘッダーとフッターの設定
 - ④ ページ番号の挿入
 - ⑤ 効率的な編集機能の紹介 (ショートカットキー、スタイルの活用)

- (7) プレゼンテーションソフトの基本 - 情報を効果的に伝える
 - ① 主要なプレゼンテーションソフトの紹介 (PowerPoint、Google スライドなど)
 - ② スライドの基本操作 (新規作成、レイアウト選択、テキスト入力、図形・画像の挿入)
 - ③ アニメーションとトランジションの設定 (基本的なものに留める)
 - ④ 発表の際の注意点 (文字サイズ、色使い、情報量など)
 - ⑤ 簡単なプレゼンテーション資料の作成

(8) 情報セキュリティとネチケット・安全で快適なデジタルライフのために

- ① 情報セキュリティの重要性（パスワード管理、不正アクセス対策、ウイルス対策の基礎）
- ② 不審なメールやファイルへの注意
- ③ 個人情報の取り扱い
- ④ 著作権・知的財産権の再確認
- ⑤ SNS やインターネット利用におけるマナー（ネチケット）
- ⑥ トラブルシューティングの基礎（再起動、簡単な設定確認など）

※単位認定試験

授業の進め方

授業時間内には講義と演習を交互に行い、適度に演習やグループワークを取り入れる。
小テスト（キーワードの確認問題）や課題などを通して、理解度を確認する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

将来、社会人として必要となるデジタルスキルの基礎を理解する。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

教科書

講義資料を Moodle 上に配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

特になし

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

特になし

科目名：データサイエンス基礎 I

担当教員	伴 昭彦				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	1
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

これから AI などの勉強を行う学生に対して、結果を求めるまでのアルゴリズム（計算手法）を理解するための、数学的な知識の習得を行う。

数学的な知識を得ることで、ブラックボックスになりがちなプログラムの処理の根本を理解できるようになる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

データサイエンスを学ぶ上で必要となる、データ分析の基本を学ぶ。

その際に必要となる、確率論を学びながら、統計学へ進むための足掛かりとする。統計学を社会利用について例を挙げながら説明を行い、その中で使用される確率論からの講義を行う。確立を習得することで多様性のあるデータの中からの抽出数や、その確からしさなどを学ぶ。

授業項目

(1) 統計学について

現代社会における統計学

(2) 統計学について

データ分析の流れ

(3) 統計学について

データセットの例

(4) 場合の数

集合

(5) 場合の数

集合の要素の個数・場合の数

(6) 場合の数

順列・組合せ

(7) 確率

① 事象と確率

② 確率の基本性質

(8) 確率

- ① 独立な試行の確率
- ② 条件付き確率

授業の進め方

プリントやプロジェクターによる講義形式でおこない、小テストなども活用する。
最終授業の際に確認の試験を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

統計で使用する、確率計算ができるようになること。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

本授業の土台となる、高校数学を予め復讐しておくことが望ましい。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ／システムエンジニア／プロジェクトマネージャとして勤務。

備考

科目名 ビジネス検定 I

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	3 単位
授業方法	講義	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』について学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。

授業項目

- (1) 授業概要についての解説
キャリアと仕事へのアプローチ
- (2) 会社の基本とルールについて
- (3) 仕事の基本となる 8 つの意識
顧客意識、品質意識、納期意識
- (4) 仕事の基本となる 8 つの意識 (2)
時間意識、目標意識、協調意識
改善意識、コスト意識
- (5) コミュニケーションとビジネスマナーの基本
円滑なコミュニケーションについて、コミュニケーションを支えるマナー、
- (6) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (2)
社会人としての身だしなみ、感じの良い挨拶
- (7) コミュニケーションとビジネスマナーの基本 (3)
お辞儀の基本、仕事時の態度と健康管理、入社から退社までと休暇のルール
- (8) 単位認定試験
- (9) 指示の受け方と報告・連絡・相談
指示を受けるポイント、報告と連絡の仕方
指示の受け方と報告・連絡・相談 (2)
連絡と相談の仕方と忠告の仕方

(10) 話し方と聞き方のポイント

ビジネスにふさわしい話し方、ビジネスにふさわしい言葉遣い、

(11) 話し方と聞き方のポイント

敬語の種類と必要性、

(12) 話し方と聞き方のポイント（２）

敬語と尊敬語の使い分け、聞き方の基本

(13) 来客の対応と訪問の基本マナー・会社関係での付き合い

(14) 授業概要についての解説・仕事への取り組み方（１）

- ・業務の流れとスケジュール、定型業務と否定形業務、マニュアル
- ・効率的・合理的な仕事の進め方、PDCAについて

(15) 仕事への取り組み方（２）

- ・スケジュール管理と情報整理、パソコンと情報ネットワークについて
- ・電子メールの活用

(16) 単位認定試験

(17) ビジネス文書の基本

- ・ビジネス文書の役割、ビジネス文書の種類について
- ・社内文書の種類と作成例

(18) ビジネス文書の基本

- ・社外文書の種類と作成例、ビジネス文書のあいさつと様式について
- ・封筒・はがきの使い方、電子メールの書き方

(19) 電話対応

- ・電話の受け方

(20) 電話対応

- ・電話のかけ方、電話の取次ぎと携帯電話のマナー

(21) 統計・データの読み方・まとめ方

- ・表とグラフの役割と特徴、表の読み方とまとめ方
- ・グラフの作り方と特徴

(22) 情報収集とメディアの活用

- ・情報の取捨選択、インターネットなどからの情報収集
- ・新聞からの情報収集

(23) 会社を取り巻く環境と経済の基本

- ・新聞の読み方について

(24) 単位認定試験

授業の進め方

授業時間内には講義を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

教科書

なし

参考書

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

実務経験

備考

特になし

科目名 ビジネス検定Ⅱ

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

ビジネス能力検定試験 3 級の合格を目指す。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ビジネス能力検定 3 級の合格を目指す。講義については、ビジネス検定Ⅰにて修得し、試験対策を本講座にて行う。

授業項目

- (1) 過去問・模擬試験
過去問の解答と解説を行う。
- (2) 過去問・模擬試験
- (3) 過去問・模擬試験
- (4) 過去問・模擬試験
- (5) 過去問・模擬試験
- (6) 過去問・模擬試験
- (7) 過去問・模擬試験
- (8) 単位認定試験

授業の進め方

授業時間内は、過去の検定試験の問題演習を中心に行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

ビジネス能力検定 3 級に合格する事。

成績評価の基準および評価方法

過去問に対する評価の平均得点（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

教科書

なし

参考書

ビジネス能力検定 3 級 公式問題集

実務経験

備考

特になし

科目名 ビジネス文書

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Word 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Windows パソコン操作の基礎より順を追って学び、Word の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

授業項目

- (1) Windows11 の基礎
- (2) Word 文章の作成：書式設定
- (3) Word 文章の作成：文章の入力
- (4) Word 文章の作成：文書の保存と読み込み
- (5) Word 文章の作成：文書の保存
- (6) Word 文章の作成：文書の読み込み
- (7) Word 文章の作成：印刷ページの設定
- (8) Word 文章の作成：余白の設定
- (9) Word 文章の作成：印刷
- (10) Word 文章の作成：複写・削除・移動
- (11) Word の活用：右揃え、中央揃え（センタリング）、箇条書きの入力
- (12) Word の活用：フォントの変更、下線（アンダーライン）、表の作成
- (13) Word の活用：均等割り付け、文字の網かけ
- (14) Word の活用：表の編集、行・列の挿入
- (15) Word の活用：画像の貼り付け・サイズ変更・移動、テキストボックスの挿入
- (16) Word の活用：実習問題

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Word 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) 確認テストを含む課題を出題

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Windows 操作及び Word の活用が出来るようになる事

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし。

参考書

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2021

実務経験

備考

科目名 プログラミング基礎

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	6 単位
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Python を使用したプログラミングの基礎を学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

プログラミング技術を学んでいく為の最初に必要となる知識をしっかりと身に付ける

授業項目

- (1) Python とはどんな言語だろうか
- (2) VSCode のダウンロードとインストール
- (3) インタラクティブモードで実行する
- (4) Python プログラムを作成してみよう
- (5) 変数の取り扱いを理解しよう
- (6) 色々な組み込み型
- (7) モジュールをインポートしてクラスや関数を利用する
- (8) 条件判断は if 文で
- (9) if 文を活用する
- (10) 条件分岐の訓練
- (11) 処理を繰り返す
- (12) ループを活用する
- (13) 繰り返しの訓練
- (14) 例外の処理について
- (15) これまでのまとめ演習
- (16) これまでのまとめ演習
- (17) 文字列を活用する
- (18) 文字列を活用する
- (19) リストやタプルを活用する
- (20) リストやタプルを活用する
- (21) 辞書と集合の操作
- (22) 辞書と集合の操作

- (23) 関数を作成してみよう
- (24) 可変長引数と無名関数の取り扱い
- (25) 可変長引数と無名関数の取り扱い
- (26) 関数を活用する
- (27) 関数を活用する
- (28) 関数の訓練問題
- (29) テキストファイルを読み込む
- (30) ファイル読み込みの訓練
- (31) テキストファイルに文字列を書き込む
- (32) ファイル書き込みの訓練
- (33) クラス作成の基礎知識
- (34) Customer クラスの作成
- (35) インスタンス変数とクラス変数
- (36) クラスでメソッドを定義する
- (37) クラスに変数やメソッドを動的に追加する
- (38) メソッドを動的に追加する
- (39) アトリビュートを外部からアクセスできないようにする
- (40) アクセサメソッドをプロパティとして扱う
- (41) オリジナルのクラスや関数をモジュールとして利用する
- (42) モジュールにテスト用のステートメントを加える
- (43) Customer クラスを継承する
- (44) サブクラスでメソッドを追加する
- (45) 組み込み型を継承する
- (46) クラスの訓練問題
- (47) 国家試験の Python の模擬問題
- (48) 国家試験の Python の模擬問題

授業の進め方

- 1) 講義した文法を使用したパソコンによるプログラミング実習
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

プログラミング及び Python の基本が理解出来ている事

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし、講義資料を Moodle 上で展開し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

ソーテック社 Python 入門教室

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 情報検定対策

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容について学習する

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

情報活用試験 3 級の合格を目指し、最終的には情報活用検定 3 級の試験を受験する。

授業項目

- (1) 情報とは：情報とデータ、2 進数について
- (2) 基数変換：2 進数⇔10 進数
- (3) 情報とは：デジタルとアナログ、ビットとバイトについて
- (4) 情報とは：単位と補助単位
- (5) 情報を収集するための検索方法：いろいろな情報検索・情報の整理方法について
インタビュー、アンケート、バズセッション、ブレインストーミング、KJ 法等の手法について学ぶ
- (6) 記憶装置の種類、入出力 I/F について
各種メディアの容量について学習する
- (7) オペレーティングシステム
オペレーティングシステムの構造とその仕組みについて学習する
- (8) Window の操作とファイル管理・拡張子について
- (9) インターネットについて
インターネットについての概略について
プロトコルとドメイン名
- (10) インターネットについて
ネットワークの接続形態と回線形態について
- (11) ナローバンドとブロードバンド回線について
回線の特性とメディアについて
- (12) WWW の仕組み
HTML タグ・CSS と WEB サーバーについての仕組み
URL とドメインについて

- (13) WEB 技術・検索エンジン・プラグインなど周辺技術
- (14) 電子メールの仕組み・電子メールの書き方・マナー
- (15) 中間試験
- (16) ワープロについて 演習
- (17) 様々なアプリケーション 概要
 - コンピュータ上で使用されるアプリケーションの種類について学習する
- (18) 身近なコンピュータと暮らし
 - 身近にあるコンピュータシステムについて概要を学習する
- (19) 情報社会の光と闇
 - 情報化社会による発展について学習する
 - デジタルデバイドなど情報社会についての負の面について学習する
- (20) 情報社会と情報モラル：情報社会の問題点
- (21) 情報社会と情報モラル：情報社会における個人
- (22) 情報社会と情報モラル：知的財産権と著作権
- (23) 情報モラルについてまとめ
- (24) ネットワークの利用とエチケット
 - ネットワークの利用とセキュリティ、ネチケットに対する基礎的な知識
- (25) 過去問題演習 令和 6 年 演習と解説
- (26) 過去問題演習 令和 5 年 演習と解説
- (27) 過去問題演習 令和 4 年 演習と解説
- (28) 過去問題演習 令和 3 年 演習と解説
- (29) 過去問題演習 令和 2 年 演習と解説
- (30) 過去問題演習 令和 1 年 演習と解説
- (31) 過去問題演習 平成 30 年 演習と解説
- (32) 単位認定試験 (CBT による試験実施)

授業の進め方

過去問題による演習を行いながら、出題区分の『パソコンの基礎』の内容に関して講義を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容に関して約 8 割の内容が理解出来ている事。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

教科書

なし

参考書

情報処理活用試験 3 級 公式テキスト・問題集 実教出版

実務経験

備考

科目名：情報社会学

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	1
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

情報社会の基礎から応用、そして未来までを見据えた IT 世界について学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

情報技術の進化と社会変革を理解し、その学びを未来に活かす知識を理解させる。

授業項目

(1) 情報社会とは何か？ - その成り立ちと構造

- ① イントロダクション：情報社会学を学ぶ意義、IT 専門学校における重要性
- ② 「情報」とは何か？：データ、情報、知識、知恵の階層
- ③ 情報社会の歴史：狩猟社会、農耕社会、工業社会との比較
- ④ 現代社会の情報化：デジタル化、ネットワーク化、モバイル化
- ⑤ 情報社会の構造：情報インフラ、情報コンテンツ、情報サービス、情報主体

(2) 情報技術の進化と社会変革 - テクノロジーが社会をどう変えてきたか

- ① 主要な情報技術の発展：コンピュータ、インターネット、モバイル技術、AI
- ② 社会の各分野への影響：経済、政治、文化、教育、医療など
- ③ 産業構造の変化：IT 産業の成長、既存産業の変革 (DX)
- ④ グローバル化と情報技術：国境を超える情報流通、多文化共生の課題

(3) インターネットとウェブ社会 - 繋がりが生み出す新たな可能性と課題

- ① インターネットの仕組みと歴史：TCP/IP、WWW
- ② ウェブの進化：Web1.0、Web2.0 (ソーシャルメディア)、Web3.0 (分散型ウェブ)
- ③ ソーシャルメディアの功罪：情報共有、コミュニケーション、炎上、フェイクニュース
- ④ オンラインコミュニティと新しい人間関係

- (4) ビッグデータと AI - 情報の海から知恵を生み出す力
- ① ビッグデータとは何か：特性 (Volume, Velocity, Variety, Veracity, Value)
 - ② ビッグデータ分析の応用事例：マーケティング、医療、都市計画など
 - ③ AI (人工知能) の基礎：機械学習、深層学習
 - ④ AI の社会実装：自動運転、画像認識、自然言語処理
 - ⑤ ビッグデータと AI の倫理的課題：プライバシー、バイアス
- (5) 情報セキュリティとリスクマネジメント - デジタル社会の安全を守るために
- ① 情報セキュリティの重要性：個人情報保護、企業秘密、社会インフラ
 - ② サイバー攻撃の種類と手口：マルウェア、フィッシング、DDoS 攻撃
 - ③ 情報セキュリティ対策：技術的対策、管理的対策、人的対策
 - ④ リスクマネジメントの考え方：脅威分析、脆弱性評価、対策計画
 - ⑤ 情報リテラシーの重要性：セキュリティ意識の向上
- (6) 情報社会と人間 - テクノロジーは私たちの生活をどう変えるのか
- ① コミュニケーションの変化：対面コミュニケーションの希薄化、オンラインコミュニケーションの特性
 - ② ライフスタイルの変化：オンラインショッピング、エンターテインメント、学習
 - ③ 健康への影響：VDT 症候群、ネット依存
 - ④ 情報格差 (デジタルデバイド)：情報弱者への配慮
 - ⑤ テクノロジーとウェルビーイング：より良い情報社会の実現に向けて
- (7) 情報社会の未来 - 次のトレンドと可能性
- ① 今後の技術トレンド予測：IoT、メタバース、ブロックチェーン、量子コンピュータなど
 - ② スマートシティ、Society 5.0 の構想
 - ③ 持続可能な情報社会の実現に向けて：環境問題への貢献
 - ④ 新しいビジネスモデルの創出
 - ⑤ 未来の IT 人材に求められるスキルとマインドセット
- (8) 情報社会学の応用と実践 - 学びを未来に活かす

※単位認定

- ① これまでの講義の振り返りとコンセプトの再確認
- ② 情報社会における倫理的課題の再考：プライバシー、著作権、表現の自由
- ③ グループディスカッション：情報社会の課題と未来について
- ④ IT 専門学校生としての情報社会への関わり方、貢献の仕方
- ⑤ 今後の学習への動機付け、キャリアパスの展望

授業の進め方

授業時間内には講義を行う。毎時、授業終了時に小テストを課す。(キーワードの確認問題)

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報社会について理解している事。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

講義資料を Moodle 上に配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

なし

実務経験

小野 浩一：IT 企業において、プログラマ、システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 表計算

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	1 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Excel 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

表計算を基礎より順を追って学び、Excel の活用（ドキュメント作成）が可能になる様にする。

授業項目

- (1) Excel 入門：データの入力の手順、数値のデータ入力、文字列の入力
- (2) Excel 入門：データの消去、ファイルの保存と読み込み、印刷
- (3) Excel 入門：セルの挿入・削除、移動・コピー、データの修正
- (4) Excel 入門：連続データの入力、数式の入力
- (5) Excel 入門：列幅と行の高さの変更、セル内の改行、表示形式
- (6) Excel 入門：文字の配置とフォント、罫線・塗りつぶし
- (7) Excel 入門：グラフの用途と基本構成、棒グラフの作成
- (8) Excel 入門：円グラフの作成
- (9) Excel 入門：グラフの設定の変更
- (10) Excel の活用：オート SUM ボタンの利用
- (11) Excel の活用：最大値・最小値（MAX・MIN）、数値の個数（COUNT）
- (12) Excel の活用：順位づけ、四捨五入、判定、条件による集計、表の検索
- (13) Excel の活用：データベース機能
- (14) Excel の活用：データの集計
- (15) Excel の活用：Word と Excel の連携
- (16) Excel の活用：アプリ間のデータ活用

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Excel 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) 確認テストを含む課題を出題

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

表計算を理解し、Excel の活用が出来る様になる事

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

実教出版 30 時間でマスター Word&Excel2021

実務経験

備考

科目名：AI 数学基礎

担当教員	浜本 征志				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	2 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

IT 社会の進歩とともに、データ分析が必要とされる場面が増えてきており、IT 業界におけるニーズも高まってきている。様々なソフトの技術も向上しており、それらの開発を支える人材がますます必要になってきている。

本講義では、AI 技術に関係する基礎数学の学習を行う。

数学的な知識を得ることで、ブラックボックスになりがちなプログラムの処理の根本を理解できるようになる。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

AI の基礎技術を習得する。

その際に必要となる、基礎数学を学ぶことで、正しい数値処理の習得を目指す。

授業項目

(9) 数学基礎

- 1 回目：コンピュータと「数」：位取り記数法、基数変換、コンピュータの世界の数字のお話
- 2 回目：コンピュータと「数」：負の数の扱い方、実数の表し方、文字や色の扱い方
- 3 回目：コンピュータと「演算」：算術演算はコンピュータの四則演算、シフト演算で掛け算・割り算
- 4 回目：コンピュータと「演算」：コンピュータに特有のビット演算、コンピュータは論理演算で判断する
- 5 回目：集合と確率：集合、順列と組み合わせ、確率
- 6 回目：統計と乱数：統計とは、ばらつきを調べる、関係を調べる、データから推測する、ランダムに選ぶ
- 7 回目：試験
- 8 回目：試験解説

授業の進め方

プリントやプロジェクターによる講義形式でおこない、小テストなども活用する。

最終授業の際に確認の試験を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

AI 技術に用いられる数学的手法の理解ができること

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

本授業の土台となる、高校数学を予め復習しておくことが望ましい。

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

浜本 征志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名：FE 資格対策 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	後期	学年	2 年生
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の基本情報技術者試験を取得するための知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジー」「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける。

全出題範囲に関する試験対策を行う。

授業項目

- (1) ハードウェア
- (2) ソフトウェア
- (3) コンピュータで扱うデータ
- (4) コンピュータで扱うデータ
- (5) データベース
- (6) データベース
- (7) ネットワーク
- (8) セキュリティ
- (9) 企業活動と IT の活用：企業、経営戦略
- (10) 企業活動と IT の活用：業績の評価
- (11) 企業活動と IT の活用：マーケティング
- (12) 企業活動と IT の活用：分析ツール
- (13) 企業活動と IT の活用：組織
- (14) 企業活動と IT の活用：業務
- (15) 企業活動と IT の活用：情報システムの活用
- (16) 企業活動と IT の活用：効率的な IT 投資
- (17) 企業活動と IT の活用：インターネットの活用

- (18) 企業活動と IT の活用：標準化
- (19) 法務と財務：法務、知的財産権
- (20) 法務と財務：財務
- (21) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム監査
- (22) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムの性能評価
- (23) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム開発
- (24) システム開発とプロジェクトマネジメント：開発順序
- (25) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム設計
- (26) システム開発とプロジェクトマネジメント：プログラミング
- (27) システム開発とプロジェクトマネジメント：アルゴリズムとデータ構造
- (28) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムのテスト
- (29) システム開発とプロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (30) システム開発とプロジェクトマネジメント：アローダイアグラム
- (31) システム開発とプロジェクトマネジメント：順列と組合せ
- (32) システム開発とプロジェクトマネジメント：サービスマネジメント

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報処理技術者の基本的な知識を身につける
基本情報技術者試験 合格

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

実務経験

備考

科目名 ITP 資格対策Ⅱ

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。試験範囲の「マネジメント系」「ストラテジ系」を中心に学習する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「マネジメント系」「ストラテジ系」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける

授業項目

- (1) マネジメント系：サービスマネジメント：サービスマネジメント
- (2) マネジメント系：サービスマネジメント：システム監査
- (3) マネジメント系：演習問題
- (4) マネジメント系：演習問題
- (5) マネジメント系：演習問題
- (6) ストラテジ系：企業と法務：企業活動
- (7) ストラテジ系：企業と法務：法務
- (8) ストラテジ系：経営戦略：経営戦略マネジメント
- (9) ストラテジ系：経営戦略：技術戦略マネジメント
- (10) ストラテジ系：経営戦略：ビジネスインダストリ
- (11) ストラテジ系：システム戦略：システム戦略
- (12) ストラテジ系：システム戦略：システム企画
- (13) ストラテジ系：演習問題
- (14) ストラテジ系：演習問題
- (15) ストラテジ系：演習問題
- (16) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (17) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (18) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (19) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (20) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題
- (21) マネジメント系・ストラテジ系：模擬問題

- (22) 全範囲模擬問題
- (23) 全範囲模擬問題
- (24) 全範囲模擬問題
- (25) 全範囲模擬問題
- (26) 全範囲模擬問題
- (27) 弱点克服
- (28) 弱点克服
- (29) 弱点克服
- (30) 弱点克服
- (31) 弱点克服
- (32) 弱点克服

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報処理技術者の基本的な知識を身につける
IT パスポート試験 合格

成績評価の基準および評価方法

IT パスポート試験の受験を必須とし、IT パスポート試験合格により単位取得とする

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

インプレス出版 簡単合格 IT パスポート教科書

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

実務経験

備考

科目名 Java プログラミング

担当教員	伴 昭彦、金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

現在でも開発現場にて広く使用されている Java 言語の基礎を学ぶ。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

「プログラミング応用」との選択となる。
前提は特になし、誰でも受講できる。

授業項目

- (1) 第1章 Java 言語に触れる
- (2) 第1章 Java 言語に触れる
- (3) 第1章 Java 言語に触れる
- (4) 第1章 Java 言語に触れる
- (5) 第2章 Java 言語の基本
- (6) 第2章 Java 言語の基本
- (7) 第2章 Java 言語の基本
- (8) 第2章 Java 言語の基本
- (9) 第3章 分岐処理と繰り返し
- (10) 第3章 分岐処理と繰り返し
- (11) 第3章 分岐処理と繰り返し
- (12) 第3章 分岐処理と繰り返し
- (13) 第4章 メソッド (クラスメソッド)
- (14) 第4章 メソッド (クラスメソッド)
- (15) 第4章 メソッド (クラスメソッド)
- (16) 第4章 メソッド (クラスメソッド)
- (17) 第5章 クラスの基本
- (18) 第5章 クラスの基本
- (19) 第5章 クラスの基本
- (20) 第5章 クラスの基本
- (21) 第6章 クラスの一步進んだ使い方

- (22) 第 6 章 クラスの一步進んだ使い方
- (23) 第 6 章 クラスの一步進んだ使い方
- (24) 第 6 章 クラスの一步進んだ使い方
- (25) 第 7 章 継承
- (26) 第 7 章 継承
- (27) 第 7 章 継承
- (28) 第 7 章 継承
- (29) 第 8 章 抽象クラスとインタフェース
- (30) 第 8 章 抽象クラスとインタフェース
- (31) 第 8 章 抽象クラスとインタフェース
- (32) 第 8 章 抽象クラスとインタフェース

授業の進め方

授業時間内には講義と演習を交互に行う。ほぼ毎回、授業終了時に小テストを課す

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

簡単なプログラム指示書を与えられた際に、独力で仕様を理解し、プログラミング設計を行い、実装が行えるようになること。

成績評価の基準および評価方法

考查点数にて評価を実施する

授業外学習（予習・復習）の指示

事前（およそ 1 週間前）に提示される、次回の講義資料を確認し、1 時間程度の予習を行う。
実施後に小テストの結果から理解度に応じて復習を実施するように指示を行う。

教科書

以下の教科書を使用する、また講義資料を配布し、その資料に沿って授業を勧める
Java 第 2 版 入門編 ゼロからはじめるプログラミング

参考書

特になし

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ/システムエンジニア/プロジェクトマネージャとして勤務。

金峰 : IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

特になし

科目名 LINUX 概論

担当教員	大下 篤史				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

Linux 操作及び活用が出来る様になる知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

Linux (Alma Linux) 環境の構築、及び、基本的な操作・知識を習得する。

授業項目

- (1) Linux の基礎を学習する：Linux の概要を学習
- (2) Linux の基礎を学習する：VirtualBox のインストールと仮想マシンの作成
- (3) Linux の基礎を学習する：Linux のインストール
- (4) Linux の基礎を学習する：Linux の起動方法、ログイン方法を学習
- (5) 基本的なコマンドを学習：コマンド (cd , pwd , mkdir , rmdir , cp , mv , rm)
- (6) 基本的なコマンドを学習：コマンド (find , which , cat , less , more)
- (7) 基本的なコマンドを学習：コマンド (man)、リダイレクト
- (8) 基本的なコマンドを学習：grep、パイプ
- (9) Vi エディタの使い方を学習する：起動、挿入、変更、終了
- (10) Vi エディタの使い方を学習する：vi エディタでの行のカット&ペース
- (11) Vi エディタの使い方を学習する：vi エディタでの行のコピー&ペースト、文字列検索
- (12) Vi エディタの使い方を学習する：vi エディタでの文字列置換
- (13) 基礎的なコマンド2：touch,head,tail を使用し、ファイルを操作しながらコマンドを実習
- (14) 基礎的なコマンド2：sort を使用し、ファイルを操作しながらコマンドを実習
- (15) 基礎的なコマンド2：sort,unip,tr,diff コマンド
- (16) 基礎的なコマンド2：diff コマンド

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、パソコンで Linux 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) 確認テストを含む課題を出題

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

Linux（Alma Linux）環境の構築、及び、基本的な操作・知識を習得する。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

Linux 標準教科書（Ver4.0.0） 特定非営利活動法人エルピーアイジャパン

参考書

特になし

実務経験

備考

科目名：Web 応用演習 I

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

この講義では、Web システム開発を行えるようになることを目標とする。
前期では、システム開発に関わる知識やソフトウェアの使用方法を理解し、必要な知識を身に付けることを目標とする。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

システム開発の流れ、およびシステム開発で使用するソフトウェアの使用方法を学び、システム開発に関連する知識を習得する。

授業項目

・2Q

- (1) バージョン管理について
- (2) バージョン管理について
- (3) バージョン管理について
- (4) バージョン管理について
- (5) Github でのソフトウェアの管理
- (6) Github でのソフトウェアの管理
- (7) Github でのソフトウェアの管理
- (8) Github でのソフトウェアの管理
- (9) 仮想環境について
- (10) 仮想環境について
- (11) 仮想環境について
- (12) 仮想環境について
- (13) docker のインストール
- (14) docker のインストール
- (15) docker のインストール
- (16) docker のインストール
- (17) Visual Studio Code のインストール
- (18) Visual Studio Code のインストール

- (19) docker による仮想環境の構築
- (20) docker による仮想環境の構築
- (21) Github の操作
- (22) Github の操作
- (23) Github の操作
- (24) Github の操作
- (25) システム開発について（設計）
- (26) システム開発について（設計）
- (27) DB について
- (28) DB について
- (29) DB の構築
- (30) DB の構築
- (31) 開発するシステムについて
- (32) 開発するシステムについて

授業の進め方

システム開発の流れを理解し、作業計画に従って開発環境の構築を完了した後にサンプルプログラムの完成を目指す。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

特になし

成績評価の基準および評価方法

成果物（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

動かして学ぶ！ Python FastAPI 開発入門

参考書

なし

実務経験

金 峰：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名：Web 応用演習Ⅱ

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	8
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

この講義では、Web システム開発を行えるようになることを目標とする。

後期では、システム開発の全体の流れを理解し、システム開発に必要な知識を身に着けることを目標とする。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

システム開発の流れ、およびシステム開発で使用するソフトウェアの使用方法を学び、システム開発に関連する知識を習得する。

授業項目

・3Q

- | | |
|---------------------|-----------------|
| (1) 作成するシステムについて | (17) システムの構築・作成 |
| (2) 作成するシステムについて | (18) システムの構築・作成 |
| (3) 作成するシステムについて | (19) システムの構築・作成 |
| (4) 作成するシステムについて | (20) システムの構築・作成 |
| (5) 作成するシステムについて | (21) システムの構築・作成 |
| (6) 作成するシステムについて | (22) システムの構築・作成 |
| (7) 作成するシステムについて | (23) システムの構築・作成 |
| (8) 作成するシステムについて | (24) システムの構築・作成 |
| (9) クライアント・サーバについて | (25) システムの構築・作成 |
| (10) クライアント・サーバについて | (26) システムの構築・作成 |
| (11) クライアント・サーバについて | (27) システムの構築・作成 |
| (12) クライアント・サーバについて | (28) システムの構築・作成 |
| (13) ネットワークについて | (29) システムの構築・作成 |
| (14) ネットワークについて | (30) システムの構築・作成 |
| (15) ネットワークについて | (31) システムの構築・作成 |
| (16) ネットワークについて | (32) システムの構築・作成 |

・ 4Q

- (33) 単体テスト・結合テストについて
- (34) 単体テスト・結合テストについて
- (35) 単体テスト・結合テストについて
- (36) 単体テスト・結合テストについて
- (37) 単体テスト・結合テストについて
- (38) 単体テスト・結合テストについて
- (39) 単体テスト・結合テストについて
- (40) 単体テスト・結合テストについて
- (41) 課題の作成・テスト
- (42) 課題の作成・テスト
- (43) 課題の作成・テスト
- (44) 課題の作成・テスト
- (45) 課題の作成・テスト
- (46) 課題の作成・テスト
- (47) 課題の作成・テスト
- (48) 課題の作成・テスト
- (49) 課題の作成・テスト
- (50) 課題の作成・テスト
- (51) 課題の作成・テスト
- (52) 課題の作成・テスト
- (53) 課題の作成・テスト
- (54) 課題の作成・テスト
- (55) 課題の作成・テスト
- (56) 課題の作成・テスト
- (57) 課題提出・評価
- (58) 課題提出・評価
- (59) 課題提出・評価
- (60) 課題提出・評価
- (61) 課題提出・評価
- (62) 課題提出・評価
- (63) 課題提出・評価
- (64) 課題提出・評価

授業の進め方

システム開発の流れを理解し、作業計画に従ってシステムの完成を目指す。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

特になし

成績評価の基準および評価方法

成果物（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

動かして学ぶ！ Python FastAPI 開発入門

参考書

なし

実務経験

金 峰：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 キャリアプラン I

担当教員	小野 浩一				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	1 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	2 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

日本の企業で就職するために、日本企業の特徴と就活の知識と理解させる

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

次年度にスムーズに就職活動が行えるよう指導する。

企業研究・自己分析を行い履歴書を完成させる。

授業項目

- (1) 日本で就職するということ：日本の雇用環境、日本企業が求める留学生とは
- (2) 日本で就職するということ：日本の採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 日本で就職するということ：日本で就職するためには、外国と日本での雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 2) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

日本の企業について理解をさせる。

履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）

成績評価の基準および評価方法

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

就学生のための就職内定ワークブック

実務経験

備考

科目名：クラウド技術

担当教員	浜本 征志				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

クラウドコンピューティングの利用が急速に広がっている。クラウドコンピューティングによって、選択肢が広がって、さまざまなビジネスシーンでの活用が可能となっている。この授業では、実際にクラウドを体験して、利点・問題点の理解を深めて、必要となったときに実践的な判断を可能とする知識を習得することが目的である。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

クラウドサービスで最も利用されているオンラインストレージ（Google ドライブ）を取り上げ、活用方法の演習を行う。

また、その他の Google クラウドサービスも取り上げ、そのサービスのアカウント作成や運用・利用を体験する。ただし、提供者側の状況によっては、利用するサービスの変更があり得る。

授業項目

- (10) Google ドライブ
- (11) GoogleMeet
- (12) Google フォーム
- (13) Gemini の基本
- (14) Gemini で創作
- (15) Gemini の応用（履歴書作成、ビジネス文章作成、プログラム作成）①
- (16) Gemini の応用（履歴書作成、ビジネス文章作成、プログラム作成）②
- (17) Gemini の応用（履歴書作成、ビジネス文章作成、プログラム作成）③
- (18) Google AI Studio
- (19) Gemini API の基本
- (20) Gemini API の応用（API を呼び出すアプリ作成）
- (21) Google 画像生成 AI「ImageFX」
- (22) Google Colaboratory の基本①
- (23) Google Colaboratory の基本②
- (24) Google Colaboratory の応用（StableDiffusion 体験）①
- (25) Google Colaboratory の応用（StableDiffusion 体験）②

授業の進め方

プリントやプロジェクターによる講義形式でおこない、小テストなども活用する。
各演習での課題提出を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

実際にクラウドを体験して、利点・問題点の理解を深めて、必要となったときに実践的な判断を可能とする知識を習得すること。

成績評価の基準および評価方法

課題提出の点数（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

浜本 征志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 クラスワークⅡ

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

この授業では様々なグループワークを体験することを通して、学生相互のコミュニケーションを促し、自らについての気づきを深めると共に、新しい人間関係の構築を促す。
知識を活用してペアワークやグループワーク、ディスカッションを行い、他者の意見や考え方に触れることにより、自分の意見との共通点や相違点などに気付くことができるほか、グループ内の生徒たちの力でより高次の学びに達することを目的とする。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

基本的な集団マナーを押さえながら、自分らしさを自主的に発揮できる力を伸ばす。

授業項目

各クオータ内で以下を実施する。ホームルームではクラス運営に関わる様々なことを話し合う。
グループワーク・ディスカッションのテーマはクラス状況に応じて講師が毎回選定する。

- (1) ホームルーム
- (2) グループワーク・ディスカッション（テーマ1）
- (3) グループワーク・ディスカッション（テーマ2）
- (4) コミュニケーション能力に関する講義
- (5) ホームルーム
- (6) グループワーク・ディスカッション（テーマ3）
- (7) グループワーク・ディスカッション（テーマ4）
- (8) コミュニケーション能力に関する講義

授業の進め方

グループワークを中心に様々な講義と演習を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

コミュニケーション能力の向上による、学習活動や就職活動への良い影響を目的とする。社会人になった際の環境の変化に動じない力を身に着ける。

成績評価の基準および評価方法

グループ内での活動状況、提出物、発表内容により評価。積極的に活動し、調和を保ちながらリーダーシップを発揮できるものを高評価とする。

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

なし

実務経験

金 峰：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 データベース演習

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

学生自身の PC 上にデータベース（PostgreSQL）を構築した上で演習を実施する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

DBMS のインストールから、操作を行い、基本的な管理の仕方を習得する

授業項目

- (1) DBMS の管理概要、インストール
- (2) DB 管理用のソフトウェアの使い方と利用方法
- (3) DCL、DDL、DML、TCL の演習
- (4) 演習用 DB 1 の構築
- (5) 演習用 DB 1 に対する SQL 演習（1）
- (6) 演習用 DB 1 に対する SQL 演習（2）
- (7) 演習用 DB 1 に対する SQL 演習（3）
- (8) 演習用 DB 2 の構築
- (9) 演習用 DB 2 に対する SQL 演習（1）
- (10) 演習用 DB 2 に対する SQL 演習（2）
- (11) 演習用 DB 2 に対する SQL 演習（3）
- (12) 演習用 DB 3 の構築
- (13) 演習用 DB 3 に対する SQL 演習（1）
- (14) 演習用 DB 3 に対する SQL 演習（2）
- (15) 演習用 DB 3 に対する SQL 演習（3）
- (16) 期末考査

授業の進め方

- 1) 講義を聴講
- 2) 演習
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

DBMS のインストール、
DCL、DDL、DML、TCL の理解、
演習を通じてデータの取得方法を学ぶ、

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

講義資料を配布

参考書

オープンソース データベース標準教科書 PostgreSQL ver.3.0.0

実務経験

金 峰：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 データベース概論

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

データベース、テーブルの作成及びSQL操作が出来るようになること（設計も含む）

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

基本的なSQL操作が出来る知識を習得する。

授業項目

- (1) はじめてのSQL：データベースとは、SQLの基本ルール
- (2) はじめてのSQL：データ型とリテラル
- (3) 基本文法と4大命令：SQLの命令体系
- (4) 基本文法と4大命令：SELECT文・データの検索、UPDATE文・データの更新
- (5) 基本文法と4大命令：DELETE文・データの削除、INSERT文・データの追加
- (6) 操作する行の絞り込み：WHERE句による絞り込み、条件式、比較演算子
- (7) 操作する行の絞り込み：複数の条件式を組み合わせる、主キーとその必要性
- (8) 検索結果の加工：DISTINCT・重複行を除外する、ORDER BY・結果を並べ替える
- (9) 検索結果の加工：OFFSET・FETCH・先頭から数行だけ取得する、集合演算子
- (10) 式と関数：式と演算子、関数、文字列にまつわる関数
- (11) 式と関数：数値にまつわる関数、日付にまつわる関数、変換にまつわる関数
- (12) 集計とグループ化：データを集計する、集計関数の使い方
- (13) 集計とグループ化：データをグループに分ける、集計テーブルの活用
- (14) 副問い合わせ：検索結果に基づいて表を操作する、単一の値の代わりに副問い合わせを用いる
- (15) 複数テーブルの結合：「リレーショナル」の意味、テーブルの結合
- (16) トランザクション：正確なデータ操作、コミットとロールバック

授業の進め方

- 1) 講義を聴講
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

基本的なSQL操作が出来る知識を習得する。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

オープンソース データベース標準教科書 PostgreSQL ver.3.0.0

実務経験

金峰：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 プレゼンテーション

担当教員	金 峰				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	2
授業方法	講義・実習	開講学期	前期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

準備からリハーサル・本番までのプレゼンテーションの流れ、PowerPoint の操作手順を理解する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

講究なのでプレゼンテーションを実施する機会があるため、プレゼンテーションの基本的な操作・知識を習得する。

授業項目

- (1) プレゼンテーションとは
- (2) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 1
- (3) プレゼンテーションのストーリー、視覚資料の作成 2
- (4) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 1
- (5) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 2
- (6) PowerPoint を使ったプレゼンテーション資料の作成 3
- (7) プレゼンテーションテクニック 1
- (8) プレゼンテーションテクニック 2
- (9) プレゼンテーションテクニック 3
- (9) プレゼンテーションテクニック 4
- (10) プレゼンテーションの実施と反省 1
- (11) プレゼンテーションの実施と反省 2
- (12) プレゼンテーション資料作成 1
- (13) プレゼンテーション資料作成 2
- (14) プレゼンテーション資料作成 3
- (15) 単位認定（プレゼン実習 1）
- (16) 単位認定（プレゼン実習 2）

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、パソコンで PowerPoint 操作を行う
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

講究等でプレゼンテーションを実施するための知識や手順を習得する。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

なし

参考書

実教出版 30 時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2016

実務経験

備考

科目名 講究

担当教員	浜本 征志				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義・実習	開講学期	後期	学年	2
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

卒業ゼミ研究テーマ発表を聴講し、質疑応答を行う。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

卒業ゼミ研究テーマ発表を聴講し、質疑応答を通して自身の理解を深めプレゼン能力を高める。

授業項目

- (2) 講究についての説明
- (2) 発表聴講と質疑応答①（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (3) 発表聴講と質疑応答②（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (4) 発表聴講と質疑応答③（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (5) 発表聴講と質疑応答④（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (6) 発表聴講と質疑応答⑤（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (7) 発表聴講と質疑応答⑥（事前に発表順番を決めて順次実施する）
- (8) 発表聴講と質疑応答⑦（事前に発表順番を決めて順次実施する）

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) 質疑応答を記録し、内容を評価

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

卒業ゼミ研究テーマ発表を聴講し、質疑応答を通して自身の理解を深めプレゼン能力を高める。

成績評価の基準および評価方法

質疑応答の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

特になし

実務経験

浜本 征志：IT 企業において、プログラマとして勤務。

備考

科目名 AP 資格対策 I

担当教員	伴 昭彦				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の応用情報処理技術者試験に合格するための知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

応用情報技術者試験資格対策を行う、過去問の午前問題を中心に問題を解く。

授業項目

- (1) 情報セキュリティ
- (2) 情報セキュリティ 過去午前問題演習
- (3) ネットワーク
- (4) ネットワーク 過去午前問題演習
- (5) データベース
- (6) データベース 過去午前問題演習
- (7) サービスマネジメント
- (8) サービスマネジメント 過去午前問題演習
- (9) プロジェクトマネジメント
- (10) プロジェクトマネジメント 過去午前問題演習
- (11) 情報システム開発
- (12) 情報システム開発 過去午前問題演習
- (13) プログラミング
- (14) プログラミング 過去午前問題演習
- (15) まとめ
- (16) 中間考査
- (17) 経営戦略
- (18) 経営戦略 過去午前問題演習
- (19) 情報戦略
- (20) 情報戦略 過去午前問題演習
- (21) システムアーキテクチャ

- (22) システムアーキテクチャ 過去午前問題演習
- (23) 組込みシステム開発
- (24) 組込みシステム開発 過去午前問題演習
- (25) システム監査
- (26) システム監査 過去午前問題演習
- (27) 過去問題演習
- (28) 過去問題演習
- (29) 過去問題演習
- (30) 過去問題演習
- (31) 過去問題演習
- (32) 期末考査

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) 過去問題を解いたのちに、解答と解説の実施

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

応用情報処理技術者試験の合格に必要な知識を身につける

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

応用情報技術者試験過去問題

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ／システムエンジニア／プロジェクトマネージャとして勤務。

備考

科目名：FE 資格対策Ⅱ

担当教員	金 峰				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義、演習	開講学期	後期	学年	3 年生
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の基本情報技術者試験を取得するための知識を習得する。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

検定試験の「テクノロジー」「ストラテジ」「マネジメント」の出題範囲に準拠した知識をしっかりと身に付ける。

全出題範囲に関する試験対策を行う。

授業項目

- (33) ハードウェア
- (34) ソフトウェア
- (35) コンピュータで扱うデータ
- (36) コンピュータで扱うデータ
- (37) データベース
- (38) データベース
- (39) ネットワーク
- (40) セキュリティ
- (41) 企業活動と IT の活用：企業、経営戦略
- (42) 企業活動と IT の活用：業績の評価
- (43) 企業活動と IT の活用：マーケティング
- (44) 企業活動と IT の活用：分析ツール
- (45) 企業活動と IT の活用：組織
- (46) 企業活動と IT の活用：業務
- (47) 企業活動と IT の活用：情報システムの活用
- (48) 企業活動と IT の活用：効率的な IT 投資
- (49) 企業活動と IT の活用：インターネットの活用

- (50) 企業活動と IT の活用：標準化
- (51) 法務と財務：法務、知的財産権
- (52) 法務と財務：財務
- (53) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム監査
- (54) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムの性能評価
- (55) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム開発
- (56) システム開発とプロジェクトマネジメント：開発順序
- (57) システム開発とプロジェクトマネジメント：システム設計
- (58) システム開発とプロジェクトマネジメント：プログラミング
- (59) システム開発とプロジェクトマネジメント：アルゴリズムとデータ構造
- (60) システム開発とプロジェクトマネジメント：システムのテスト
- (61) システム開発とプロジェクトマネジメント：プロジェクトマネジメント
- (62) システム開発とプロジェクトマネジメント：アローダイアグラム
- (63) システム開発とプロジェクトマネジメント：順列と組合せ
- (64) システム開発とプロジェクトマネジメント：サービスマネジメント

授業の進め方

- 1) 講義を聴講し、ノートにまとめ
- 2) 授業担当者からのアドバイス など
- 3) moodle による確認テスト

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

情報処理技術者の基本的な知識を身につける
基本情報技術者試験 合格

成績評価の基準および評価方法

基本情報技術者試験の受験を必須とし、基本情報技術者試験合格により単位取得とする

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

特になし、講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

FOM 出版 よくわかるマスター 基本情報技術者試験対策テキスト

実務経験

備考

科目名：IoT 演習

担当教員	浜本 征志				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	4
授業方法	講義／実習	開講学期	前期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

センサー技術、シングルボードコンピュータ（例えば Raspberry pi や Arduino など）、およびそれらを活用したインターネットオブシングス（IoT）の基本原理と応用に焦点を当てた実践的な科目。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

IoT の基礎技術を習得する。

センサー類の使い方の習得、またセンサーで収集したデータを用いた見える可などを行い、フィジカルコンピューティングの基本を習得する。

授業項目

(1) IoT とは何か - 概論

- ① IoT の基本概念と歴史
- ② IoT の応用例と社会への影響

(2) IoT デバイスの基礎

- ① シングルボードコンピュータとマイクロコントローラの紹介
- ② 基本的な IoT デバイスの構成要素

(3) センサーとアクチュエーター①

- ① センサーの種類と動作原理
- ② アクチュエーターの基本と制御方法

(4) センサーとアクチュエーター②

- ① 実際にセンサーとアクチュエーターを使った簡単な実験

(5) IoT プログラミング①

- ① IoT デバイス用のプログラミング言語紹介
- ② 基本的なプログラミングスキルと環境の設定

(6) IoT プログラミング②

- ① 簡単なプログラムの作成と実行

(7) ネットワーク通信①

- ① IoT デバイスのネットワーキング概念
- ② データの送受信方法

(8) ネットワーク通信②

- ① 簡単な通信プロトコルの実装

(9) IoT データの収集と処理①

- ① データ収集の基本
- ② データの保存とアクセス方法

(10) IoT データの収集と処理②

- ① センサーデータの基本的な処理と分析

(11) IoT プラットフォームとクラウド統合①

- ① IoT プラットフォームの概要
- ② クラウドとの連携

(12) IoT プラットフォームとクラウド統合②

- ① 簡単なクラウドベースのアプリケーションの開発

(13) IoT プロジェクトの企画と設計①

- ① IoT システムの設計原則
- ② プロジェクトの企画と仕様書の作成

(14) IoT プロジェクトの企画と設計②

- ① チームでのプロジェクト計画

(15) プロジェクト実施

- ① グループでのプロジェクト実施

(16) プレゼンテーション発表

- ① プロジェクトの成果物のデモンストレーション
- ② プロジェクトのレビューと評価

授業の進め方

プロジェクトによる講義・演習形式で行う。

最終授業の際にプロジェクト成果物の発表を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

IoT の基本を理解し、自身たちでプロジェクト成果物を作り上げること

成績評価の基準および評価方法

成果物の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

IoT 関連の動画(Youtube 等)の閲覧

教科書

オリジナルの教材

参考書

なし

実務経験

浜本 征志：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名 キャリアプランⅡ

担当教員	伴 昭彦				
科目の種類	一般	単位区分	選択	単位数	4 単位
授業方法	講義・実習	開講学期	通年	学年	2 年
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

日本の企業で就職するために、日本企業の特徴と就活の知識と理解させる

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

次年度にスムーズに就職活動が行えるよう指導する。

企業研究・自己分析を行い履歴書を完成させる。

授業項目

- (1) 日本で就職すること：日本の雇用環境、日本企業が求める留学生とは
- (2) 日本で就職すること：日本の採用文化、就職活動のスケジュールと準備
- (3) 日本で就職すること：日本で就職するためには、外国と日本での雇用の違いについて
- (4) キャリアを考える：内的キャリア、外的キャリア
- (5) 自分がどうしたいかを考える：やりたいことはなにか
- (6) 自分がどういう人かを考える：自己分析①
- (7) 自分がどういう人かを考える：自己分析②
- (8) 自分がどういう人かを考える：人生曲線
- (9) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析①
- (10) 自分がどういう人かを考える：自分史・自分史の分析②
- (11) 自分がどういう人かを考える：日本の良いところ、わるいところ
- (12) 自分がどういう人かを考える：日本との関係表
- (13) 自分がどういう人かを考える：自己分析のまとめ
- (14) 履歴書作成：趣味・特技など①
- (15) 履歴書作成：趣味・特技など②
- (16) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (17) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄①
- (18) 履歴書作成：自覚している性格①
- (19) 履歴書作成：勉強以外に力を注いだ事柄②

- (20) 企業と出会う：企業研究の方法、インターンシップの活用
- (21) 企業を知る・選ぶ：企業選びの視点について、仕事選びの基準、志望動機のかえ方
- (22) 内定・入社後のビジネス習慣について①
- (23) 内定・入社後のビジネス習慣について②
- (24) 内定・入社後のビジネス習慣について③
- (25) 履歴書作成：氏名、住所、学歴・職歴①
- (26) 履歴書作成：学歴・職歴、免許・資格、得意な学科、健康状態
- (27) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力①
- (28) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力②
- (29) 履歴書入力：スプレッドシートへ入力③
- (30) 面接指導①
- (32) 面接指導②

授業の進め方

- 3) 講義を聴講し、日本の企業について理解させる。
- 4) 履歴書作成についてアドバイス（手書き、スプレッドシート）
- 3) 授業担当者からのアドバイス など
- 4) moodle への課題提出

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

日本の企業についてりかいをさせる。
履歴書を賛成させる（手書き・スプレッドシート）

成績評価の基準および評価方法

課題提出の点数（80%）、出席率および授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

特になし

教科書

特になし

参考書

就学生のための就職内定ワークブック

実務経験

備考

科目名 クラスワークⅢ

担当教員	伴 昭彦				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	4
授業方法	講義・演習	開講学期	通年	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

この授業では様々なグループワークを体験することを通して、学生相互のコミュニケーションを促し、自らについての気づきを深めると共に、新しい人間関係の構築を促す。
知識を活用してペアワークやグループワーク、ディスカッションを行い、他者の意見や考え方に触れることにより、自分の意見との共通点や相違点などに気付くことができるほか、グループ内の生徒たちの力でより高次の学びに達することを目的とする。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

基本的な集団マナーを押さえながら、自分らしさを自主的に発揮できる力を伸ばす。

授業項目

各クオータ内で以下を実施する。ホームルームではクラス運営に関わる様々なことを話し合う。
グループワーク・ディスカッションのテーマはクラス状況に応じて講師が毎回選定する。

- (1) ホームルーム
- (2) グループワーク・ディスカッション（テーマ1）
- (3) グループワーク・ディスカッション（テーマ2）
- (4) コミュニケーション能力に関する講義
- (5) ホームルーム
- (6) グループワーク・ディスカッション（テーマ3）
- (7) グループワーク・ディスカッション（テーマ4）
- (8) コミュニケーション能力に関する講義

授業の進め方

グループワークを中心に様々な講義と演習を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

コミュニケーション能力の向上による、学習活動や就職活動への良い影響を目的とする。社会人になった際の環境の変化に動じない力を身に着ける。

成績評価の基準および評価方法

グループ内での活動状況、提出物、発表内容により評価。積極的に活動し、調和を保ちながらリーダーシップを発揮できるものを高評価とする。

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

講義資料を配布し、その資料に沿って授業を進める。

参考書

なし

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ／システムエンジニア／プロジェクトマネージャとして勤務。

備考

科目名：システムデザイン演習

担当教員	浜本 征志				
科目の種類	専門	単位区分	選択	単位数	1
授業方法	講義	開講学期	後期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

「情報システム」の設計方法を学び、必要な知識を身に着ける。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ゼミなどで制作するシステムの理解を深め、その設計に関わる知識を身に着ける。

授業項目

(26) システムデザイン演習

- 1回目： 詳細設計
- 2回目： 課題の実習により、詳細設計図を作成実施
- 3回目： 演習による作成物を提出&評価実施
- 4回目： 基本設計（クラス図・シーケンス図）の説明を実施
- 5回目： 課題の実習により、基本設計図を作成実施
- 6回目： 基本設計（ユースケース図）の説明を実施
- 7回目： 課題の実習により、基本設計図を作成実施
- 8回目： 最終確認試験実施

授業の進め方

プリントやプロジェクターによる講義形式でおこない、小テストなども活用する。
最終授業の際に確認の試験を行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

ゼミなどで制作するシステムの設計に関われるようになること。

成績評価の基準および評価方法

定期考査の点数（80%）、出席率及び授業態度など（20%）として評価を行う。

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

なし

参考書

なし

実務経験

浜本 征志：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名：統合ゼミ I

担当教員	伴 昭彦・浜本 征志				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

AI 技術、ロボティクス技術の両方の技術の基本を学び、それらがどのように相互作用し、現在の社会で利用されているかを理解する

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

AI 技術とロボティクスの基本を導入し、二つの分野がどのように統合されるかを理解させます。

授業項目

(17) 1 コマ～ 6 コマ

- ① AI：統合ゼミ I の説明、AI の基本的な概念、機械学習の基礎、AI に関する用語
- ② ロボット：RaspberryPi についての知識

(18) 7 コマ～12 コマ

- ① AI：生成 AI とは何か、大規模言語モデルについて、生成 AI の利用について
- ② ロボット：RaspberryPi の準備

(19) 13 コマ～18 コマ

- ① AI：AI のビジネス利用について、AI に関する責任の範囲等について
- ② ロボット：電子工作の予備知識および Raspberry Pi による LED の点灯

(20) 19 コマ～24 コマ

- ① AI：AI を利用したアプリケーションの活用方法について
- ② ロボット：プログラミングによる LED の点滅

(21) 25 コマ～30 コマ

- ① AI：画像処理技術についての講義、演習
- ② ロボット：タクトスイッチによる入力

(22) 31 コマ～36 コマ

- ① AI：深層学習（CNN）の講義、環境構築、準備
- ② ロボット：AD 変換によるアナログ値の利用

(23) 37 コマ～42 コマ

- ① AI：深層学習（CNN）の実装
- ② ロボット：I2C デバイスの利用（要ネットワーク）

(24) 43 コマ～48 コマ

- ① AI：深層学習（CNN）によるモデル構築と性能評価
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

授業の進め方

授業時間内には講義をメインに一部簡単な演習を実施。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

AI、及びロボティクスについて学び、それが社会でどのように使われているかを理解する

成績評価の基準および評価方法

課題の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

オリジナルの教材

参考書

参考サイト：Microsoft AI スキルチャレンジ

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/collections/5m3s1kmq8dxz5>

実務経験

伴 昭彦：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニア／プロジェクトマネージャとして勤務。

浜本 征志：IT 企業において、プログラマー／システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名：統合ゼミ II

担当教員	伴 昭彦・浜本 征志				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	講義	開講学期	前期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

このゼミでは、より複雑なAIアルゴリズムや、センサーデータの解析、パターン認識、環境認識に重点を置き、学生はロボットによる自律的な判断と行動の基礎を学びます。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

ゼミIで習得した知識を基に、より複雑なAIアルゴリズムとロボティクスの統合に挑戦します。

授業項目

(25) 1 コマ～ 6 コマ

- ① AI：統合ゼミ II の説明、CNN の性能向上について
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(26) 7 コマ～12 コマ

- ① AI：深層学習（RNN）の講義、環境構築、準備、実装、モデル構築、性能評価
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(27) 13 コマ～18 コマ

- ① AI：深層学習（LSTM）の講義、環境構築、準備、実装、モデル構築、性能評価
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(28) 19 コマ～24 コマ

- ① AI：自然言語処理の講義、環境構築、準備
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(29) 25 コマ～30 コマ

- ① AI：自然言語処理の実装、モデル構築、評価
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(30) 31 コマ～36 コマ

- ① AI：センサーデータについての講義、環境構築、準備
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(31) 37 コマ～42 コマ

- ① AI：センサーデータの取得、加工、分析方法（カメラによるライントレースなど）
- ② ロボット：RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

(32) 43 コマ～48 コマ

- ① AI： センサーデータを用いた AI 制御システムの課題作成
- ② ロボット： RaspberryPi でシステム構築（LED、センサーなどの単純な組み合わせ）

授業の進め方

授業時間内には講義をメインに一部簡単な演習を実施。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

AI、及びロボティクスについてさらに深く学び、それらがどのように実装されているかを理解する

成績評価の基準および評価方法

課題の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

オリジナルの教材

参考書

参考サイト：Microsoft AI スキルチャレンジ

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/collections/5m3s1kmq8dxz5>

実務経験

伴 昭彦：IT 企業において、プログラマ／システムエンジニア／プロジェクトマネージャとして勤務。

浜本 征志：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名：統合ゼミ III

担当教員	伴 昭彦・浜本 征志				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	講義・演習	開講学期	後期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

このゼミでは、自律移動ロボット、人工知能による複雑な問題解決、ロボットビジョン、自然言語処理など、特定の応用分野を深く掘り下げ、卒業に向けての制作物の設計を行います。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

AIとロボット工学の高度な統合技術に焦点を当てます。

授業項目

(33) 1 コマ～ 6 コマ

- ① 班構成の決定
- ② 方向性の確認・要件定義(1)

(34) 7 コマ～12 コマ

- ① 方向性の確認・要件定義(2)

(35) 13 コマ～18 コマ

- ① 制作物の設計(1)

(36) 19 コマ～24 コマ

- ① 制作物の設計(2)

(37) 25 コマ～30 コマ

- ① 制作物の設計(3)

(38) 31 コマ～36 コマ

- ① 制作物の設計(4)

(39) 37 コマ～42 コマ

- ① 制作物の設計レビュー(1)

(40) 43 コマ～48 コマ

- ① 制作物の設計レビュー(2)

授業の進め方

授業時間内には卒業制作に向けた要件定義及び設計をメインに一部簡単な演習を実施する。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

AI、及びロボティクスについて学び、それらを統合したシステムの設計を行う

成績評価の基準および評価方法

レビューの評価点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

オリジナルの教材

参考書

参考サイト：Microsoft AI スキルチャレンジ

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/collections/5m3s1kmq8dxz5>

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ/システムエンジニア/プロジェクトマネージャとして勤務。

浜本 征志：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考

科目名：統合ゼミ IV

担当教員	伴 昭彦・浜本 征志				
科目の種類	一般	単位区分	必須	単位数	6
授業方法	演習	開講学期	後期	学年	3
学科・コース	情報システム学科				

授業概要

このゼミでは、研究開発プロセス全体を通じて、アイデアの発案からプロトタイピング、評価、改善に至るまでを経験します。

カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

集大成として、学生自身がAIとロボティクス技術を統合した独自のプロジェクトを企画・実行することを目指します。

授業項目

(41) 1 コマ～ 6 コマ

- ① レビュー内容を反映して設計のブラッシュアップ

(42) 7 コマ～12 コマ

- ① 卒業制作(1)

(43) 13 コマ～18 コマ

- ① 卒業制作(2)

(44) 19 コマ～24 コマ

- ① 卒業制作(3)

(45) 25 コマ～30 コマ

- ① 卒業制作(4)

(46) 31 コマ～36 コマ

- ① 卒業制作発表資料作成

(47) 37 コマ～42 コマ

- ① 卒業制作発表

(48) 43 コマ～48 コマ

- ① 卒業制作のまとめ

授業の進め方

授業時間内には卒業制作を行う、後半には発表資料及びまとめを行う。

授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

AI、及びロボティクスについて学び、それらを統合したシステムの設計制作行う

成績評価の基準および評価方法

卒業制作物の評価点数（80%）、授業態度（20%）として評価

授業外学習（予習・復習）の指示

なし

教科書

オリジナルの教材

参考書

参考サイト：Microsoft AI スキルチャレンジ

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/collections/5m3s1kmq8dxz5>

実務経験

伴 昭彦:IT 企業において、プログラマ/システムエンジニア/プロジェクトマネージャとして勤務。

浜本 征志：IT 企業において、プログラマー/システムエンジニアとして勤務。

備考
