

2023年度

I Tエンジニア科 講義計画集

— 第3学年 —

氏名

.....
船橋情報ビジネス専門学校

〒273-0005 船橋市本町7-12-16

電話:047-425-1051
.....

2023年度 (令和5年度) 年間計画表 ITエンジニア科3年生

前期												後期																										
4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月					
1 土	休館日		1 月	月4回		1 木	木8回		1 土	休館日		1 火			1 金			1 日			1 水	水7回		1 金	金11回		1 月	元日		1 木	木16回		1 金					
2 日			2 火	木曜振替4回		2 金	金7回		2 日			2 水	オープンキャンパス③		2 土	学校見学会		2 月	月3回		2 木	木8回 ひろえば船橋		2 土			2 火			2 金	金16回		2 土	学校見学会				
3 月	始業式 ガイダンス		3 水	憲法記念日 学校見学会(保護者)		3 土	学校見学会		3 月	月13回		3 木			3 日			3 火	火4回		3 金	文化の日		3 日			3 水			3 土	学校見学会		3 日					
4 火			4 木	みどりの日		4 日			4 火	火12回		4 金			4 月			4 水	水4回		4 土			4 月	月11回		4 木			4 日			4 月					
5 水			5 金	こどもの日		5 月	月9回		5 水	水12回		5 土	24卒就職G(保護者)		5 火			5 木	木4回		5 日			5 火	火12回		5 金			5 月	月16回		5 火					
6 木			6 土	休館日		6 火	火8回		6 木	木12回		6 日			6 水	F J B 合同 合宿		6 金	金4回		6 月	月7回		6 水	水12回		6 土			6 火	火16回		6 水					
7 金			7 日			7 水	水8回		7 金	金12回		7 月			7 木			7 土			7 火	火8回		7 木	木12回		7 日			7 水	追試		7 木	卒業生登校日				
8 土	休館日		8 月	月5回		8 木	木9回		8 土	オープンキャンパス②		8 火	学校見学会		8 金			8 日	国家試験		8 水	水8回		8 金	金12回		8 月	成人の日		8 木			8 金	卒業式				
9 日			9 火	火4回		9 金	金8回 駅前C		9 日			9 水			9 土	学校見学会(保護者)		9 月	スポーツの日		9 木	木9回		9 土	学校見学会		9 火			9 金			9 土					
10 月	前期スタート 月1回		10 水	水4回		10 土	休館日		10 月	月14回		10 木			10 日			10 火	火5回		10 金	金8回		10 日			10 水	水13回		10 土	学校見学会(保護者)		10 日					
11 火	火1回		11 木	木5回		11 日			11 火	火13回		11 金	山の日		11 月	後期スタート 月1回		11 水	水5回		11 土	学校見学会		11 月	月12回		11 木	木13回		11 日	建国記念日		11 月					
12 水	水1回		12 金	金4回		12 月	月10回		12 水	水13回		12 土			12 火	火1回		12 木	木5回		12 日			12 火	火13回		12 月	振替休日		12 火			12 火					
13 木	木1回		13 土	休館日		13 火	火9回		13 木	木13回		13 日	受 付 業 務 停 止		13 水	水1回		13 金	金5回		13 月	月8回		13 水	水13回		13 土	学校見学会		13 火	卒研発表会		13 水			13 水		
14 金	金1回		14 日			14 水	水9回		14 金	金13回		14 月			14 木	木1回		14 土			14 火	火9回		14 木			14 日			14 水	卒業研究発表会		14 木					
15 土	学校見学会		15 月	月6回		15 木	県民の日 オープンキャンパス①		15 土	学校見学会(保護者)		15 火	務 停 止		15 金	金1回		15 日			15 水	水9回		15 金			15 月	月13回		15 木			15 金					
16 日	国家試験		16 火	火5回		16 金	金9回		16 日			16 水			16 土	オープンキャンパス④		16 月	月4回		16 木	木10回		16 土	オープンキャンパス⑤		16 火	火13回		16 金			16 土					
17 月	月2回		17 水	水5回		17 土	学校見学会(保護者)		17 月	海の日		17 木			17 日			17 火	火6回		17 金	金9回		17 日			17 水	水14回		17 土			17 日					
18 火	火2回		18 木	木6回		18 日			18 火	火14回		18 金			18 月	敬老の日		18 水	水6回		18 土	24卒就職G(保護者)		18 月			18 木	木14回		18 日			18 月					
19 水	水2回		19 金	金5回 24卒就職G		19 月	月11回		19 水	水14回		19 土			19 火	火2回		19 木	木6回		19 日			19 火			19 金	金14回		19 月	卒業生成績発表		19 火					
20 木	木2回		20 土	学校見学会		20 火	火10回		20 木	木14回		20 日			20 水	水2回		20 金	金6回		20 月	月9回		20 水			20 土	漢字検定		20 火			20 水	春分の日				
21 金	金2回		21 日			21 水	水10回		21 金	金14回		21 月			21 木	木2回		21 土	若幸祭前日準備		21 火	火10回		21 木			21 日			21 水			21 木					
22 土	休館日		22 月	月7回		22 木	木10回		22 土	体験入学①		22 火	成績発表 学校見学会		22 金	金2回		22 日	若幸祭当日		22 水	水10回		22 金			22 月	月14回		22 木			22 金					
23 日			23 火	火6回		23 金	金10回 24卒就職G 学校見学会		23 日			23 水			23 土	秋分の日 学校見学会		23 月	若幸祭振替休日		23 木	勤労感謝の日		23 土	学校見学会		23 火	火14回		23 金	天皇誕生日		23 土					
24 月	月3回		24 水	水6回		24 土	学校見学会 漢字検定		24 月	月15回		24 日			24 火	若幸祭振替休日		24 金	金10回		24 日			24 水	水15回		24 土			24 日			24 日					
25 火	火3回		25 木	木7回		25 日			25 火	火15回		25 金	体験入学②		25 月	月2回		25 水	月曜振替5回		25 土	学校見学会		25 月			25 木	木15回		25 日			25 月					
26 水	水3回		26 金	金6回		26 月	月12回		26 水	水15回		26 土	学校見学会(保護者)		26 火	火3回		26 木	木7回		26 日			26 火			26 金	金15回		26 月			26 火					
27 木	木3回		27 土	学校見学会		27 火	火11回		27 木	木15回		27 日			27 水	水3回		27 金	金7回		27 月	月10回		27 水			27 土	学校見学会(保護者)		27 火			27 水					
28 金	金3回		28 日			28 水	水11回		28 金	金15回		28 月			28 木	木3回		28 土	学校見学会 漢字検定		28 火	火11回		28 木			28 日			28 水	再試験発表		28 木					
29 土	昭和の日		29 月	月8回		29 木	木11回		29 土	学校見学会		29 火	再試験発表		29 金	金3回 24卒就職G		29 日			29 水	水11回		29 金			29 月	月15回		29 木			29 金					
30 日			30 火	火7回		30 金	金11回		30 日			30 水	24卒就職G		30 土	学校見学会		30 月	月6回		30 木	木11回		30 土			30 火	火15回					30 土					
			31 水	水7回					31 月	追試		31 木	24卒就職G					31 火	火7回					31 日			31 水	水16回					31 日					

※台風など臨時休校が多い時は12月3週で対応

※24卒入社前講話

※年間講義回数
月 31回
火 31回
水 31回
木 31回
金 31回

3学年

本校の教育方針	1
評価について／出欠席ルール	3
FJBネットID登録とメールアドレス	4
実習室・インターネット使用上のルール・マナー	4
個人情報保護に関する基本方針	5
教育目標と検定スケジュール	6
ゲームエンジン演習	松木 栄一	7
卒業研究	松木 栄一	8
アジャイル開発基礎	株式会社SHIFT 越後 清志、 佐々木 孝博	9
C#演習	岩田 忍	10
Webアプリ開発演習Ⅰ・Ⅱ	小林 信彦	11
プレゼンテーションⅠ・Ⅱ	倉持 友也	13
検定対策発展	倉持 友也	15
新技術動向	小林 信彦	16
LPIC対策Ⅰ・Ⅱ	所 兼太郎	17
技術英語Ⅰ・Ⅱ	正木 義男	19
企業人研究Ⅰ・Ⅱ	葛田一雄	21
社会人基礎力演習Ⅰ・Ⅱ	倉持 友也	23
就職講座A応用	田邊 悦子、遠藤 幹雄	25
情報特論	遠藤 幹雄	26
AIプログラミング基礎演習	小林 信彦	27
ネットワーク構築	平山 椋都	28

本校の教育方針

船橋情報ビジネス専門学校
校長 鳥居 高之

教育理念「若者をハッピーに」

これが本校の教育理念です。しかし幸せの形は人によって違いますし、卒業式で「はいどうぞ」と手渡しできるものではありません。在学中だけハッピーならよい訳でもありません。その後こそ重要です。従って私たち教職員の使命とは、学生のみなさんが職業人・社会人として豊かな人生を送るために、その土台作りのお手伝いをするという事になります。あくまでも主役は学生本人です。また社会に出てハッピーになる最低条件としては、大人として自立していなければなりません。その自立に欠かせないのが自律です。自律とは自分と闘うということです。ただ欲望や本能のままに行動するなら動物と同じです。すなわち、「自律 → 自立 → ハッピー」という順番です。私達もみなさんのお手伝いに全力を尽くしますが、自立した大人になる独力を忘れないでください。

勉強は教わるものではない

初年度のみ先生方は手取り足取り親切に教えてくれます。高校までに自分なりの勉強方法が身に付いていない人もいますからです。しかし2年目からは最後まで教えません。「まずは自分で考えてみなさい」と指導します。なぜでしょうか。将来みなさんが就職する会社に、そんな面倒見のよい上司や先輩がいるのでしょうか。みな仕事を抱えています。社会に出れば自分で勉強するのが当たり前です。質問・相談もできますが、自分で調べて考えるのが大原則です。その姿勢を在学中に身に付けてください。2年生になって先生の態度が変わるのはそのためです。急に厳しくなったと勘違いする学生がいますが、みなさんの真の成長を望んでいるのだということに気付いて欲しいです。

またスピード制限もしていません。もし授業の内容を既に理解していると感じる人は申し出てください。指導教員がそう判断すれば別メニューを設定します。クラス全体に歩調を合わせる必要はありません。どんどん前に進んでください！

人間教育の重視

人と接するのが苦手だからコンピュータの仕事に就きたいという学生がいます。大きな勘違いです。コンピュータの向こうには生身の人間がいます。どんなビジネスでも主役は人です。技術や資格ではなく人が仕事をするのです。そして人は一人では生きて行けない生き物です。仕事にせよ日常生活にせよ、常に他者との係わりの中で生きています。本校は単なる就職予備校ではないのです。人間教育を技術教育以上に重視しています。特に次の2つを心がけて欲しいです。

元気に明るく挨拶（あいさつ）

明るい人はみんなに好かれます。明るさの第一歩は、自分から元気に挨拶することです。そのような新入社員は職場でも愛されます。学校の先生方や来校されるお客様に練習台になっていただき、どんどん自分から挨拶しましょう。

3つの守り

本校がとても大切にしている3つの守りとは、「時間を守る、約束を守る、ルールを守る」です。単純ですが、当たり前のことを当たり前にやるのは実は大変なことです。自律できない人は自分と闘えません。つまり自立もできません。

「ルールを守る」に関しては考えて欲しいことがあります。学校生活だけでなく今後の生き方にも係わることです。ルールや法律を守るのは、叱られない罰せられないためでしょうか。世の中を見渡すと、法に触れなければいい、見つからなければいい、と考える者もいます。真の大人になり損ねた、自己中心のニセ大人です。みなさんには、「そんなことをしたら人として、大人として恥ずかしい」と自分を律して行動できる、良識ある職業人・社会人になって欲しいと願っています。以下校内のルールやマナーについて、少し補足しておきます。

通学

- (1) バイク・自動車通学全面禁止。
- (2) 自転車は学生課に登録し所定の駐輪場所を利用。

エレベーター

- (1) 学生はドアの注意書きに従うこと。下りは全面禁止。
- (2) 授業開始前および終了後の5分間は使用禁止。(教員優先)
- (3) 3号館は全面使用禁止。

禁煙

教職員、学生、成年、未成年者にかかわらず校内及び天沼公園・学校周辺は全面禁煙。

※船橋駅前から本校までの路上喫煙は条例により禁止され罰金の対象です

交通ルール

3号館前の大通りは横断絶対禁止。過去に死亡事故あり。横断歩道を使うこと。

重大なルール違反やマナー違反をした場合は、校長面接の上、停学や退学処分になることもありますので、学生の本分を守り勉学や学校生活に励んでください。なお本校では、学生が直接メールを校長宛に出すことができます。何か要望や相談があれば、いつでもメールしてください。 takatorii@mitsuhashi.ac.jp

以上

評価について

- (1) 評価とは成績証明書にS～Dで表現され記載される、その科目の最終的な成績のことを指す。
- (2) 評価は、合計点を用いて算出する。合計点とは、定期試験の素点に授業態度や出席状況、課題提出等の平常点を合計して算出したものである。

評価は以下の基準を用いる。(点または%)

S	90以上
A	80～89
B	50～79
C	40～49
D	39以下

- (3) 評価Dの者は、単位未修得者として処理される。
- (4) 評価Dの者には所定の手続きの後、再試験を実施する。ただし、再試験は特別の場合を除き、レポートに代替する。再試験に合格した場合その科目の評価はCとする。(特別な努力が認められたものは、B評価になることもある。)

GPA(Grade Point Average)

GPAとは、学生の成績の平均値を表したもので学期ごとにGPAを算出する。算出方法は以下の通り科目の評価(S～Dの5段階)に応じて、4.0～0.0の得点(GP)を設定し、科目ごとの得点(GP)に科目の単位数をかけた値を全履修科目分合算し、その値を履修科目の総単位数で割り、少数点第二位を四捨五入したものをGPAとする。

なお、GPAを算出するタイミングは各学期の成績発表時点とする。その時点で評価がDの科目のGPは、後日再試験に合格していても0.0となる。

$GPA = \frac{【GP \times 履修科目の単位数】の合計}{履修科目の総単位数}$

出欠席ルール

- (1) 遅刻3回で欠課1回、欠課6回(1年生はSHR分の遅刻1回を含む)で1日の欠席とみなし、次の条件で換算する
 - ・SHRの遅刻及び欠席で「遅刻1」※SHRは1年生のみ
 - ・授業開始15分までの入室で「遅刻1」
 - ・授業開始15～45分までの入室で「欠課1」
 - ・授業開始45～60分までの入室で「欠課1+遅刻1」
※90分授業の前半45分の欠課1、後半15分までの遅刻1という考え方でカウントする
 - ・授業開始60分以降の入室で「欠課2」
- (2) 年間55日の欠席で進級停止、退学勧告。
- (3) 交通機関の乱れによる遅刻の場合は「遅延証明をもらう」。ただしバスは適用外。

レベル	欠席日数	学校側からのアクション	備考
1	無断欠席	担任が自宅へ電話する	
2	累積10日欠席	自宅へ警告書を郵送する	警告書の郵送は累積10日になった時点で行う。
3	累積25日欠席	校長面接を行う	警告書の郵送は累積25日になった時点で行う。
4	累積40日欠席	校長面接において「退学警告」を行う	保護者同伴で行う。
5	累積50日欠席	校長面接において「最終警告」を行う	同上
6	累積55日欠席	①自宅へ退学勧告通知書を郵送する ②掲示板に名前を張り出す	退学を勧告する。

※「退学勧告」とは・・・1ヶ月以内に退学届けを提出すれば「自主退学」扱いとなります。以後は「強制退学処分」とします。

卒業認定

以下の条件に基づき学校長と教職員による卒業判定会議を経て学校長に認められた者について卒業を認定する

- (1) 履修した全ての科目において単位修得していること
- (2) 原則として各年度において年間55日以上欠席がないこと

FJBネットID登録とメールアドレス

1. ユーザID登録について

本校では、学生1人ひとりにユーザIDを発行しております。このIDでログインすると、学校内のネットワーク環境が利用できます。課題の保存、教材の受け渡し、メールでのコミュニケーションなどに活用して下さい。

2. メールアドレスについて

(1) 科によってメールアドレスが設定されています。

詳細は担任から説明があります。

(2) 「FJBインターネット&イントラネット」画面の「先生へのメール」をクリックして電子メールを活用して下さい。

(3) Webメールでの各個人に与えられている容量は50MBまでです。整理せずに企業からの大切なメールを受理できないケースがありました。不必要なメールはこまめに消去してください。

3. 緊急連絡について

クラスの諸連絡、台風や大雪等の休校等の連絡はグループコミュニケーションツールを使用します。(スマートフォンでも使用可能)各自、常に最新の投稿を確認するようにしてください。投稿を確認していない場合、自己責任です。またツールを使用する環境がない場合は担任に申し出てください。

実習室・インターネット使用上のルール・マナー

1. 実習室の放課後開放について

放課後、午後6時まで実習室を開放します。開放時間中に清掃(清掃時間を入り口に掲示)が入ります。その際は一度退出をお願いします。気持ちよく使えるよう、ご協力ください。

2. 実習室に、飲食物は持ち込んではいけません

パソコンは精密な電子機械です。水、粘着質の糖分、細かなゴミ、小さな金属物などを嫌います。実習室では、飲食行為も持ち込みも、厳禁です。

3. 本校のパソコンに、ゲーム(その他ソフト)をインストールしてはいけません

雑誌の付録のCD-ROMを持ち込んだり、インターネットでダウンロードしたりして、ゲームなどのソフトを本校のパソコンにインストールしてはいけません。

4. USBなどの記憶媒体は必ずウイルスチェックをするようにして下さい

記憶媒体を本校で使用する場合は、監督の先生に申し出てウイルスチェックをしてもらって下さい。その後、許可します。

5. 実習ファイルを保存するための領域をIドライブに用意してあります

必要なファイルのみ保存し、常に整理を心がけてください。ゲームファイル、過度な容量のファイルの保存を禁止します。(卒業研究等、必要な場合を除く)

6. インターネットを利用して、画像、音楽などを不正使用してはいけません

画像・音楽データなどはすべて、著作権があります。さらに、人物の写真には肖像権、アイドルの写真にはパブリシティ権があります。個人的な利用の範囲を超えて、使用してはいけません。HPやブログに貼り付けることはこれらの権利の侵害で、犯罪行為です。

7. インターネットに、非常識な書き込みをしてはいけません

インターネットの世界は、限られた若者のギャグやシャレの場ではありません。善意ある人達の、世界的に開かれた場です。匿名性を利用した破廉恥な書き込みは、卑怯者の行為です。一見匿名ですが、アクセス記録は残りますから、必ず追跡されます。

以上の約束が守れない場合は、指導の対象となります。

また、悪質な場合は、停学・退学を含めた処置を検討します。

学校法人三橋学園 船橋情報ビジネス専門学校
個人情報保護に関する基本方針（プライバシーポリシー）

船橋情報ビジネス専門学校

船橋情報ビジネス専門学校は、教育機関としての社会的責任を果たすために、以下の個人情報保護方針(プライバシーポリシー)を定め、教職員およびその他の関係者に周知徹底し、これを実行します。

1. 個人情報の取り扱いについては、教育上または業務上必要な範囲内において利用目的をできるだけ特定した上で、権限を与えられた者のみに許可します。
2. 個人情報に対する不正アクセス、紛失、破壊、改ざんおよび漏えい等を防止するために、適切な安全対策を講じます。
3. 取得した個人情報は、以下の目的に利用します。
 - (1) 本校の授業、検定試験、行事等の通知・連絡・管理を行うため
 - (2) 就職指導および就職活動支援を行うため
 - (3) 入学相談および募集活動を行うため
 - (4) 入学選考試験業務を行うため
 - (5) 各種証明書等の発行業務を行うため
 - (6) 上記のほか、教育上必要と判断される業務や活動を行うため
4. 本校は以下のような場合において、必要とされる範囲内で個人情報を関係者または第三者に提供もしくは公開することがあります。
 - (1) 在学生の保護者に対し、本人の学業成績、出欠席状況、資格取得状況等の提供
 - (2) 在学生もしくは卒業生の出身校に対し、本人の出欠席状況、資格取得状況、就職状況等の提供
 - (3) 学内での定期試験合格者、資格取得者、就職内定者情報等の公開
 - (4) 就職指導室における、在学生もしくは卒業生の就職先、就職活動記録等の公開
 - (5) 本校への入学希望者に対する、在学生もしくは卒業生の就職または就職内定先情報および、学校案内や本校ホームページに記載されている情報等の提供
 - (6) 上記のほか、本校の教育上もしくは業務上必要と判断される場合
5. 上記以外の利用目的で個人情報を収集する場合は、別途本人および保護者に通知します。
6. 以上のように、本校による関係者および第三者への個人情報の提供は、教育上もしくは業務上必要であると判断した上で行っておりますが、希望しない場合は所定の手続による請求をすることで停止できます。

個人情報の開示、訂正、利用停止の請求および取り扱いに対する問い合わせは下記までお願いします。

校長 鳥居 高之
047-425-1051
takatorii@mitsuhashi.ac.jp

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	ゲームエンジン演習	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	6
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要
ゲームエンジンを利用し ゲームを題材としてアプリケーション開発とメディア知識について学ぶ
2. 授業の目標(検定取得など)
ゲーム制作を通して3Dを含めたCG等に関する基礎知識を得 それらがアプリケーションで扱われるしくみを理解する
3. 注意点・要望
Unity利用予定なのでUnity IDを作ってもらふことになります
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	導入	授業解説 環境説明 操作練習
2	ゲームエンジン(1)	ゲームエンジンの基本操作
3	ゲーム開発(1)	簡単なサンプルゲームの実装まで
4	ゲーム開発(2)	課題演習(1)
5	ゲーム開発(3)	課題演習(2)
6	ゲーム開発(4)	課題演習(3)
7	マルチメディア基礎	画像・音声・映像等 コンピューターで扱われる様々なメディアデータについて
8	画像(1)	画像表現のしくみとデータ形式
9	画像(2)	画像データとソフトウェア
10	音声	音声表現のしくみとデータ形式
11	映像(1)	映像表現のしくみとデータ形式
12	3D	2Dと3D 3DCGとアプリケーション
13	映像(2)	インタラクティブな映像とソフトウェア XR等
14	ゲームエンジン(2)	ライブラリー・フレームワークや他のゲームエンジンについて
15	総括	振り返りとまとめ 課題提出

備考	-
----	---

科目	卒業研究	分類	専門、必修科目
担当	松木 栄一		
テキスト (出版社)	-(希望によっては個別に適宜)		
参考資料	Web等		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	10
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

数人からなるチーム単位での活動を基本とした 何らかのシステム開発演習(テーマは自由に決める)

2. 授業の目標(検定取得など)

企画立案から始まり 計画を立て 設計・実装・テストまでをしっかりとした目的を持って実践するとともに チームでの経験を養う

3. 注意点・要望

自由課題ではあるが 授業名の示す通り3年間の集大成であることを意識し 掛ける時間にも相応しいテーマを考えておくこと

4. 関連科目

プレゼンテーションⅡ

週	テーマ	内容
1	導入と企画立案	授業解説 制作課題の構想と計画 合わせてグルーピング
2	概要設計	システムの概要と外部的仕様から設計に入る
3	詳細設計	内部的仕様を考慮しつつ詳細を詰め 外部設計を調整し具体的な設計を行う
4	初期プレゼンテーション	課題とする制作物の概要を発表、意見・要望の募集
5	計画	具体的なスケジュールリングと制作準備・環境構築
6	制作演習(1)	制作作業(1)
7	制作演習(2)	制作作業(2)
8	制作演習・計画調整(1)	進捗確認と調整 制作作業(1)
9	制作演習(3)	制作作業(3)
10	制作演習(4)	制作作業(4)
11	制作演習・計画調整(2)	進捗確認と調整 制作作業(2)
12	制作演習(5)	制作作業(5)
13	制作演習(6)	制作作業(6)
14	最終調整と発表準備	資料整理と成果物の最終調整 最終発表の準備
15	最終プレゼンテーション	成果の発表
16	総括	レビューとまとめ 成果物の整理・提出

備考

-

科目	アジャイル開発基礎	分類	専門、必修科目
担当	株式会社SHIFT 越後 清志、佐々木 孝博		
テキスト (出版社)	アジャイル開発基礎(株式会社SHIFT作成教材)		
参考資料	プリント教材(スライドデータ)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	70%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

スクラムのフレームワークに関する基礎知識、およびスクラムマスターとして動くための基本スキルを身に付ける。また、スクラムへの理解だけではなく品質保証会社ならではのアジャイル開発の中での品質保証の方法論についても学ぶことができる。

2. 授業の目標(検定取得など)

授業を終えた後にPSM1合格レベルの知識が身につく。(※資格取得によるメリット:①スクラムの基礎知識の証明となり実社会で生きる②チームの改善点が見える③手当や年収UPに繋がる)

3. 注意点・要望

講義は会話形式で進めていきます。また、演習も毎回実施しますので、積極的な参加をお願いします。
講義は基本的にはオンラインホワイトボードを活用したワークを行う。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	アジャイル/スクラムについて	アジャイル開発宣言にふれながら、アジャイルとは何か、スクラムと他のフレームワークとの違いは何か、W/Fとの違いやメリットは何かを比較しながら学ぶ。(座学)
2	インセプションデッキ(チームビルディング)	チーム分けをおこなって今回の座学+ワークを通じてどういったプロダクトをつくるのか、目指すのかをインセプションデッキを活用しながらチームの目標を定める。(座学+ワーク)
3	インセプションデッキとプロダクトバックログ	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながらプロダクトバックログを実践的に理解する。(座学+ワーク)
4	スプリントプランニング	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながらスプリントプランニングを実践的に理解する。(座学+ワーク)
5	デイリースクラム	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながらデイリースクラムを実践的に理解する。(座学+ワーク)
6	スプリントレビュー、リファインメント	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながらリファインメントを実践的に理解する。(座学+ワーク)
7	レトロスペクティブ	レトロスペクティブの手法を比較しながら、さまざまなふりかえりを実践して状況に応じた振り返りの実施を学ぶ。(座学+ワーク)
8	スプリント体験	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する。(座学+ワーク)
9	スプリント体験(レビュー含む)	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する。(座学+ワーク)
10	デザイン思考における整理方法とツールの特徴	カスタマージャーニーマップ、ペルソナ、マインドマップ、付箋、ファシリテートなどロジカルに物事を進める上で必要なツールや考え方を紹介する。(座学)
11	アジャイル開発の品質保証の方法論	アジャイル開発の中で品質保証の方法論を解説する。(座学)
12	PSM1試験対策(1)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)(1)
13	PSM1試験対策(2)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)(2)
14	PSM1試験対策(3)	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする。(座学)(3)
15	理解度確認試験	・本講座全体について復讐する。 ・本講座で学んだことの理解度を確認する試験を受ける。

備考

講師概略
5年以上にわたり、ソフトウェア開発/維持保守プロジェクトに参画し、主に基幹系システムの要件定義～移行・リリースまでの全ての工程の実務担当を経て、プロジェクトリーダーやPMOとしてマネジメント業務を担当。
その後3年間、アジャイル/DevOpsを軸にDX推進リーダー・アジャイルコーチとして、チームや組織へのアジャイル導入、立ち上げ、実行支援を担当。自らスクラムマスターとしてチームの立ち上げ、チーム運営の経験あり。

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	C#演習	分類	専門、必修科目
担当	岩田 忍		
テキスト (出版社)	作って覚える Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門(株式会社秀和システム)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要
Visual C# の基礎を学習し、フォームアプリケーションを作成する
2. 授業の目標(検定取得など)
基礎知識を応用し、エラーに対処する方法も身に付け、総合的な開発力を培う
3. 注意点・要望
自ら創造性を発揮し、積極的にアプリケーションの開発に取り組むこと
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス・開発環境の基礎	授業の進め方や評価、課題提出方法について 開発環境の基本
2	デバッグの方法	デバッグモードを利用した動作確認方法
3	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の利便性や考え方、実装方法
4	プログラム作成の基本	簡単計算プログラムを作成
5	簡単なアプリケーションの作成(1)	タイマーの作成、付箋メモの作成
6	簡単なアプリケーションの作成(2)	占いアプリケーションの作成
7	簡単なアプリケーションの作成(3)	間違い探しゲームの作成
8	ファイル入出力	ファイル操作の方法
9	APIの利用	Slack投稿アプリの作成
10	複雑なアプリケーションの作成	間違いボール探しゲームの作成
11	フォームアプリケーションの開発(1)	学習した内容を元に、独自のフォームアプリケーションを作成(1)
12	フォームアプリケーションの開発(2)	学習した内容を元に、独自のフォームアプリケーションを作成(2)
13	フォームアプリケーションの開発(3)	学習した内容を元に、独自のフォームアプリケーションを作成(3)
14	フォームアプリケーションの開発(4)	学習した内容を元に、独自のフォームアプリケーションを作成(4)
15	前期試験期間	-

備考	C#を利用した開発経験のある教員が、実務経験を活かしてプログラミングの講義を行う
----	--

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	Webアプリ開発演習 I	分類	専門、必修科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	Djangoのツボとコツがゼッタイにわかる本[第2版] (秀和システム)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要
PythonによるWebアプリ開発を行う。必要となるPythonの基礎、ライブラリ活用、クラスや関数についての演習を行ってからDjangoを用いたWebアプリの開発へ進む。
2. 授業の目標(検定取得など)
Pythonの基本的な文法、Javaとの差を理解する。フルスタックのWebアプリケーションフレームワーク・Djangoの基本動作を理解する。
3. 注意点・要望
授業内で作成したものを提出物として確認を行う。確実に提出すること。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	授業の内容と進め方、評価について。Python概説、実習環境について
2	Pythonの基本	Pythonの基本的な構文とPEP8、変数と肩、演算子
3	制御構文(1)	繰り返し処理と条件分岐の構文(1)
4	制御構文(2)	繰り返し処理と条件分岐の構文(2)
5	データ構造	リスト、ディクショナリ他Pythonで使用されるデータ構造
6	関数とクラス(1)	関数とクラスの定義と呼び出し、オブジェクト指向プログラミング(1)
7	関数とクラス(2)	関数とクラスの定義と呼び出し、オブジェクト指向プログラミング(2)
8	関数とクラス(3)	関数とクラスの定義と呼び出し、オブジェクト指向プログラミング(3)
9	ライブラリ、モジュール	モジュールの読み込みと利用
10	Webフレームワークの活用(1)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(1)
11	Webフレームワークの活用(2)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(2)
12	Webフレームワークの活用(3)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(3)
13	Webフレームワークの活用(4)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(4)
14	Webフレームワークの活用(5)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(5)
15	Webフレームワークの活用(6)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(6)

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	Webアプリ開発演習Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	Djangoのツボとコツがゼッタイにわかる本[第2版] (秀和システム)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要
WebアプリケーションフレームワークであるDjangoを用いてWebアプリケーションに関する演習を行う。
2. 授業の目標(検定取得など)
Webアプリケーションフレームワーク・Djangoの基本動作を理解し、アプリケーションの作成を行う。
3. 注意点・要望
授業内で作成したものを提出物として確認を行う。確実に提出すること。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	前期の確認(1)	前期の内容と環境の確認、更新(1)
2	前期の確認(2)	前期の内容と環境の確認、更新(2)
3	Webフレームワークの活用(1)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(1)
4	Webフレームワークの活用(2)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(2)
5	Webフレームワークの活用(3)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(3)
6	Webフレームワークの活用(4)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(4)
7	Webフレームワークの活用(5)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(5)
8	Webフレームワークの活用(6)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(6)
9	Webフレームワークの活用(7)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(7)
10	Webフレームワークの活用(8)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(8)
11	Webフレームワークの活用(9)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(9)
12	Webフレームワークの活用(10)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(10)
13	Webフレームワークの活用(11)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(11)
14	Webフレームワークの活用(12)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(12)
15	Webフレームワークの活用(13)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(13)
16	Webフレームワークの活用(14)	Webアプリケーションフレームワークを利用したアプリケーション作成(14)

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	プレゼンテーション I	分類	専門、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	『ひと目で伝わるプレゼン資料の全知識』(株式会社インプレス)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要
PowerPointを使用したプレゼンテーション資料の作成方法を学び、資料作成と発表の演習を行う。
2. 授業の目標(検定取得など)
・PowerPointでプレゼンテーション資料を作成できる。 ・グループで役割分担をして、資料作成と発表ができる。
3. 注意点・要望
・担当教員と報告・連絡・相談を密にし、効率良く最善の作業進捗を取ること
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	プレゼンテーション資料作成入門	授業説明、プレゼンテーション資料の基本(スライドと配布資料)
2	資料作成の工程	作業工程を知る(ゴール設定、展開イメージ、目次、原稿、素材、スライド作成)
3	レイアウト	見やすいレイアウトの作成技術(余白、位置、遠近、ひな形、ギャップ)
4	フォント・カラー	フォントとサイズの選択、色の役割(ベース、メイン、アクセント)
5	図解表現	「読ませる」を「見せる」に変える図解表現
6	グラフ・表	グラフの種類と使い分け、伝えたい部分に注目させる表の作成法
7	画像・アニメーション	画像とアニメーションの効果、使いどころを間違えないための注意点
8	スライドマスター	スライドマスターの活用(スライドに統一感を持たせ、作成効率を上げる)
9	演習(1)	資料・原稿作成
10	演習(2)	第1回プレゼンテーション(個人発表)
11	演習(3)	資料・原稿作成(1)
12	演習(4)	資料・原稿作成(2)
13	演習(5)	資料・原稿修正
14	演習(6)	第2回プレゼンテーション(グループ発表)
15	前期試験期間	-

備考	- 業務システム開発経験のある教員が、経験をもとにプレゼンテーションの講義と助言を行う。
-----------	--

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	プレゼンテーションⅡ	分類	専門、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材、『ひと目で伝わるプレゼン資料の全知識』(株式会社インプレス)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要
卒業研究と連動し、企画書作成、広報ツール作成、プレゼンテーション等を行う
2. 授業の目標(検定取得など)
・様々なシチュエーションに応じたプレゼンテーション手法を身に付ける
3. 注意点・要望
・担当教員と報告・連絡・相談を密にし、効率良く最善の作業進捗を取ること ・社会人として相応しいマナーや所作で常に行動し、納期厳守を徹底すること
4. 関連科目
卒業研究

週	テーマ	内容
1	企画(1)	授業説明、企画内容(ビジネスモデルを含む)の検討
2	企画(2)	企画内容の精査、見直し
3	企画(3)	企画プレゼンテーションの準備
4	企画プレゼンテーション	グループ単位でプレゼンテーション(制作内容、開発スケジュールなど)
5	ビジネスモデル(1)	身のまわりのビジネスモデルについて
6	ビジネスモデル(2)	ビジネスモデルを考えてみる(1)
7	ビジネスモデル(3)	ビジネスモデルを考えてみる(2)
8	ビジネスモデル(4)	卒業研究とビジネスモデル(1)
9	ビジネスモデル(5)	卒業研究とビジネスモデル(2)
10	プロモーション企画(1)	卒業研究のサービスまたはプロダクトのネーミング
11	プロモーション企画(2)	卒業研究のサービスまたはプロダクトのプロモーション方法
12	展示・配布資料作成(1)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成(1)
13	展示・配布資料作成(2)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成(2)
14	展示・配布資料作成(3)	卒業研究発表会の展示で使用するデータおよび配布資料などの作成(3)
15	デモンストレーション リハーサル	卒業研究発表会のリハーサル
16	後期試験期間	-

備考	- 業務システム開発経験のある教員が、経験をもとにプレゼンテーションの講義と助言を行う。
----	--

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	検定対策発展	分類	専門、必選科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%		

1. 授業の概要
各自資格取得に向けた目標設定を行い、それを達成するために演習を行う。
2. 授業の目標(検定取得など)
各自が定める検定の取得。
3. 注意点・要望
目標だけ定めて取り掛からないことは原則認めない。しっかりと自分に必要となる学習を進めること。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	検定対策(1)	目標の設定と学習計画の策定
2	検定対策(2)	検定対策、面談(1)
3	検定対策(3)	検定対策、面談(2)
4	検定対策(4)	検定対策、面談(3)
5	検定対策(5)	検定対策、面談、進捗確認・調整(1)
6	検定対策(6)	検定対策、面談(4)
7	検定対策(7)	検定対策、面談(5)
8	検定対策(8)	検定対策、面談(6)
9	検定対策(9)	検定対策、面談(7)
10	検定対策(10)	検定対策、面談、進捗確認・調整(2)
11	検定対策(11)	検定対策、面談(8)
12	検定対策(12)	検定対策、面談(9)
13	検定対策(13)	検定対策、面談(10)
14	検定対策(14)	検定対策、面談、自己評価
15	前期試験期間	-

備考	- 業務システム開発経験のある教員が、経験をもとにプレゼンテーションの講義と助言を行う。
-----------	--

科目	新技術動向	分類	専門、必選科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	20%	50%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

新旧問わず現在利用されているさまざまなIT関連技術とニューストップックの紹介・解説を行う。1回完結での解説の他、3回程度での演習も合わせて行う。その時期ごとに特に話題になっているトピックに関する紹介・解説を随時行う。

2. 授業の目標(検定取得など)

幅広い知識の習得と情報収集スキルの向上をめざす

3. 注意点・要望

内容ごとに小レポート・課題を作成・提出する。まとめとして自由テーマレポートの作成も行う。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	技術解説(1)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(1)
2	技術解説(2)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(2)
3	技術解説(3)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(3)
4	技術解説(4)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(4)
5	技術解説(5)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(5)
6	技術解説(6)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(6)
7	技術解説(7)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(7)
8	技術解説(8)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(8)
9	技術解説(9)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(9)
10	技術解説(10)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(10)
11	技術解説(11)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(11)
12	技術解説(12)	情報関連技術・ニューストップックの紹介と解説(12)
13	まとめ課題作成(1)	まとめレポートの作成(1)
14	まとめ課題作成(2)	まとめレポートの作成(2)
15	まとめ課題作成(3)	まとめレポートの作成(3)
16	まとめ課題作成(4)	まとめレポートの作成(4)

備考

-

科目	LPIC対策 I	分類	専門、必選科目
担当	所 兼太郎		
テキスト (出版社)	Linux教科書 LPICレベル1 Version5.0対応 Linux教科書 LPICレベル1 スピードマスター問題集 Version5.0対応		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	20%	30%	100%		

1. 授業の概要

Linuxの基本操作やシステム管理の基本を学び、Linuxを利用するために必要な知識と技術を修得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

Linux技術者認定試験 LPICレベル1-101取得。

3. 注意点・要望

授業の復習をしっかりと行って完璧な状態にして下さい。LPICレベル1を取得した学生は上位のレベルを目指します。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	Linux技術者認定試験概要	LPIC試験およびLinux試験概要の説明
2	ハードウェア	設定と構成
3	システムアーキテクチャ	システムのブート、ランレベルの設定とシャットダウン
4	Linuxのインストールとパッケージ管理(1)	ハードディスクレイアウト、ブートマネージャ、共有ライブラリ管理
5	Linuxのインストールとパッケージ管理(2)	Debian、RPM、YUMパッケージ
6	GNUとUnixのコマンド(1)	コマンドライン操作、メタキャラクタ、複数コマンドの実行オプション、環境変数
7	GNUとUnixのコマンド(2)	ファイル管理、ストリーム、パイプ、リダイレクト処理
8	GNUとUnixのコマンド(3)	プロセスの管理
9	GNUとUnixのコマンド(4)	正規表現、viを使用したファイル編集
10	デバイス、Linuxファイルシステム(1)	パーティションとファイルシステム(1)
11	デバイス、Linuxファイルシステム(2)	パーティションとファイルシステム(2)
12	デバイス、Linuxファイルシステム(3)	ハードリンクとシンボリックリンクの作成・変更
13	デバイス、Linuxファイルシステム(4)	ファイルの検索、適切なファイル配置
14	LPIC受験対策(1)	LPIC演習、個別にフォローアップ(1)
15	LPIC受験対策(2)	LPIC演習、個別にフォローアップ(2)

備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	LPIC対策Ⅱ	分類	専門、必選科目
担当	所 兼太郎		
テキスト (出版社)	Linux教科書 LPICレベル1 Version5.0対応 Linux教科書 LPICレベル1 スピードマスター問題集 Version5.0対応		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	50%	0%	20%	30%	100%		

1. 授業の概要
Linuxの基本操作やシステム管理の基本を学び、Linuxを利用するために必要な知識と技術を修得する。
2. 授業の目標(検定取得など)
Linux技術者認定試験 LPICレベル1-102取得。
3. 注意点・要望
授業の復習をしっかりと行って完璧な状態にして下さい。LPICレベル1を取得した学生は上位のレベルを目指す。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	システム、シェル	変数、bashの設定ファイル、関数、シェルスクリプト
2	ユーザーインタフェース	GUI、デスクトップ環境、アクセシビリティ
3	タスクの管理(1)	アカウント管理、タスク管理、ジョブスケジューリング
4	タスクの管理(2)	タイムゾーン、ロケール管理、タイム、ログ管理
5	必須システムサービス	印刷設定、メール設定、ネットワーク関連ファイル、ネットワークマネージャ管理
6	ネットワーク	通信の疎通、ネットワーク操作・設定コマンド(1)、ネットワーク操作・設定コマンド(2)
7	セキュリティ	セキュリティ管理コマンド、ホストのセキュリティ設定、暗号化
8	問題演習(1)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(1)
9	問題演習(2)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(2)
10	問題演習(3)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(3)
11	問題演習(4)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(4)
12	問題演習(5)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(5)
13	問題演習(6)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(6)
14	問題演習(7)	授業内容の復習およびWeb問題集などを活用したアウトプット(7)
15	LPIC受験対策(1)	LPIC演習、個別にフォローアップ(1)
16	LPIC受験対策(2)	LPIC演習、個別にフォローアップ(2)

備考	-
----	---

科目	技術英語 I	分類	教養、必修科目
担当	正木 義男		
テキスト (出版社)	授業用に作成したWebアプリを使用		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	60%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

中学で習った内容の語彙と文法の復習。基本的な英会話を利用して口述筆記(ディクテーション)によるリスニング力の強化

2. 授業の目標(検定取得など)

英検準2級・TOEIC400程度の英語力

3. 注意点・要望

日常的に技術的Webサイトにアクセスまたは英語のニュース等に触れることが望ましい

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	復習と語彙とリスニング強化(1)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(1)
2	復習と語彙とリスニング強化(2)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(2)
3	復習と語彙とリスニング強化(3)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(3)
4	復習と語彙とリスニング強化(4)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(4)
5	復習と語彙とリスニング強化(5)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(5)
6	復習と語彙とリスニング強化(6)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(6)
7	復習と語彙とリスニング強化(7)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(7)
8	復習と語彙とリスニング強化(8)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(8)
9	復習と語彙とリスニング強化(9)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(9)
10	復習と語彙とリスニング強化(10)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(10)
11	復習と語彙とリスニング強化(11)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(11)
12	復習と語彙とリスニング強化(12)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(12)
13	復習と語彙とリスニング強化(13)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(13)
14	復習と語彙とリスニング強化(14)	語彙と文法の復習 / 洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(14)
15	前期試験期間	-

備考

-

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	技術英語Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	正木 義男		
テキスト (出版社)	授業用に作成したWebアプリを使用		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要
基本的な英会話による口述筆記とリスニング力の強化。英語の技術Webサイトを利用してアプリ作成
2. 授業の目標(検定取得など)
英検準2級・TOEIC400程度の英語力
3. 注意点・要望
日常的に技術的Webサイトにアクセスまたは英語のニュース等に触れることが望ましい
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	語彙とリスニング強化(1)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(1)
2	語彙とリスニング強化(2)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(2)
3	語彙とリスニング強化(3)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(3)
4	語彙とリスニング強化(4)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(4)
5	語彙とリスニング強化(5)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(5)
6	語彙とリスニング強化(6)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(6)
7	語彙とリスニング強化(7)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(7)
8	語彙とリスニング強化(8)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(8)
9	語彙とリスニング強化(9)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(9)
10	語彙とリスニング強化(10)	洋楽 / 会話のリスニング&ディクテーション(10)
11	英語によるオブジェクト指向アプリ学習(1)	使用言語: Java(1)
12	英語によるオブジェクト指向アプリ学習(2)	使用言語: Java(2)
13	英語によるオブジェクト指向アプリ学習(3)	使用言語: Java(3)
14	英語による関数型プログラミング学習(1)	使用言語: JavaScript(1)
15	英語による関数型プログラミング学習(2)	使用言語: JavaScript(2)
16	後期試験期間	-

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【前期】

科目	企業人研究Ⅰ	分類	教養、必修科目
担当	葛田一雄		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	参考図書「ビジネスマナー常識集」(葛田一雄著 経団連出版)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	55%	0%	0%	45%	100%		

1. 授業の概要
企業人3年目程度までに求められる能力を学修対象とする。
2. 授業の目標(検定取得など)
マネジメントに関する基礎的知識学修及びコミュニケーションスキルに関する基礎的技術習得を講座の目標とする。
3. 注意点・要望
1つは立場変容(もし、企業人だったら)、2つは人間性研鑽(専門職である前に一人の人間である)が肝である。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	レビュー&スーパーバイズ	講座の概要及び学修到達目標を知る
2	入社3年目までに必要な基礎知識(1)	企業人基礎能力づくり
3	入社3年目までに必要な基礎知識(2)	ビジネスマナー(挨拶&礼節)
4	入社3年目までに必要な基礎知識(3)	ビジネスマナー(用語&敬語)
5	入社3年目までに必要な基礎知識(4)	ビジネスマナー(会話&対話)
6	入社3年目までに必要な基礎知識(5)	ビジネスマナー(文章化&文書づくり)
7	入社3年目までに必要な基礎知識(6)	リーダーシップを発揮する
8	入社3年目までに必要な基礎知識(7)	フォロワーシップの発揮する
9	入社3年目までに必要な基礎知識(8)	マネジメントの基礎知識(群れ&集団)
10	入社3年目までに必要な基礎知識(9)	マネジメントの基礎知識(組織&チーム)
11	入社3年目までに必要な基礎知識(10)	マネジメントの基礎知識(指揮命令&指示受け)
12	対人関係能力の開発(1)	コミュニケーションスキル(受容&傾聴)
13	対人関係能力の開発(2)	コミュニケーションスキル(見る、視る、観る、診るスキル)
14	対人関係能力の開発(3)	コミュニケーションスキル(話す、説く、溶く、溶く、解くスキル)
15	対人関係能力の開発(4)	コミュニケーションスキル(CS&ESを高めるために)

備考	-
----	---

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	企業人研究Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	葛田一雄		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	参考図書「ビジネスマナー常識集」(葛田一雄著 経団連出版)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	55%	0%	0%	45%	100%		

1. 授業の概要
企業人に求められる仕事のメソッドを学び、コンプライアンス(倫理&遵法)を履行するための知見を学修する。
2. 授業の目標(検定取得など)
仕事をするための初歩的なツール及びメソッドを理解し、実践に繋げるとともに企業倫理と遵法に関する知見修得を目標とする。
3. 注意点・要望
企業人は最適解を求めて、役割遂行し、目標設定する。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	仕事のメソッド(1)	SDCAサイクル
2	仕事のメソッド(2)	PDCAサイクル
3	仕事のメソッド(3)	5S活動
4	仕事のメソッド(4)	SHEL管理
5	仕事のメソッド(5)	QCDA管理
6	仕事のメソッド(6)	目標の理解(努力目標、必達目標、期待目標)
7	倫理実践(1)	ハラスメントの排除
8	倫理実践(2)	ダイバーシティ
9	倫理実践(3)	公平、均等&平等
10	遵法(1)	就業のルール(賃金&手当)
11	遵法(2)	就業のルール(労働時間&休日)
12	遵法(3)	就業のルール(転勤、転籍、退職&解雇)
13	遵法(4)	懲戒&褒章
14	数値化、定量化	利益管理のために計数感覚を磨く
15	目標の設定と必達	目標志向、目標達成&評価
16	企業人への旅立ち	学びを生かす。オンステージへGO

備考	-
----	---

科目	社会人基礎力演習 I	分類	教養、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	社会人基礎力(経済産業省Webサイト) https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	30%	30%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

経済産業省が提唱する人生100年時代の社会人基礎力を、様々な企画運営により養う

2. 授業の目標(検定取得など)

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調等の資質向上

3. 注意点・要望

「モメていない」=真剣ではない証拠、「失敗していない」=チャレンジしていない証拠
社会に出る前に真の協調性を学んでほしい

4. 関連科目

ビジネス関連科目全て

週	テーマ	内容
1	社会人基礎力とは	社会人基礎力入門書を読み、昨年度の反省、改善、今後の成長展望を立てる
2	能力の実践1	企画を立てる
3	能力の実践2	予算案を作成する
4	能力の実践3	企画・予算・収支を発表する
5	社会人基礎力評価1	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる
6	能力の実践4	各セッションに分かれて活動
7	能力の実践5	各セッションに分かれて活動
8	能力の実践6	各セッションに分かれて活動
9	社会人基礎力評価2	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる
10	能力の実践7	各セッションの発表
11	能力の実践8	各セッションに分かれて活動
12	能力の実践9	各セッションに分かれて活動
13	能力の実践10	各セッションに分かれて活動
14	社会人基礎力評価3	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる
15	前期試験期間	-

備考

- 業務システム開発経験のある教員が、経験をもとにプレゼンテーションの講義と助言を行う。

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	社会人基礎力演習Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	倉持 友也		
テキスト (出版社)	社会人基礎力(経済産業省Webサイト) https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	30%	30%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要
前期の内容を踏まえ、経済産業省が提唱する人生100年時代の社会人基礎力を、様々な企画運営により養う
2. 授業の目標(検定取得など)
リーダー・フォロワー、提案、許容、協調、プレゼンテーション等の資質向上
3. 注意点・要望
「モメていない」=真剣ではない証拠、「失敗していない」=チャレンジしていない証拠 社会に出る前に真の協調性を学んでほしい
4. 関連科目
ビジネス関連科目全て

週	テーマ	内容
1	能力の実践(11)	各セクションに分かれて活動(7)
2	能力の実践(12)	各セクションに分かれて活動(8)
3	能力の実践(13)	各セクションに分かれて活動(9)
4	社会人基礎力評価(4)	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる(4)
5	能力の実践(14)	各セクションの発表(2)
6	能力の実践(15)	各セクションに分かれて活動(10)
7	能力の実践(16)	各セクションに分かれて活動(11)
8	社会人基礎力評価5	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる(5)
9	振り返り1	失敗要因、次年度への改善
10	振り返り2	各セクション発表(3)
11	チームワーク1	発信力をつけるには
12	チームワーク2	柔軟性をつけるには
13	チームワーク3	状況把握力をつけるには
14	チームワーク4	規律性・ストレスコントロールをつけるには
15	社会人基礎力評価6	12の能力要素を自己評価し、これからの活動に役立てる(6)
16	後期試験期間	-

備考	- 業務システム開発経験のある教員が、経験をもとにプレゼンテーションの講義と助言を行う
----	---

科目	就職講座A応用	分類	教養、必修科目
担当	田邊 悦子、遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	求められる人材になるための社会人基礎力講座(日経BP社)		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	30%	40%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

社会人として必要な12の基礎力について、ケーススタディとグループディスカッションを通して理解と自己評価を行う
社会の仕組みや人間の思考の基本概念から、社会人としてのあり方を考える

2. 授業の目標(検定取得など)

夏休みまでに企業から内定をいただく
入社に向け社会人としての意識を高める

3. 注意点・要望

就職活動への取り組み状況も授業課題として評価対象とします
社会人として働くことに前向きな気持ちを持って取り組んでください

4. 関連科目

就職講座A

週	テーマ	内容
1	就職活動の準備と対策(1)	志望動機の書き方、これから意識すべきこと 企業紹介、エントリー、面接練習
2	就職活動の準備と対策(2)	内定から入社まで、内定(入社)承諾書とは、書類の送り方(メール、郵送) 企業紹介、エントリー、面接練習
3	社会人基礎力(1) 就職活動の準備と対策(3)	人生設計とキャリアデザイン、社会人になるということ、3つの能力と12の要素 企業紹介、エントリー、面接練習
4	社会システム(1) 就職活動の準備と対策(4)	ビジネス会計: 企業の目的、財務諸表、損益計算書の基本と分析 自己PRの作成、面接練習、エントリー
5	社会人基礎力(2)	前に踏み出す力: 主体性、働きかけ力、実行力
6	社会システム(2)	ビジネス会計: 貸借対照表の基本と分析、経営活動の流れ、ROA、ROE
7	社会人基礎力(3)	前に踏み出す力: 主体性、働きかけ力、実行力
8	社会システム(3)	キャッシュフロー計算書の基本と分析、現金の流れと会社の倒産
9	社会人基礎力(4)	考え抜く力: 課題発見力、計画力、創造力
10	社会システム(4)	時事問題
11	社会人基礎力(5)	考え抜く力: 課題発見力、計画力、創造力
12	社会システム(5)	IT技術の進化
13	社会人基礎力(6)	チームで働く力: 発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力
14	社会システム(6)	社会心理と組織行動、社会人とは
15	前期試験期間	-

備考

IT関連の業務経験と就職指導経験のある職員(職業紹介責任者)が、その経験に基づいて、就職活動全般及び個別の事例について、講義と指導を行う

ITエンジニア科	3年
----------	----

【後期】

科目	情報特論	分類	専門、必修科目
担当	遠藤 幹雄		
テキスト (出版社)	特に定めません(適宜プリントを配布します)。		
参考資料	ライト、ついてますかー問題発見の人間学ー ドナルド C.ゴース(著)、ジェラルド M.ワインバーグ(著)		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	0%	60%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要
卒業後、社会人として直面する種々の問題について、本質的な解決について考える。
2. 授業の目標(検定取得など)
授業を通して、実社会で活かせる気づきやヒントを可能な限り見つけることができる。
3. 注意点・要望
テーマ、実施週、内容は授業の実施状況に合わせて変更する。 ・新しい技術の動向についても言及する。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	問題とは何か(1)	問題を定義し、課題を明らかにして解決をはかる問題解決力とは何か ・問題解決型の思考方法について学ぶ(1)
2	問題とは何か(2)	問題を定義し、課題を明らかにして解決をはかる問題解決力とは何か ・問題解決型の思考方法について学ぶ(2)
3	考える技術について(1)	考える技術とは何か ・演繹法と帰納法の違いについて学ぶ(1)
4	考える技術について(2)	考える技術とは何か ・演繹法と帰納法の違いについて学ぶ(2)
5	考える技術の演習(1)	演習(1)
6	考える技術の演習(2)	演習(2)
7	マーケティングの基本(1)	マーケティングとは何か ・マーケティングの初歩について学ぶ(1)
8	マーケティングの基本(2)	マーケティングとは何か ・マーケティングの初歩について学ぶ(2)
9	お客様満足(1)	お客様満足とは何か ・企業が大切にしている「お客様満足」について学ぶ(1)
10	お客様満足(2)	お客様満足とは何か ・企業が大切にしている「お客様満足」について学ぶ(2)
11	ゲーム理論(1)	ゲーム理論とは何か ・ゲーム理論を学び、競争相手との優位性の保ち方について学ぶ(1)
12	ゲーム理論(2)	ゲーム理論とは何か ・ゲーム理論を学び、競争相手との優位性の保ち方について学ぶ(2)
13	トレンド技術(1)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ ・DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他(1)
14	トレンド技術(2)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ ・DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他(2)
15	トレンド技術(3)	比較的新しい技術やIT技術の根幹を支える技術について学ぶ ・DX(Digital Transformation)、仮想通貨、MPU(Micro Processor Unit)他(3)
16	後期試験期間	-

備考	30年を超える社会人経験を持つ講師が、良き社会人生活をスタートするために必要となるスキルについて指導する。
----	---

科目	ネットワーク構築	分類	専門、任選科目
担当	平山 椋都		
テキスト (出版社)	本校のオリジナルテキスト		
参考資料	各授業内でプリントを配布		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	2
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

Cisco社が提供しているシミュレータソフト(Packet Tracer)を利用し、L2、L3レベルでの簡単なネットワークの構築、およびトラブルシューティングを行う。

2. 授業の目標(検定取得など)

企業内ネットワーク管理者としての基礎知識をつける。また運用を意識したネットワーク構築の基礎を学ぶ。

3. 注意点・要望

エンジニアとしての素養をつける良いタイミングだと思います。自分一人で「なぜ？」を繰り返しながら対応を進めること。人に聞くだけでは力はつきません。

4. 関連科目

シスコネットワーク関連科目全般

週	テーマ	内容
1	ガイダンスとシミュレータソフトの紹介	授業の意義、評価方法、その他カリキュラム等の説明 シミュレータソフトの利用方法等の説明
2	NWの知識振り返り	IPアドレス計算、ルーティングに関する復習のため基礎テストを実施
3	シミュレータソフト操作方法 コマンドの習得	シミュレータソフトの操作方法を説明 NWの疎通確認、設定確認コマンドについて(ICMP、showコマンド)
4	スタティックルート	スタティックルートを利用したNWの構築 設定確認コマンドについて
5	ダイナミックルート	ルーティングプロトコル(RIPv2)を利用したNWの構築 設定確認コマンドについて
6	showコマンド	showコマンドからの読み取り、運用系コマンドについて(copy 等)
7	パスワード設定	ネットワーク機器上でのパスワード設定 リモート接続時の注意点等
8	デフォルトルート	デフォルトルート等を用いたNWの構築
9	アクセスリスト	アクセスリストの仕組み、設定を実施 トラブルシューティングの実施
10	NAT	NATの設定、確認 各種showコマンドからの読み取り
11	DHCP	DHCPサーバ、クライアントの設定、確認 各種showコマンドからの読み取り
12	NTP	NTPサーバ、クライアントの設定、確認 各種showコマンドからの読み取り
13	VLAN	VLANを利用したネットワーク構築
14	まとめ	シミュレータソフトを用いて前回までの授業の復習
15	まとめ	シミュレータソフトを用いての演習
16	後期試験期間	-

備考

-

科目	AIプログラミング基礎演習	分類	専門、任選科目
担当	小林 信彦		
テキスト (出版社)	スッキリわかるPythonによる機械学習入門(インプレス)		
参考資料	-		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計	単位数	4
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

Pythonを用い、データ処理や機械学習の基礎について演習を行う。

2. 授業の目標(検定取得など)

Pythonの各種ライブラリの利用し、様々な用途でPythonを活用するための基礎を身につける。

3. 注意点・要望

授業内で作成したものを提出物として確認を行う。確実に提出すること。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス	授業の内容と進め方、評価について。Python概説、実習環境について
2	統計の基礎(1)	機械学習を学ぶ上で必要な統計に関する演習(1)
3	統計の基礎(2)	機械学習を学ぶ上で必要な統計に関する演習(2)
4	Python演習	データ処理や機械学習で必要となるライブラリの紹介
5	機械学習とは	機械学習とは、機械学習の仕組み、分類
6	機械学習(1)	教師あり学習・分類(1)
7	機械学習(2)	教師あり学習・分類(2)
8	機械学習(3)	教師あり学習・分類(3)
9	機械学習(4)	教師あり学習・回帰(1)
10	機械学習(5)	教師あり学習・回帰(2)
11	機械学習(6)	教師あり学習・回帰(3)
12	機械学習(7)	教師なし学習・次元削減(1)
13	機械学習(8)	教師なし学習・次元削減(2)
14	機械学習(9)	教師なし学習・クラスタリング
15	機械学習(10)	まとめ

備考

-