

2023年度

ITエンジニア科4年制
講義計画集

— 第4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

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		1 月		1 木		1 土		1 火		1 金		1 日		1 水		1 金	科目修得試験 追再試	1 月	元日	1 木	後期試験	1 金	学内合同企業説明会
2 日		2 火	木曜振替	2 金		2 日	ジョブパス	2 水		2 土		2 月		2 木	ひろえぼ船橋	2 土		2 火		2 金	科目修得試験	2 土	
3 月	始業式 ガイダンス	3 水	憲法記念日	3 土		3 月		3 木		3 日		3 火		3 金	文化の日	3 日	ジョブパス	3 水		3 土		3 日	
4 火		4 木	みどりの日	4 日		4 火		4 金		4 月		4 水		4 土		4 月	科目修得試験	4 木		4 日		4 月	
5 水	新入生 オリエンテーション	5 金	こどもの日	5 月		5 水		5 土	24卒就職G (保護者)	5 火		5 木		5 日		5 火		5 金		5 月	科目修得試験	5 火	
6 木		6 土		6 火		6 木		6 日		6 水	F J B 合同 合宿	6 金		6 月		6 水		6 土		6 火	科目修得試験 追再試	6 水	卒業判定会議
7 金	入学式	7 日		7 水		7 金		7 月		7 木		7 土		7 火		7 木		7 日		7 水	追試	7 木	卒業生登校日
8 土		8 月		8 木		8 土		8 火		8 金		8 日	国家試験	8 水		8 金		8 月	成人の日	8 木		8 金	卒業式
9 日		9 火		9 金	駅前C	9 日		9 水		9 土		9 月	スポーツの日	9 木		9 土		9 火		9 金		9 土	
10 月	前期スタート	10 水		10 土		10 月		10 木		10 日		10 火		10 金		10 日		10 水		10 土		10 日	
11 火		11 木		11 日		11 火		11 金	山の日	11 月	後期スタート リポート提出期限	11 水		11 土		11 月		11 木		11 日	建国記念日	11 月	
12 水		12 金		12 月		12 水		12 土		12 火		12 木		12 日		12 火	25卒就職G SPI模試	12 金		12 月	振替休日	12 火	
13 木		13 土		13 火		13 木		13 日	受 付 業 務 停 止	13 水		13 金	科目修得試験 追再試	13 月		13 水	25卒就職G メイク&写真撮影	13 土		13 火	卒研プレ発表会	13 水	
14 金		14 日		14 水		14 金		14 月		14 木		14 土		14 火		14 木		14 日		14 水	卒業研究発表会	14 木	進級判定会議
15 土		15 月		15 木	県民の日	15 土		15 火		15 金		15 日		15 水		15 金		15 月		15 木	25卒就職G 一般常識模試	15 金	終業式
16 日	国家試験	16 火		16 金		16 日		16 水		16 土		16 月		16 木		16 土		16 火		16 金	集団面接練習	16 土	
17 月		17 水		17 土		17 月		17 木	海の日	17 日		17 火		17 金		17 日		17 水		17 土		17 日	
18 火		18 木		18 日		18 火		18 金		18 月	敬老の日	18 水		18 土	24卒就職G (保護者)	18 月		18 木		18 日		18 月	
19 水		19 金	24卒就職G	19 月		19 水		19 土		19 火		19 木		19 日		19 火		19 金		19 月	卒業生成績発表	19 火	
20 木		20 土		20 火		20 木		20 日		20 水		20 金		20 月		20 水		20 土	漢字検定	20 火	在校生成績発表	20 水	春分の日
21 金	科目修得試験 追再試	21 日		21 水		21 金		21 月		21 木		21 土	若幸祭前日準備	21 火		21 木		21 日		21 水		21 木	
22 土		22 月		22 木	リポート提出期限	22 土		22 火	成績発表 科目修得試験	22 金		22 日	若幸祭当日	22 水	リポート提出期限	22 金		22 月		22 木		22 金	
23 日		23 火		23 金	24卒就職G 科目修得試験追再試	23 日	科目A免除試験	23 水		23 土	秋分の日	23 月	若幸祭振替休日	23 火	勤労感謝の日	23 土		23 火		23 金	天皇誕生日	23 土	
24 月		24 水		24 土	漢字検定	24 月		24 木		24 日		24 火	若幸祭振替休日	24 金		24 日		24 水		24 土		24 日	
25 火		25 木		25 日		25 火	前期試験	25 金	体験入学	25 月		25 水	月曜振替	25 土		25 月		25 木		25 日		25 月	
26 水		26 金		26 月	科目修得試験	26 水		26 土		26 火		26 木		26 日		26 火		26 金		26 月		26 火	
27 木		27 土		27 火		27 木		27 日		27 水		27 金		27 月		27 水		27 土		27 火		27 水	プレスクール
28 金	リポート提出期限	28 日		28 水		28 金		28 月		28 土		28 日	漢字検定	28 火		28 木	受 付 業 務 停 止	28 日		28 水	再試発表	28 木	
29 土	昭和の日	29 月		29 木		29 土		29 火	再試発表	29 金	24卒就職G	29 日		29 水		29 金		29 月		29 木		29 金	
30 日		30 火		30 金		30 日		30 水	24卒就職G	30 土		30 月		30 木		30 土		30 火				30 土	保護者説明会
		31 水				31 月	追試	31 木	24卒就職G			31 火				31 日		31 水				31 日	
																						※25卒CHISA,IIT合説	
																						※年間講義回数 月 31回 火 31回 水 31回 木 31回 金 31回	
												※25卒入社前講話 ※25卒SPI模試(2回目)											
												※25卒性格適正試験											
												※台風など臨時休校が多い時は12月3週で対応											

4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
卒業研究Ⅰ・Ⅱ	小原 和明・花田 秀宣・小川 裕司・大下 翼	7
アジャイル開発基礎	株式会社SHIFT(越後 清志・佐々木 孝博)	9
3DCGゲームプログラミング	小原 和明・小川 裕司	10
プロジェクトマネジメント演習Ⅰ・Ⅱ	野本 修平	11
AIプログラミング基礎演習	小川 裕司	13
LPIC対策	松下 秀明	14
ファイナンシャルプランニング	松下 秀明	15
ビジネスコミュニケーション	松下 秀明	16
新技術動向総合Ⅰ・Ⅱ	小原 和明	17
検定対策総合AⅠ・Ⅱ	花田 秀宣	19
高度ネットワークⅠ・Ⅱ	若井 誠文	21
検定対策総合BⅠ	花田 秀宣	23
プレゼンテーション演習総合	石神 和也	24
社会人基礎力演習応用Ⅰ・Ⅱ	花田 秀宣	25

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。急に厳しくなる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チ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

2020年度 教育目標と検定スケジュール

4年生

ITエンジニア科4年制

<方針>

- ①企業に役立つ高度な人材及び良き社会人としての成長を目指す
 - ②プログラミング、設計技法に加え、ネットワーク、セキュリティの知識を習得し、多様な資格取得にチャレンジする
 - ③オブジェクト指向の基礎に留まらず、Webプログラミング技術を習得する
- 1年次：
- ・アルゴリズムの授業に力を入れ、プログラミング力を高める
 - ・基本情報技術者試験の合格を目指す
- 2年次：
- ・シスコ技術者認定合格を目指し、ネットワーク技術を習得する
 - ・自力でプログラムを組める力を身に着ける
- 3年次：
- ・システム開発に取り組み、システムエンジニア・プログラマの実務に意識を高め、就職活動に備える
 - ・知識だけでなく他人と共に働く力や自ら考え行動する力の向上を図る
- 4年次：
- ・卒業研究を通じて、技術力に加え、プレゼンテーション能力を身に着ける

教育目標	<ul style="list-style-type: none"> ・システム開発技術、ネットワーク技術、サーバ構築技術の習得 ・経済産業省認定情報処理技術者試験、シスコ技術者認定試験の取得 ・システム構築に必要な論理的思考能力の向上 	
目標資格	<ul style="list-style-type: none"> ・経済産業省基本情報技術者試験 ・経済産業省応用情報技術者試験 ・CompTIA Security+ 	<ul style="list-style-type: none"> ・CCNA ・経済産業省高度情報技術者試験 ・LPIC
1年次進級条件(資格)	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験 	<ul style="list-style-type: none"> ・MOS Excel
卒業条件(資格)	<ul style="list-style-type: none"> ・漢字検定3級 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジョブパス3級

9

		3学年												4学年												
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月
1	ITパスポート試験																									
2	経済産業省 基本情報技術者試験	☆							▲	▲																
3	経済産業省 応用情報技術者試験	☆							▲												▲					
4	経済産業省 高度情報技術者試験	☆							▲												▲					
5	CCNA																									
6	CompTIA Security+										▶															
7	オラクル認定Java Bronze																									
8	LPIC																									
9	漢検3級				☆				☆			☆						☆			☆					
10	ジョブパス3級				☆					☆								☆					☆			

科目	卒業研究 I	分類	専門、必修科目
担当	小原 和明・花田 秀宣・小川 裕司・大下 翼		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	わかりやすい情報システムの設計 第2版(ムイスリ出版)		

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	8
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

グループ単位でアプリ(システム)の構想、企画、設計を行い、システムの主要機能を構築する。
前期では、システムの開発工程の実践と完成形のイメージを確立を行うことを中心に授業を進める。

2. 授業の目標(検定取得など)

コンテスト応募、Google Play登録、収益を得るなど、何らかの手段で外部公開・外部評価を念頭に置いて開発を進めてほしい。
最上級生であることを意識し、各人が自己の役割を認識して自ら率先して行動してほしい。

3. 注意点・要望

WEBシステム、モバイルアプリなど各自が出来る範囲で学習した要素を盛り込み、魅力的なアプリ(システム)を作成してほしい。
進捗状況に応じて課題や小テストを実施する場合があります。

4. 関連科目

卒業研究Ⅱ、3DCGゲームプログラミング、新技術動向総合Ⅰ・Ⅱ

週	テーマ	内容
1	企画・分析工程(1)	現状調査、システム構想の作成
2	企画・分析工程(2)	企画書を作成し、ターゲット層やシステムの妥当性を検証
3	企画・分析工程(3)	技術調査、開発工数の見積もり、開発計画の作成
4	企画・分析工程(4)	画面イメージや動作イメージを検討し、企画書のブラッシュアップを図る
5	企画・分析工程(5)	画面イメージ、動作イメージ、企画書をもとに、外部設計(機能定義)を行う
6	プロトタイプシステムの開発(1)	外部設計(機能定義)をもとに、プロトタイプアプリを作成する(1)
7	プロトタイプシステムの開発(2)	外部設計(機能定義)をもとに、プロトタイプアプリを作成する(2)
8	プロトタイプシステムの開発(3)	外部設計(機能定義)をもとに、プロトタイプアプリを作成する(3)
9	設計・実装工程(1)	プロトタイプの見直しと企画・設計のブラッシュアップ(1)
10	設計・実装工程(2)	プロトタイプの見直しと企画・設計のブラッシュアップ(2)
11	設計・実装工程(3)	UIおよびデータモデルの検討(UI設計・DB設計)(1)
12	設計・実装工程(4)	UIおよびデータモデルの検討(UI設計・DB設計)(2)
13	設計・実装工程(5)	基本機能や共通部品の開発、技術調査、設計書作成
14	設計・実装工程(6)	基本機能の実装を通して、技術調査および作業量の見積もり
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、システム(アプリ)の企画から実装までの演習を行う

科目	卒業研究Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	小原 和明・花田 秀宣・石神 和也・大下 翼		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	わかりやすい情報システムの設計 第2版(ムイスリ出版)		

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	10
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

前期に続いて、グループ単位でシステム開発工程を実践し、システムを完成させる。持てる力を全て発揮して4年間の集大成の名にふさわしい作品となることを期待する。

2. 授業の目標(検定取得など)

コンテスト応募やGoogle Play登録など、何らかの手段で外部公開し、収益を得る手段(ビジネスモデル)を念頭に開発を進めてほしい。十分な運用期間を得るためには、周到なリリース計画と各メンバーの協力体制が不可欠である。

3. 注意点・要望

システムで扱うコンテンツは自由とする。WEBシステム、モバイル(ネイティブ、ハイブリッド)など各自が出来る範囲で学習した要素を盛り込み、魅力的なアプリを作成してほしい。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	設計工程(1)	フレームワークの検討、技術調査、ベータ版の作成、環境構築(1)
2	設計工程(2)	フレームワークの検討、技術調査、ベータ版の作成、環境構築(2)
3	設計工程(3)	単体テスト・結合テスト仕様の作成
4	設計工程(4)	外部公開方法、ビジネスモデル(収益モデル)の検討
5	システムの実装作業(1)	各グループが提供するサービスの機能を実装する(1)
6	システムの実装作業(2)	各グループが提供するサービスの機能を実装する(2)
7	システムの実装作業(3)	各グループが提供するサービスの機能を実装する(3)
8	システムの実装作業(4)	各グループが提供するサービスの機能を実装する(4)
9	システムの実装作業(5)	各グループが提供するサービスの機能を実装する(5)
10	システムの実装作業(6)	外部公開、ビジネスモデル(収益モデル)構築とブラッシュアップ
11	テスト(1)	単体テスト、結合テストを行う(1)
12	テスト(2)	単体テスト、結合テストを行う(2)
13	最終確認(1)	最終プレゼン、外部公開の準備(1)
14	最終確認(2)	最終プレゼン、外部公開の準備(2)
15	最終確認(3)	最終プレゼン、外部公開の準備(3)
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、システム(アプリ)の企画から実装までの演習を行う

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。

2. 授業の目標(検定取得など)

現場で生きるスクラムの知識を身につけることが出来、チームの改善点が見えてくる。
修了後には、スクラムマスター資格PSM1合格レベルの知識が身につく。

3. 注意点・要望

講義は会話形式で進めていくが、演習も毎回実施するため積極的な参加をすること。
また講義では、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、アジャイルとは、スクラムと他のフレームワークとの違い、W/Fとの違いやメリット
2	インセプションデッキ (チームビルディング)	チームでのプロダクト開発のテーマ決め、インセプションデッキを活用してのチームの目標設定
3	プロダクトバックログ	プロダクト開発ワーク(プロダクトバックログの理解)
4	スプリントプランニング	プロダクト開発ワーク(スプリントプランニングの理解)
5	デイリースクラム	プロダクト開発ワーク(デイリースクラムの理解)
6	リファインメント	プロダクト開発ワーク(リファインメントの理解)
7	レトロスペクティブ	レトロスペクティブの手法の理解と振り返り
8	スプリント体験	ワーク(スプリントの理解)
9	スプリント体験(レビュー含む)	ワーク(スプリントの理解とレビュー)
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、ファシリテート等のツールの使用方法や考え方
11	アジャイル開発の品質保証の方法論	アジャイル開発での品質保証の手法と理解
12	PSM1試験対策(1)	PSM1試験に向けた問題演習(1)
13	PSM1試験対策(2)	PSM1試験に向けた問題演習(2)
14	PSM1試験対策(3)	PSM1試験に向けた問題演習(3)
15	効果測定	授業で学んだことの理解度を確認する試験を授業内にて実施

備考

ソフトウェア開発/維持保守プロジェクトに参画し、要件定義～移行・リリースまでの全ての工程を経験。PMOとしてマネジメント業務やDX推進リーダー・アジャイルコーチとして、アジャイル導入、立ち上げ、実行支援を担当。

ITエンジニア科4年制	4年
-------------	----

【前期】

科目	3DCGゲームプログラミング	分類	専門、必修科目
担当	小原 和明・小川 裕司		
テキスト (出版社)	Unity2021入門(SB Creative)		
参考資料	プリント教材(適宜配布予定)		

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

ゲームエンジン(Unity)を使って、ゲームを中心とした様々なアプリケーション開発を行う。

2. 授業の目標(検定取得など)

ゲームなどの開発を通して、Unityの基本スキルを習得する。

3. 注意点・要望

- ・操作方法やちょっとしたコツなどの技術は教科書だけでは習得が難しいので、授業を休まないこと。
- ・ゲーム制作に重きを置き、プログラミングに関しては基礎的なものしか扱わないので、苦手意識を持たずに取り組むこと。

4. 関連科目

卒業研究 I・II

週	テーマ	内容
1	Unityの基本操作	Unityの基本操作/BallRollerゲームの作成(1)
2	3Dゲーム制作(1)	BallRollerゲームの作成(2)
3	3Dゲーム制作(1)	BallRollerゲームの作成(3)
4	3Dゲーム制作(1)	BallRollerゲームの作成(4)
5	3Dゲーム制作(2)	パルクールランゲームの作成(1)
6	3Dゲーム制作(2)	パルクールランゲームの作成(2)
7	3Dゲーム制作(2)	パルクールランゲームの作成(3)
8	3Dゲーム制作(2)	パルクールランゲームの作成(4)
9	3Dゲーム制作(2)	パルクールランゲームの作成(5)
10	3Dゲーム制作(3)	オープンワールドゲームの作成(1)
11	3Dゲーム制作(3)	オープンワールドゲームの作成(2)
12	3Dゲーム制作(3)	オープンワールドゲームの作成(3)
13	3Dゲーム制作(3)	オープンワールドゲームの作成(4)
14	総仕上げ	ゲームの総仕上げ
15	前期試験期間	-

備考	-
----	---

科目	プロジェクトマネジメント演習 I	分類	専門、必修科目
担当	野本 修平		
テキスト (出版社)	プロジェクトマネジメント実践講座 (日本実業出版社)		
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
	50%	0%	20%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

実際の現場でのプロジェクトの問題を例題として、「原因は何か」からの「必要な知識」という流れで、プロジェクトマネジメントに対する必要な知識を習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

ITの現場でプロジェクトマネージャーの視点を理解しながら活躍できるエンジニアを目指す。

3. 注意点・要望

プロジェクトマネジメントに正解はありませんが、体系的な知識は必ず必要となります。
しっかり知識を身につけて、プロジェクトマネージャーの立場で物事を考えられるビジネスマンを目指してください。

4. 関連科目

卒業研究 I・II

週	テーマ	内容
1	授業ガイダンス プロジェクトマネジメントの必要性	本授業の評価方法、課題提出方法、進行方法などについての説明 IT現場でのプロジェクトマネジメントの意義を説明
2	プロジェクトマネージャーの役割	ITのシステム開発工程でのプロジェクトマネージャーの作業スコープ (コスト調整、契約、会議体、その他)
3	プロジェクトマネジメント計画書	プロジェクトマネジメント計画書の意義と必要項目 (各種計画書として含めるべきもの)
4	ステークホルダーマネジメント	ステークホルダーマネジメントに必要な知識 (ステークホルダー登録簿 等)
5	コミュニケーションマネジメント	コミュニケーションマネジメントの必要性
6	コストマネジメント	コストコントロール技法・手順 (クラッシング、ファストトラック)
7	リスクマネジメント	リスクに対する考え方、回避方法
8	スコープコントロールマネジメント(1)	WBS作成(1)
9	スコープコントロールマネジメント(2)	WBS作成(2)
10	進捗報告(1)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(1)
11	進捗報告(2)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(2)
12	効果測定(1)	中間効果測定実施(1)
13	効果測定(2)	中間効果測定実施(2)
14	進捗報告(3)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(3)
15	前期試験期間	効果測定

備考

前職がプロジェクトマネージャーである教員が実践を交えたプロジェクトマネジメントの講義を行う。

科目	プロジェクトマネジメント演習Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	野本 修平		
テキスト (出版社)	プロジェクトマネジメント実践講座 (日本実業出版社)		
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
	50%	0%	20%	0%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

実際の現場でのプロジェクトの問題を例題として、「原因は何か」からの「必要な知識」という流れで、プロジェクトマネジメントに対する必要な知識を習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

ITの現場でプロジェクトマネージャーの視点を理解しながら活躍できるエンジニアを目指す。

3. 注意点・要望

プロジェクトマネジメントに正解はありませんが、体系的な知識は必ず必要となります。
しっかり知識を身につけて、プロジェクトマネージャーの立場で物事を考えられるビジネスマンを目指してください。

4. 関連科目

卒業研究Ⅰ・Ⅱ

週	テーマ	内容
1	進捗報告(1)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(1)
2	ケーススタディ(1)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOK_Ver5に照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(1)
3	進捗報告(2)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(2)
4	ケーススタディ(2)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOK_Ver5に照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(2)
5	中間レポート作成(1)	プロジェクトマネジメントで必要となる知識を題材に中間レポート作成を行う(1)
6	中間レポート作成(2)	プロジェクトマネジメントで必要となる知識を題材に中間レポート作成を行う(2)
7	進捗報告(3)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(3)
8	ケーススタディ(3)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOK_Ver5に照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(3)
9	進捗報告(4)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(4)
10	ケーススタディ(4)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOK_Ver5に照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(4)
11	プロジェクトマネジメント演習(1)	プロジェクトマネジメントの課題に対する検討
12	プロジェクトマネジメント演習(2)	各チームごとの解決案の検討
13	プロジェクトマネジメント演習(3)	解決案に対するドキュメンテーション
14	プロジェクトマネジメント演習(4)	チームリーダーによる検討結果の発表
15	進捗報告(5)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(5)
16	後期試験期間	効果測定

備考

前職がプロジェクトマネージャーである教員が実践を交えたプロジェクトマネジメントの講義を行う。

科目	AIプログラミング基礎演習	分類	専門、必修科目
担当	小川 裕司		
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	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%	60%	0%	0%	40%	100%		

1. 授業の概要

- (1)Pythonの制御構文を学習する。
(2)scikit-learnを利用し機械学習の基礎を学習する。

2. 授業の目標(検定取得など)

機械学習の基礎を習得し、エンジニアとしての能力向上を目指す。

3. 注意点・要望

困難に直面しても諦めずに、インターネットや書籍等を活用し、その困難を乗り越えること。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	オリエンテーション 基礎構文	授業の目標、進め方及び評価方法 開発環境準備、変数、データ型
2	制御構文	条件分岐、繰り返し
3	データ構造	リスト、タプル、辞書、セット
4	関数	関数の定義、引数のデフォルト値、モジュール化、スコープ
5	例外	例外クラス、例外処理
6	課題(1)	課題の作成(1)
7	機械学習概要	教師あり学習、教師なし学習、機械学習の手順
8	教師あり学習(1)	分類(1)
9	課題(2)	課題の作成(2)
10	教師あり学習(2)	単回帰
11	教師あり学習(3)	重回帰
12	課題(3)	課題の作成(3)
13	教師あり学習(4)	分類(2)
14	課題(4)	課題の作成(4)
15	課題(5)	課題の作成(5)
16	後期試験期間	-

備考

IT業界でプログラミング経験のある教員が経験に基づいた講義を行う

科目	LPIC対策	分類	専門、必修科目
担当	松下 秀明		
テキスト (出版社)	Linux教科書LPICレベル1 Version5.0対応(翔泳社)		
参考資料	授業で配布するプリントなど		

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%	0%	60%	10%	30%	100%		

1. 授業の概要

Linuxの基本操作やシステム管理の基礎を学習する。
LPIC101試験への合格を目指す。

2. 授業の目標(検定取得など)

Linux技術者認定試験 LPICレベル101取得。

3. 注意点・要望

教科書や授業資料、Web問題集を駆使して反復学習を心がけること。
LPICレベル101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	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	効果測定	学習内容についての理解度確認
15	前期試験期間	-

備考

-

科目	ファイナンシャルプランニング	分類	教養、必修科目
担当	松下 秀明		
テキスト (出版社)	節約・貯蓄・投資の前に 今さら聞けないお金の超基本(朝日新聞出版)		
参考資料	PDF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%	20%	0%	50%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

20代から知っておきたいお金の基本について紹介する。

2. 授業の目標(検定取得など)

お金で苦勞しない人生をおくれるよう、教養として必要なお金の知識を身に付ける。

3. 注意点・要望

テキストの該当章をしっかりと読み授業に挑むこと(授業ではテキストを読んだ前提で話を進める)。
授業最後に小テスト&小レポートを課すので、しっかりと取り組むこと。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	オリエンテーション 将来設計を考える	将来設計の立て方
2	働き方の多様化と給与	働き方と給与の関係性
3	ライフプランを描いてみる	Excelでライフプランを作成
4	給与明細書・源泉徴収票	給与明細書・源泉徴収票の見方
5	消費、貯蓄、投資	人生の三大支出への備え方
6	お金を借りる、貸す	クレジットカード、消費者金融、奨学金、連帯債務の概要
7	インターネットを活用した パーソナルファイナンス	インターネットバンキング、家計簿アプリ、クーリングオフの概要
8	公的保険と民間保険、共済(1)	公的保険の概要
9	公的保険と民間保険、共済(2)	民間保険、共済商品の概要
10	公的年金とリタイアメントプランニング	年金制度の概要
11	金融経済の基本	各種経済指標、株・債券・為替の基礎知識
12	ライフイベント表、 キャッシュフロー表の作成	ライフイベント表、キャッシュフロー表を実際に作ってみる
13	資産形成	資産形成の必要性及び方法
14	税金の基本(1)	税金と納税の仕組み、税金と収入・支出の関係など(1)
15	税金の基本(2)	税金と納税の仕組み、税金と収入・支出の関係など(2)
16	後期試験期間	-

備考	-
----	---

科目	ビジネスコミュニケーション	分類	教養、必修科目
担当	松下 秀明		
テキスト (出版社)	マインドフルネス「人間関係」の教科書—苦手な人がいなくなる新しい方法(Clover出版)		
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%	20%	50%	0%	30%	100%		

1. 授業の概要

社会に出るにあたっての必要なマナー、心理、プレゼンテーション力について講義を行う。

2. 授業の目標(検定取得など)

社会人マナーでの失敗の少ない人生をおくれるよう、教養として必要な知識を身に付ける。

3. 注意点・要望

個々の思考について質問する場面がある為、自分なりの答えを持っておく。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	テーブルマナー	食事処の立ち振る舞い、ルールについて学ぶ
2	行動心理学(1)	行動における心理について学ぶ(1)
3	行動心理学(2)	行動における心理について学ぶ(2)
4	冠婚葬祭でのマナー(1)	冠婚葬祭における立ち振る舞い、ルールについて学ぶ(1)
5	冠婚葬祭でのマナー(2)	冠婚葬祭における立ち振る舞い、ルールについて学ぶ(2)
6	取引先へのマナー(1)	訪問時の立ち振る舞い、ルールについて学ぶ
7	取引先へのマナー(2)	交渉術について学ぶ
8	アサーティブ・コミュニケーション(1)	自己表現、自他尊重について学ぶ(1)
9	アサーティブ・コミュニケーション(2)	自己表現、自他尊重について学ぶ(2)
10	認知バイアス	先入観について学ぶ
11	傾聴力	バックトラッキング・共感力について学ぶ
12	表現力	ストーリーテリング・会話力について学ぶ
13	プレゼンテーション(1)	プレゼンテーションの組み立て方法と相手への伝え方
14	プレゼンテーション(2)	実践に向けた準備
15	プレゼンテーション(3)	発表・評価
16	後期試験期間	-

備考

-

ITエンジニア科4年制	4年
-------------	----

【前期】

科目	新技術動向総合 I	分類	専門、必修科目
担当	小原 和明		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材(適宜配布予定)		

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%	40%	40%	0%	0%	20%	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、数回程度での演習も合わせて行う予定。
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。前期の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
3DCGゲームプログラミング、卒業研究 I

週	テーマ	内容
1	ガイダンス・技術解説(1)	オリエンテーション・ニューストップックの紹介解説など
2	技術解説(2)	技術演習・レポート作成補助など(1)
3	技術解説(3)	技術演習・レポート作成補助など(2)
4	レポート課題(1)	レポート作成(1)
5	技術解説(4)	技術演習・レポート作成補助など(3)
6	技術解説(5)	技術演習・レポート作成補助など(4)
7	レポート課題(2)	レポート作成(2)
8	技術解説(6)	技術演習・レポート作成補助など(5)
9	技術解説(7)	技術演習・レポート作成補助など(6)
10	レポート課題(3)	レポート作成(3)
11	まとめ課題(1)	まとめレポートの作成(1)
12	まとめ課題(2)	まとめレポートの作成(2)
13	まとめ課題(3)	まとめレポートの作成(3)
14	まとめ課題(4)	まとめレポートの作成(4)
15	前期試験期間	-

備考	システム開発経験のある教員が、情報関連技術の紹介や演習を行う
----	--------------------------------

科目	新技術動向総合Ⅱ	分類	専門、必修科目
担当	小原 和明		
テキスト (出版社)	-		
参考資料	プリント教材(適宜配布予定)		

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%	40%	40%	0%	0%	20%	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、数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

卒業研究Ⅱ

週	テーマ	内容
1	レポート課題(1)	レポート作成(1)
2	技術解説(1)	技術演習・レポート作成補助など(2)
3	技術解説(2)	技術演習・レポート作成補助など(3)
4	レポート課題(2)	レポート作成(2)
5	技術解説(3)	技術演習・レポート作成補助など(4)
6	技術解説(4)	技術演習・レポート作成補助など(5)
7	レポート課題(3)	レポート作成(3)
8	技術解説(5)	技術演習・レポート作成補助など(6)
9	技術解説(6)	技術演習・レポート作成補助など(7)
10	レポート課題(4)	レポート作成(4)
11	技術解説(7)	技術演習・レポート作成補助など(8)
12	技術解説(8)	技術演習・レポート作成補助など(9)
13	まとめ課題(1)	まとめレポートの作成(1)
14	まとめ課題(2)	まとめレポートの作成(2)
15	まとめ課題(3)	まとめレポートの作成(3)
16	後期試験期間	-

備考

システム開発経験のある教員が、情報関連技術の紹介や演習を行う

科目	検定対策総合A I	分類	専門、必修科目
担当	花田 秀宣		
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%	30%	0%	10%	40%	100%		

1. 授業の概要

社会に出た際に必要となる技術・資格を各自設定をし、計画を立てて取得に向け問題演習を実施する。

2. 授業の目標(検定取得など)

各自で設定した目標技術・資格を取得する。

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。
設定した目標に対するスケジュール作成と、振り返りにおいて明確な意思を持って行うこと(なんとなくで行わない)。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	目標設定と実施内容の決定	各自で目標資格を決定し、スケジュールを作成する
2	目標資格対策(1)	スケジュールに沿った問題演習、解説(1)
3	目標資格対策(2)	スケジュールに沿った問題演習、解説(2)
4	目標資格対策(3)	スケジュールに沿った問題演習、解説(3)
5	目標資格対策(4)	スケジュールに沿った問題演習、解説(4)
6	目標資格対策(5)	スケジュールに沿った問題演習、解説(5)
7	目標資格対策(6)	スケジュールに沿った問題演習、解説(6)
8	目標資格対策(7)	スケジュールに沿った問題演習、解説(7)
9	目標資格対策(8)	スケジュールに沿った問題演習、解説(8)
10	目標資格対策(9)	スケジュールに沿った問題演習、解説(9)
11	目標資格対策(10)	スケジュールに沿った問題演習、解説(10)
12	目標資格対策(11)	スケジュールに沿った問題演習、解説(11)
13	目標資格対策(12)	スケジュールに沿った問題演習、解説(12)
14	レポート作成と提出	目標に対するレポートの作成と提出
15	前期試験期間	-

備考

- システムエンジニア、情報システム管理としての経験と長年情報処理試験対策に携わってきた経験を活かして講義する

科目	検定対策総合AⅡ	分類	専門、必修科目
担当	花田 秀宣		
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%	30%	0%	10%	40%	100%		

1. 授業の概要

社会に出た際に必要となる技術・資格を各自設定をし、計画を立てて取得に向け問題演習を実施する。

2. 授業の目標(検定取得など)

各自で設定した目標技術・資格を取得する。

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。
設定した目標に対するスケジュール作成と、振り返りにおいて明確な意思を持って行うこと(なんとなくで行わない)。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	目標設定と実施内容の決定	各自で目標資格を決定し、スケジュールを作成する
2	目標資格対策(1)	スケジュールに沿った問題演習、解説(1)
3	目標資格対策(2)	スケジュールに沿った問題演習、解説(2)
4	目標資格対策(3)	スケジュールに沿った問題演習、解説(3)
5	目標資格対策(4)	スケジュールに沿った問題演習、解説(4)
6	目標資格対策(5)	スケジュールに沿った問題演習、解説(5)
7	目標資格対策(6)	スケジュールに沿った問題演習、解説(6)
8	目標資格対策(7)	スケジュールに沿った問題演習、解説(7)
9	目標資格対策(8)	スケジュールに沿った問題演習、解説(8)
10	目標資格対策(9)	スケジュールに沿った問題演習、解説(9)
11	目標資格対策(10)	スケジュールに沿った問題演習、解説(10)
12	目標資格対策(11)	スケジュールに沿った問題演習、解説(11)
13	目標資格対策(12)	スケジュールに沿った問題演習、解説(12)
14	目標資格対策(13)	スケジュールに沿った問題演習、解説(13)
15	レポート作成と提出	目標に対するレポートの作成と提出
16	後期試験期間	-

備考

- システムエンジニア、情報システム管理としての経験と長年情報処理試験対策に携わってきた経験を活かして講義する

ITエンジニア科4年制	4年
-------------	----

【前期】

科目	高度ネットワーク I	分類	専門、必選科目
担当	若井 誠文		
テキスト (出版社)	プリント教材 図解入門TCP/IP		
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
ネットワークスペシャリスト試験および応用情報技術者試験のネットワーク分野を念頭に置き、ITの利活用には欠かすことのできないネットワークの基礎知識と、記述式試験の解答テクニックを身に付ける。講義→演習問題→問題解説の流れで進める。
2. 授業の目標(検定取得など)
ネットワークスペシャリスト試験および応用情報技術者試験のネットワーク分野における午後問題では、論理的思考力が求められる。解答に必要な基礎知識をベースに、筋道立てて文章を組み立てる能力を身に付ける。
3. 注意点・要望
国家試験の記述式問題は、何故その解答になるのか、「根拠」が非常に重要である。実際のエンジニアも、企画・要件定義・開発・運用・保守、どのフェーズにおいても「根拠」を求められるので、そこを意識して授業に臨むこと。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	ガイダンス ネットワークの基礎知識(1)	シラバス説明、ネットワークスペシャリスト試験概要、CCNAのおさらい
2	ネットワークの基礎知識(2)	プロトコル、OSI参照モデル、ネットワークの種類
3	ネットワークの基礎知識(3)	IPアドレス、ドメイン名、ルーティング、TCP/IP
4	ネットワークの基礎知識(4)	仮想化、VDI、クラウドコンピューティング、IoT
5	LANとWAN(1)	物理層、ネットワークポロジ
6	LANとWAN(2)	データリンク層、VLAN
7	LANとWAN(3)	ネットワーク層、トランスポート層
8	LANとWAN(4)	無線LAN、フレームリレー
9	LANとWAN(5)	VPN、アクセス回線
10	インターネットの技術(1)	IPv4、IPv6、ルーティング
11	インターネットの技術(2)	TCP、UDP
12	インターネットの技術(3)	DNS、DHCP
13	インターネットの技術(4)	SMTP、POP3、IMAP4
14	インターネットの技術(5)	HTTP、FTP、Telnet
15	前期試験期間	-

備考	ネットワークエンジニア、社内SE(インフラ)の経験者がその経験を活かし講義を行う。
----	---

ITエンジニア科4年制	4年
-------------	----

【後期】

科目	高度ネットワークⅡ	分類	専門、任選科目
担当	若井 誠文		
テキスト (出版社)	プリント教材 図解入門TCP/IP		
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%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要
ネットワークスペシャリスト試験および応用情報技術者試験のネットワーク分野を念頭に置き、ITの利活用には欠かすことのできないネットワークの基礎知識と、記述式試験の解答テクニックを身に付ける。講義→演習問題→問題解説の流れで進める。
2. 授業の目標(検定取得など)
ネットワークスペシャリスト試験および応用情報技術者試験のネットワーク分野における午後問題では、論理的思考力が求められる。解答に必要な基礎知識をベースに、筋道立てて文章を組み立てる能力を身に付ける。
3. 注意点・要望
国家試験の記述式問題は、何故その解答になるのか、「根拠」が非常に重要である。実際のエンジニアも、企画・要件定義・開発・運用・保守、どのフェーズにおいても「根拠」を求められるので、そこを意識して授業に臨むこと。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	セキュリティ(1)	暗号化、認証システム、デジタル署名
2	セキュリティ(2)	マルウェア、サイバー攻撃
3	セキュリティ(3)	ファイアウォール、DMZ、プロキシ
4	セキュリティ(4)	リモートアクセス、SSL/TLS
5	セキュリティ(5)	VPN、CC、ISMS
6	信頼性設計(1)	RASIS、QoS
7	信頼性設計(2)	フォールトトレランス、耐障害性設計
8	信頼性設計(3)	バックアップ、ストレージ、RAID
9	信頼性設計(4)	syslog、NTP、SNMP
10	午後問題(1)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(1)
11	午後問題(2)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(2)
12	午後問題(3)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(3)
13	午後問題(4)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(4)
14	午後問題(5)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(5)
15	午後問題(6)	ネットワークスペシャリスト試験午後Ⅱ問題研究(6)
16	後期試験期間	-

備考	ネットワークエンジニア、社内SE(インフラ)の経験者がその経験を活かし講義を行う。
----	---

科目	検定対策総合B I	分類	専門、必選科目
担当	花田 秀宣		
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%	30%	0%	10%	40%	100%		

1. 授業の概要

社会に出た際に必要となる技術・資格を各自設定をし、計画を立てて取得に向け問題演習を実施する。

2. 授業の目標(検定取得など)

各自で設定した目標技術・資格を取得する。

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。
設定した目標に対するスケジュール作成と、振り返りにおいて明確な意思を持って行うこと(なんとなくで行わない)。

4. 関連科目

-

週	テーマ	内容
1	目標設定と実施内容の決定	各自で目標資格を決定し、スケジュールを作成する
2	目標資格対策(1)	スケジュールに沿った問題演習、解説(1)
3	目標資格対策(2)	スケジュールに沿った問題演習、解説(2)
4	目標資格対策(3)	スケジュールに沿った問題演習、解説(3)
5	目標資格対策(4)	スケジュールに沿った問題演習、解説(4)
6	目標資格対策(5)	スケジュールに沿った問題演習、解説(5)
7	目標資格対策(6)	スケジュールに沿った問題演習、解説(6)
8	目標資格対策(7)	スケジュールに沿った問題演習、解説(7)
9	目標資格対策(8)	スケジュールに沿った問題演習、解説(8)
10	目標資格対策(9)	スケジュールに沿った問題演習、解説(9)
11	目標資格対策(10)	スケジュールに沿った問題演習、解説(10)
12	目標資格対策(11)	スケジュールに沿った問題演習、解説(11)
13	目標資格対策(12)	スケジュールに沿った問題演習、解説(12)
14	レポート作成と提出	目標に対するレポートの作成と提出
15	前期試験期間	-

備考

- システムエンジニア、情報システム管理としての経験と長年情報処理試験対策に携わってきた経験を活かして講義する

科目	プレゼンテーション演習総合	分類	教養、必修科目
担当	石神 和也		
テキスト (出版社)	オリジナル教材		
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
プレゼンテーションの内容設計、資料デザイン、伝え方について学ぶ。
2. 授業の目標(検定取得など)
伝わる設計、伝わる資料、伝わる話し方を理解し、実践できるようになる。
3. 注意点・要望
失敗を恐れることなく、果敢にチャレンジする気持ちをもって授業に臨むこと。
4. 関連科目
-

週	テーマ	内容
1	プレゼンテーションについて プレゼンテーション設計(1)	プレゼンテーションについて、 プレゼンテーションの準備、ゴール設計
2	プレゼンテーション設計(2)	プレゼンテーションの流れの設計
3	プレゼンテーション設計(3)	プレゼンテーションの基本型(1)
4	プレゼンテーション設計(4)	プレゼンテーションの基本型(2)
5	プレゼンテーション設計(5)	プレゼンテーションの基本型(3)
6	プレゼンテーション設計(6)	プレゼンテーションの基本型(4)
7	プレゼンテーション設計(7)	プレゼンテーションの基本型(5)
8	プレゼンテーション資料作成(1)	PowerPointを使用してのプレゼンテーション資料作成(1)
9	プレゼンテーション資料作成(2)	PowerPointを使用してのプレゼンテーション資料作成(2)
10	プレゼンテーション資料作成(3)	PowerPointを使用してのプレゼンテーション資料作成(3)
11	プレゼンテーション資料作成(4)	PowerPointを使用してのプレゼンテーション資料作成(4)
12	プレゼンテーション資料作成(5)	PowerPointを使用してのプレゼンテーション資料作成(5)
13	プレゼンテーションの技術	発表を行う際の技術について
14	プレゼンテーションの練習	プレゼンテーションの正しい練習方法について
15	前期試験期間	-

備考	IT業界のプレゼンコンテストで入賞経験のある教員が講義を行う
----	--------------------------------

科目	社会人基礎力演習応用 I	分類	教養、必修科目
担当	花田 秀宣		
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%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要

様々な学校行事を題材に社会人としてのヒューマンスキル向上を目指す。

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、協調などの資質向上を図る。

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	オリエンテーション	授業ガイダンス(評価方法、授業構成) 各行事に対する役割分担、責任分界点を意識した行動の指針を立てる
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	基礎力評価(1)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換(1)
6	能力の実践(4)	各セクションに分かれて行動(1)
7	能力の実践(5)	各セクションに分かれて行動(2)
8	能力の実践(6)	各セクションに分かれて行動(3)
9	基礎力評価(2)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換(2)
10	能力の実践(7)	各セクションに分かれて行動(4)
11	能力の実践(8)	各セクションに分かれて行動(5)
12	能力の実践(9)	各セクションに分かれて行動(6)
13	能力の実践(10)	各セクションに分かれて行動(7)
14	基礎力評価(3)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換(3)
15	前期試験期間	-

備考

-

科目	社会人基礎力演習応用Ⅱ	分類	教養、必修科目
担当	花田 秀宣		
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%	0%	50%	0%	0%	50%	100%		

1. 授業の概要

様々な学校行事を題材に社会人としてのヒューマンスキル向上を目指す。

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、協調などの資質向上を図る。

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	オリエンテーション	後期の行事、就職後の活動を意識した活動計画の立案
2	能力の実践(1)	各セクションに分かれて活動(1)
3	能力の実践(2)	各セクションに分かれて活動(2)
4	能力の実践(3)	各セクションに分かれて活動(3)
5	能力の実践(4)	各セクションに分かれて活動(4)
6	活動内容の評価(1)	活動内容の棚卸および評価(1)
7	能力の実践(5)	各セクションに分かれて活動(5)
8	能力の実践(6)	各セクションに分かれて活動(6)
9	能力の実践(7)	各セクションに分かれて活動(7)
10	能力の実践(8)	各セクションに分かれて活動(8)
11	活動内容の評価(2)	活動内容の棚卸および評価(2)
12	能力の実践(9)	4年間を振り返り各自発表準備(1)
13	能力の実践(10)	4年間を振り返り各自発表準備(2)
14	能力の実践(11)	4年間を振り返り各自発表準備(3)
15	能力の実践(12)	4年間を振り返り各自発表準備(4)
16	後期試験期間	-

備考

-