科目名	IT技術基礎		担当教員	~	木村 宗裕·垻 5良 和也·森		Ø	実務経験					
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)	学科	学年	1	単位数	(時間数)		6単位(100時間)					
実施時期	4 月 ~ 7 月 授業	講義	〇 演	習	2 実習	美	技	○は主、△は併用					
┃ 教科書 ┃ 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポー 情報処理試験合格へのパスポー 情報処理試験合格へのパスポー	ト システム開発技	術(ウイネッ	(+)									
	授業の概要とねらい												

コンピュータを使える技術者を育成する上で、コンピュータやコンピュータシステムにかかわる基礎的な技術知識について、浅く、広く学習する。論理演算や2進数などの情報科学、CPUやメモリなどのハードウェア、動作の中心となるOS、データを取りまとめるデータベース、インターネットの基盤になっているネットワーク、そして、安全性を確保するためのセキュリティ技術を学習する。また、復習問題を解く中で記憶の定着化を図る。

到達目標

基礎的な用語を理解し、簡単に説明できるようにする。また、最終的には基本情報技術者試験の午前免除修了試験に合格すること。

授業計画												
授業項目・内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)										
イントロダクション	3	教科書のページ番号を言う。										
2章:コンピュータの数値表現	7	パワーポイント用の資料を配布し、それを基にパ										
1章:コンピュータの基礎知識(5大装置)	2	ワーポイントを使って説明をする。										
3章:ハードウェア(プロセッサ)	4	講義は20分に抑えることを意識する。										
3章:ハードウェア(論理演算と論理回路)	3	 講義後は必ず復習課題を実施する。わからないとこ										
3章:ハードウェア(記憶装置)	3	ろは、教科書を参考にして課題を解くことを促す。時										
3章:ハードウェア(入出カインタフェース・入出カ装置)	6	間を区切る。終わらなかった部分は時間外で実施										
4章:システムの構成要素(システムの評価指標)	4	し、提出を促す。正解は後日掲示する。提出された 課題も返却する。										
4章:システムの構成要素(システムの構成・高信頼化技術)	3	休庭も返却する。										
5章:ソフトウェア(ソフトウェアの分類とOS)	11	演習は週1回程度実施するが、誤った箇所について										
6章:マルチメディア	2	は、やり直しをして提出する。これも、復習課題の1										
7章:AI	1	つとする。										
1章:データベース(データのモデル化・データベース設計)	7											
1章:データベース(データの正規化)	2											
1章:データベース(SQLの基本)	4											
1章:データベース(SQLの応用・データベースの演算)	4											
1章:データベース(データベース管理システム・データベース応用)	4											
2章:ネットワーク(ネットワーク方式・OSI基本参照モデル・TCP/IP)	8											
2章:ネットワーク(IPアドレス・ネットワーク管理)	4											
2章:ネットワーク(TCP/IPプロトコル・ネットワーク応用技術)	2											
3章:情報セキュリティ(情報セキュリティ・システムへの攻撃手法)	2											
3章:情報セキュリティ(暗号化技術・認証技術)	2											
3章:情報セキュリティ(セキュリティ技術・セキュリティリスク・セキュリティ管理)	2											
開発技術	2											
社会システム・マネジメント	1											
経営戦略手法・QR7つ道具・著作権	1											
模試1	2	実施時間75分・自己採点,解説60分で行う。										
解説	1	やり直しをレポートとして提出する。										
模試2	2	また、さらに模試2回分を自宅学習として実施する。										
解説	1	結果及びやり直しをレポートとして提出する。										
合 計	100											

時間外学習について

教科書において事前に予習をすること。また、配布された復習課題を解いて期日までに提出すること。誤った箇所については、再提出し、 確認をもらうこと。復習課題は毎日実施。また、模擬試験2回分は、自己学習として配布し、採点後、やり直しを提出する。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

模試2回の平均を25%、情報処理技術者能力認定試験2級1部の結果を75%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

水質管理システムや資材管理システムのデータベース設計やプログラミングに関わった実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な 知識や考え方を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

							11 11 1		
科目名	IT技術演習		担当教員	名		村 宗裕·丸 Ł 和也·森峰		Ø	実務経験
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)	学科	学年	-	1	単位数(時間数)		2単位(40時間)
実施時期	8 月 ~ 10 月 授業形態	講義	△ 演習 ○			実習	美	₹技	○は主、△は併用
■ 及い参与音	情報処理試験合格へのパスポート コンピュ 情報処理試験合格へのパスポート システム 情報処理試験合格へのパスポート マネジ	ム開発技行	術(ウイネッ	/ ト))				
	±	受業の概要	要とねらい						

IT技術基礎で学んだ知識の定着を図るために演習を行う。

前半はサーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級2部のレベルの問題に取り組む。

後半は基本情報技術者試験のレベルの問題で、特にセキュリティ技術の問題演習を繰り返す。

到達目標

前半はサーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級2部に合格すること。

後半は必須問題である基本情報技術者試験のセキュリティ分野の問題に対して7割以上の正解ができるようにすること。

		授業計画
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
演習1	6	セキュリティ・データベースについて演習解説を行いながらレベルアップを図る。
演習2 2級2部演習	3	
演習3 2級2部演習	3	
演習4 2級2部演習	3	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の対策として模擬試験を繰り返す。 90分演習、自己採点、50分解説 を1セットとして繰り返す。
演習5 2級2部演習	3	誤った部分をやり直しをして、レポートとして提出する。
演習6 2級2部演習	3	
演習7 2級2部演習	3	
演習8	2	
演習9	2	
演習10	2	
演習11	2	基本情報技術者試験の過去問題を使って、演習を実施する。
演習12	2	過去の出題問題を解かせて、ポイントを解説する。
演習13	2	
演習14	2]
演習15	2]
合 計	40	

時間外学習について

演習で使った問題の復習をすること。誤った部分についてはレポートとして提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級2部のセキュリティ分野の平均結果を40%、基本情報技術者試験の模擬試験及び本試験のセキュリティ分野の平均結果を60%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

水質管理システムや資材管理システムのデータベース設計やプログラミングに関わった実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な 知識や考え方を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

シラバス								11	成日	2	2023.04.01
科目名	基本情報技術者試験対		担当教	:員名		和也	浴·丸尾 健 ·森﨑 真印 場 清		」実務網	経験	
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)		学科	学年		1	単位	立数(時間数	女)	3単位	(50時間)
実施時期	7 月 ~ 7 月 授業	形態	講義	0 ;	寅習	Δ	実	習	実技		○は主、△は併用
*/L 5.1 - 15	情報処理試験合格へのパスポート	コンピュ・	一タ概論	i(ウイネ ₎	ソト)						
教科書 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート	システム	開発技	析(ウイネ	シット)						
及い参与音	情報処理試験合格へのパスポート	マネジメ	ントと情	報化(ウィ	イネット)					
		授	業の概	要とねらし	,1						
	も除のためのIPA認定講座として実 皆能力認定試験2級1部の合格者を				ムの諱	座を	実施す	⁻ る。			
甘士桂却什么	とき かんかん かまり (タフきを) に	Δ+⁄z (co.±		目標							
基本 情報技術者	皆試験午前免除試験(修了試験)に	合格(60点									
			授業	計画		吐月	日米七				
	授業項目•内容						引数 マ)	教育活	動(教材	、指導上	この注意点)
セキュリティ(2*	青報セキュリティ管理)						1				
		支術評価)					1				
	マキュリティ技術評価).法務(2セキュ		車法規)				1				
	ティ関連法規3労働関連・取引関連		E/A/N				1				
	・取引関連法規)経営戦略マネジン		オマ戦用	タレ日煙。	証価)		1				
	ジメント(3ビジネス戦略と目標・評価)	· ン ト(3L)	インスギス叫		пт іш/		1				
	/メント(3とフネス戦略と日保・計画) ジメント(1技術開発戦略の立案)						1				
	ジント(1技術開発戦略の立案,2技術	: 門 & 計 示	7)				1				
	ジント(1技術開発戦略の立案,2技術 ジメント(2技術開発計画) システム単			ルジナフ	• \		1				
				ノレンホス	()						
	ソリューションビジネス,4システム活			:1 ==:\			1				
	システム活用促進・評価)システム:	正画(コンス	アム化	T凹)			1				
	システム化計画)						1				
システム企画(2							1	数制 聿レバ	:n_#	ント t	およびプリントを
	要件定義,3調達計画・実施) 調達計画、実施)システィ問発は後	(40/日立 1	· 泰 - 泰 \					玖竹音こう 使用し講義			3よいノリンドを
	調達計画・実施)システム開発技術			1 0 4 4	.\		'		,,,,	,	
	:術(10保守・廃棄) プロジェクトマネシ ・ジメント(2プロジェクトの統合,3プロ:)		1				
	・ジメント(2プロジェクトの祝石,3プロ) ・ジメント(3プロジェクトのステークホ		ヘナーク	ハルダ)			1				
	·ジメント(5プロジェクトの人) 一クホ <i>/</i>	(VY)									
		*- 	17 5				1				
	・ジメント(5プロジェクトの資源,8プロ						1				
	・ジメント(8プロジェクトのリスク,10プ ・ジメント(10プロジェクトの調達,11プ						1				
	・シメント(10プロシェクトの調達,11フ ・ジメント(11プロジェクトのコミュニケ		<i>ハ</i> コミユ-	-ケーシ=	ノ)		1				
	メント(5ファシリティマネジメント)	ノコン)				-	1				
	メント(5ファシリティマネジメント)						1				
システム監査(1	システム監査)						1				
システム監査(1	システム監査、2内部統制)					-	1				
システム監査(2							1				
総合演習1	1 3 AT-1990 P.37						3				
総合演習2						(3				
総合演習3							3	80分で演習	を実施	する。	
総合演習4							3	演習後、自	己採点		↑析を行う。
総合演習5								90分解説を		古 ナ ・	+²
総合演習6								誤つた問題 提出する。	いよやり	但しをレ	ポートとして、
総合演習7							2	л. ш <i>у .</i> 00 о			
総合演習8							2				
修了試験							3				
r少 J ロ八河大				合	計		0				
時間外学習につ	いて				П						
	のやり直しをレポートにして提出する	3.									
	ナ 証法割合なが代表記法のは治し										

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

総合演習の平均を30%、修了試験を70%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

科目名				W	ordEx	cel演習		担:	当教員	名		森﨑 真	由美			実務	経験	
学科名					ステ』 レSE草		学科	学	:年	1	1	単位数((時間数)			3単	位(60時間)	
実施時期	4	月	~	7	月	授業形態	講義		演	習	0	実習	Δ	実	技		○は主、△	は併用
		ルピュータサービス技能評価試験 ワープロ部門3級 テキスト&問題集 ルピュータサービス技能評価試験 表計算部門3級 テキスト&問題集																

授業の概要とねらい

ビジネススキルのひとつである

Office ソフトの Word、Excelの利用方法を教科書の演習を通じて学習する。

Excelを使用することによって、基本情報技術者試験の表計算対策の基礎となる考え方を学ぶ。

到達目標

Windows11 の基礎知識(Windowsやアプリケーションの起動終了、フォルダ操作)の習得、タッチタイピングの習得。 Word、Excel の基本的な操作方法を習得。表作成や文字色サイズの変更などのビジネス文書、関数機能を使った集計ができるようになる こと。コンピュータサービス技能評価試験 ワープロ部門 3級 の合格を目指す。

授業計画		
授業項目・内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
パソコンの基礎知識(Windows11の操作)	3	基礎知識、基本操作を学ぶ。
入力練習(ホームポジション)	3	起動終了、フォルダファイルの操作、入力(IME、変
入力練習(タイピング)	2	換)タッチタイピング(毎時間10分程度の入力練習)
パソコンの設定(メール設定)	2	メール設定(To,Cc,Bcc、署名の説明)
Word (実習)	5	
文書作成、表作成	4	┃ 各項目ごとに操作説明を行った後、教科書実習問
画像挿入、段組み、ルビ、改ページ	5	題を解く。
ワードアート、文字の折り返し	3	
図形・数式の挿入、ページ罫線	3	
タイピングテスト	1	10分間500文字を目標
科目テストA	2	日商PC(文書処理)の3級過去問から1回分を出題
Excel (実習)	5	
表の作成、体裁	5	
表示非表示、ページレイアウト、数式計算	3	┃ 各項目ことに操作説明を行った後、教科書実習問題
相対参照、絶対参照、関数	3	を解く。
関数の利用、シート間の参照	3	
グラフと図形	3	
Excelデータの活用(WordにExcelデータを埋め込む)	3	
科目テストB	2	日商PC(データ活用)の3級過去問を1回分を出題
合 計	60	

時間外学習について

教科書の各章毎に該当範囲を事前に読んでおくこと。また、実習課題を解いて期日までに提出すること。 課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

出席状況と授業態度を30%、章末テストWordとExcelの平均点の点数を70%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が 90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提 出の課題があるものはD(不可)とする。

														1 // 4 -				•	
科目名				アノ	レゴリ	ズム入門		担	当教員	名		丸尾 侹	悟			実務	経験		
学科名	,	情報シ	ノステ	ア(ィ	ディカ	ルSE専攻)	学科	学年 1			1	単位数(時間刻	数)	2単位(30時間)				
実施時期	5	月	~	7	月	授業形態	講義	○ 演習 △ 実習						実	技		Oは主、 Δ	は併用	
教科書 及び参考書	なし																		
							IT All _ Int	TT				·							

授業の概要とねらい

プログラムを学ぶ上でアルゴリズムの知識は必須である。本科目ではフローチャートを用いてアルゴリズムの考え方を習得するとともに、 プログラミングをする上で必要なデータ構造(配列・木構造・スタック・リスト構造など)についても学ぶ。授業では複数回の演習問題と確認テ ストを実施することで知識の定着を図るだけでなく、今後受験することになる情報処理国家試験に備える。

到達目標

ソートや探索などの代表的なアルゴリズムについて理解し、フローチャートを用いて記述することができるようになる。また、基本情報技術 者試験の午前問題レベルのアルゴリズムに関する問題を解くことができるようになる。

授業計画		
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
アルゴリズム体験	1	アルゴロジック2を用いてアルゴリズムを体験する。
フローチャート・変数・分岐・繰り返し+練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
カウンタ・集計・2重ループ+練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト1	1	ここまでの内容の確認テストを実施
配列·多次元配列+練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
文字と文字列+練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト2	1	配列~文字と文字列までの確認テストを実施する。
データ構造(構造体・リスト構造・スタック・キュー)	2	
データ構造(木構造)	2	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト3	1	データ構造の確認テストを実施
探索処理(順次探索・二分探索)	3	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
ソート処理(基本交換法・基本選択法・基本挿入法)	3	
ソート処理(ヒープソート・シェーカーソート・シェルソート・マージソート)	3	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
期末テスト	2	全範囲を対象に期末テストを実施する。
合 計	30	
時間外学習について		

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、確認課題が出題された場合は必ず解き、提出をすること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

複数回実施する確認テストを50%、期末テストを50%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点 以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものは D(不可)とする。

科目名				アル	レゴリニ	ズム演習		担当教員名				木村 穿	₹裕		□ 実務経験				
学科名					ステ』 SE		学科	学	学年 1			単位数(時間	数)	3単位(60時間)				
実施時期	8 月 ~ 10 月 授業形態					授業形態	講義	Δ	演	習	0	実習		実	技		○は主	、△は併用	
教科書 及び参考書	なし																		

授業の概要とねらい

アルゴリズム入門で学んだ知識を発展させるため、擬似言語を用いた演習を行う。演習は長文の問題を解き、それに対しポイントを講義・ 解説する形式で行う。なお、本科目は基本情報技術者試験のアルゴリズム分野の対策でもあるため、それに準じたレベルの問題を演習で 用いる。

到達目標

基本情報技術者試験科目B試験レベルのアルゴリズムの問題を解けるようになる。

授業計画		
授業項目・内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
導入・擬似言語とは	2	
関数	2	
データ構造(配列・スタック・キュー・リスト構造)	2	各項目についてアルゴリズムを説明したのち、演習 問題で理解度を確認する。
探索・ソート	2	同医で生作及で唯心する。
演習1・解説	2	
演習2•解説	2	
演習3・解説	2	
演習4·解説	2	
演習5•解説	2	 問題の演習を行う。各演習では30分問題を解き、15
演習6•解説	2	分自己採点・見直し、55分解説を行う。
演習7•解説	2	間違えた部分についてはやり直しを行い、提出す
演習8•解説	2	ే .
演習9•解説	2	
演習10•解説	2	
演習11•解説	2	
演習12·解説	2	
基本情報対策演習1	2	
基本情報対策演習2	2	
基本情報対策演習3	2	基本情報技術者試験を想定した対策演習を行う。各 第277714300788557875 8000000000000000000000000000
基本情報対策演習4	2	演習では30分問題を解き、20分自己採点・見直し、 50分間解説を行う。
基本情報対策演習5	2	間違えた部分についてはやり直しを行い、提出す
基本情報対策演習6	2	る 。
基本情報対策演習7	2	
基本情報対策演習8	2	
アルゴリズム模擬試験1	2	
アルゴリズム模擬試験2	2	基本情報技術者試験科目Bレベルの問題を使用し
アルゴリズム模擬試験3	2	たアルゴリズムの模擬試験を行う。模擬試験は50分間とし、実施後に解説を行う。
アルゴリズム模擬試験4	2	間違えた部分についてはやり直しを行い、提出す
アルゴリズム模擬試験5	2	వ .
アルゴリズム模擬試験6	2	
合 計	60	

時間外学習について

復習として、授業で解いた演習問題については必ずやり直しをすること。また、課題が配布された場合は必ず各自で解き、提出をすること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

複数回実施される模擬試験の平均点で40%、及び基本情報技術者試験のアルゴリズム分野の得点で60%評価し、評価点(100点満点) を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とす る。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

科目名				-	セキュ	リティ		担	当教員	名		馬場:	青			実務	経験	
学科名		情報:	ンステ	.ア(メ.	ディカ	ルSE専攻)	学科	学	学年 1			単位数(数)	3単位(60時間)			間)	
実施時期	8 月 ~ 10 月 授業形態 講					講義	演習(0	実習			技		○は主、	△は併用	
教科書 及び参考書	なし																	

授業の概要とねらい

基本情報技術者試験試験の合格を目指して、科目B問題セキュリティの演習・解説を行う。 基本情報技術者試験の問題を通して、IT技術者として基本なセキュリティ知識を身に付ける。

到達目標

基本情報技術者試験の科目Bセキュリティ問題が解けるようになる。

最終的には合格をすることを目指す。

授業計画											
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)									
公開鍵暗号と共通鍵暗号=>演習問題・解説	3										
デジタル証明書=>演習問題・解説	3										
ファイアウォール=>演習問題・解説	3										
ディフィーヘルマン鍵交換=>演習問題・解説	3										
機密性・完全性・可用性=>演習問題・解説	3										
SSH=>演習問題·解説	3										
パスワードハッシュ化=>演習問題・解説	3										
ポートスキャン=>演習問題・解説	3										
電子メールのセキュリティ=>演習問題・解説	4										
DNSサーバのセキュリティ=>演習問題・解説	4	 基本情報技術者試験の科目Bセキュリティ演習問題									
基本情報技術者試験 模擬試験1·自己採点	3	本本情報技術有試験の符合してエブティ演音问題 を一通り解いたのち、模擬試験を実施する。									
基本情報技術者試験 模擬試験1・セキュリティ解説	1	科目Bの問題を対象として100分で実施する。									
基本情報技術者試験 模擬試験2·自己採点	3	その後、自己採点、自己分析を行う。									
基本情報技術者試験 模擬試験2・セキュリティ解説	1	また、問題の解説については、セキュリティの講義 の中で実施する。									
基本情報技術者試験 模擬試験3.自己採点	3										
基本情報技術者試験 模擬試験3・セキュリティ解説	1										
基本情報技術者試験 模擬試験4・自己採点	3										
基本情報技術者試験 模擬試験4・セキュリティ解説	1										
基本情報技術者試験 模擬試験5·自己採点	3										
基本情報技術者試験 模擬試験5・セキュリティ解説	1										
基本情報技術者試験 模擬試験6・自己採点	3										
基本情報技術者試験 模擬試験6・セキュリティ解説	1										
基本情報技術者試験 模擬試験7・自己採点	3										
基本情報技術者試験 模擬試験7・セキュリティ解説	1										
合 計	60										

時間外学習について

模擬試験で解いた問題を理解し、解けるようになるまで復習をする。

成績評価の方法及び評価割合について

基本情報技術者試験 本試験のセキュリティ問題の結果を100%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。本試験が受けられなかった場合は、模擬試験の結果を考慮して評価する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

														1 // 7 -			
科目名	Java基礎								担当教員名				丸尾 健悟				経験
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)						学科	学	年	1	1	単位数(時間数)			2単位(40時間)		
実施時期	5	月	~	7	月	授業形態	講義	Δ	演	習	0	実習	Δ	実	技		○は主、△は併
教科書 及び参考書	本格	本格学習 Java入門 [改訂3版] (技術評論社)															

授業の概要とねらい

本科目は、①プログラミングの基礎を学ぶ ②Java言語でのプログラムの作成方法を理解する の2点を目標とする。授業では参考書でポイントを説明・確認した後に演習課題を出題する。作成した課題のプログラムに対しては、提出後に担当教員によるチェックと指摘を行うことで高品質なプログラムの作成方法を学ぶ。なお、本授業は1年後期のJava応用の前提となる授業である。

到達目標

分岐や繰り返しが用いられた基本的なJavaのプログラムを作成することができるようになる。また、メソッドについて理解し、メソッドの作成・利用ができるようになる。

授業	計画	
授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
概要説明•環境構築	2	JDK・Visual Studio Codeのインストール
プログラムの作り方・文字の表示(参考書2-3~2-5)	2	授業前に教科書を確認する。
データ型と変数、算術演算子(参考書3-1~3-3・4-1~4-3)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題1(変数を用いた計算及び結果の表示)	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
条件分岐Iと比較演算子(参考書5-1~5-2、4-4~4-7)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題2 (条件分岐)	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
繰り返し処理(参考書6-1~6-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題3 (繰り返し)	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
エラーの内容解析(プリント学習)	2	コンパイル時や実行時のエラー内容説明のプリント作成。
配列·多次元配列(参考書3-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題4 (配列·多次元配列)	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
メソッド(参考書7-1~7-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題5(メソッドの呼び出し)	2	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
演習課題6 (メソッドの作成)	3	
総合課題	5	難易度別に用意された課題を各自作成。提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
確認テスト	2	
合 計	40	

時間外学習について

授業内容についての予習・復習を行う。また、時間内に完成できなかった課題は授業時間外に作成し、指定された期日までに提出する。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

出席状況・授業態度25%、提出課題(任意提出の応用課題含む)の完成度50%、確認テスト25%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。また、他学生の課題をコピーして提出した場合、全ての課題についてやり直しと再提出を求める。

その他(科目と実務経験との関連性について)

Javaを使った出退勤管理システムや資材管理システムを作成した実務経験をもとに、分かりやすいソースコードを記述することの重要性 を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

														-			
科目名		HTML	_基礎	担当教員名				吉良 利	地		Ŋ	実務	経験				
学科名		学科	学	年	1	I	単位数(時間数			1単位(35時間)			引)				
実施時期	9 月	授業形態	講義	Δ	演	習		実習	0	実	技		○は主、	△は併用			
教科書 及び参考書	HTML5&0	CSS3	票準テ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	ン講座【第2版】	(翔泳社)											

授業の概要とねらい

Webページを作成するときだけでなく、Webアプリを作成する際にもHTMLとCSSは非常に重要である。本科目ではHTMLとCSSの基礎を教 科書を用いて学び、Webページの作成方法を理解する。また、作成するだけでなくWebサーバ(Apache)を用いてWebページを公開する方法 についても学習する。

到達目標

HTMLとCSSについての役割を理解し、それらを用いて構造的でレイアウトの整ったWebページの作成ができるようになる。

授業計画		
授業項目・内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
授業内容の説明・環境構築(XAMPPのインストール)	1	Apacheを使用し、作成したWebページをオンラインで
HTMLとCSSの説明(P8~11)	1	確認することが可能な環境を構築する。
Lesson01 HTMLの概要(P14~19)	1	
Lesson02 HTML文書のマークアップ(P20~31)	1	
Lesson03 ブロックレベルの基本タグ(P32~41)	1	
Lesson04 テキストレベルの基本タグ(P42~48)	1	
Lesson04 絶対パスと相対パス(P49~53)	1	教科書を参考にポイントを説明し、Webページの作
Lesson05~06 CSSの概要・基本的なプロパティの使い方(P56~74)	2	成を行う。作成したWebページはApacheでアクセス
Lesson07 基本的なセレクタの使い方(P75~91)	2	できるよう設定し、教員によるチェック及び学生間で
Lesson08 背景画像を使った要素の装飾(P92~101)	1	の相互チェックを行う。
Lesson09 CSSを使った要素の装飾(P102~108)	1	
Lesson10 初歩的な文書のレイアウトとボックスモデル(P109~118)	2	
Lesson11 表とフォームの設置(P124~136)	2	
Lesson12 表組と入力フォームのスタイリング(P137~148)	2	
確認テスト	2	今までの内容の確認テストを実施する
演習課題 オリジナルのWEBページの企画・構造設計	2	ル ヴ し キ M し e ^o
WEBページ・CSSの作成	10	作成したWebページは提出する。 優秀作品はプロジェクタで投影し紹介をする。
WEBページの評価・まとめ	2	
合 計	35	

時間外学習について

授業内容についての予習・復習を行うこと。また、授業時間内に完成しなかった実習課題は必ず指定の期日までに完成させ提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

出席状況と授業態度を25%、演習課題の完成度を50%、確認テストの点数を25%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

Webシステム開発業務における入出力画面設計及び開発の経験を生かして、Webページの制作に必要なHTML及びCSSの知識の習得の 為の指導を行う。

科目名	基本情報技術者試験対策演習								当教員	名		† 宗裕・森崎 良 和也・丸			実務経験		
学科名			情 (メデ		ステ』 SE		学科	学	年	-	1	単位数(時間数)				1単(立(30時間)
実施時期	10 月 ~ 10 月 授業形態						講義		演	習	〇 実習			実	技		○は主、△は併用
及い参考者	情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論(ウイネット)																
	哲学の概要 とわさい																

基本情報技術者試験の合格を目指して、午後問題の演習・解説を行う。

基本情報技術者試験の問題を通して、IT技術者として基本な知識を身に付ける。

到達目標

基本情報技術者試験の午後問題が解けるようになる。 最終的には合格をすることを目指す。

<u> </u>	
時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
2	
4	
2	
4	基本情報技術者試験の過去問題や予想問題を利
2	用した模擬試験を実施する。午後問題を対象として 100分で実施する。その後、自己採点、自己分析を
4	100万(天祀する。との後、日己珠点、日己万州を 行う。
2	模擬試験後は解説を行う。
4	
2	
4	
† 30	
	(コマ) 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 2 4 4 4 4

時間外学習について

模擬試験で解いた問題を理解し、解けるようになるまで復習をする。

成績評価の方法及び評価割合について

基本情報技術者試験 本試験の結果を100%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。本試験が受けられなかった場合は、模擬試験の結 果を考慮して評価する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。 尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

科目名	JavaScript I								担当教員名 吉良 和也						\square	実務	経験
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)					学科	学	学年 1			単位数(時間数)				2単位(40時間)		
実施時期	12 月 ~ 3 月 授業形態					授業形態	講義	Δ	演	習	0	実習	Δ	実	技		○は主、△は併用
教科書	「本当	によ	くわか	いるJa	ıvaSc	riptの教科書」	(SB Creati	ve)									
及び参考書	ГНТМ	1L5&	CSS3	標準	デザィ	イン講座 30LES	SONS」(휮	泳社)								

授業の概要とねらい

Webサイト・Webアプリ・スマホアプリのWeb画面などの、多くの開発で採用されているJavaScriptについて、 HTML・CSS等を組み合わせ、動的なページの表現技術や知識を学習する。 プログラム作成課題を解く中で、要求文書や画面レイアウトからプログラムによる問題解決力を育成する。

到達目標

JavaScriptを用いた基本的なDOM操作、イベント処理ができるようになること。

授業計画		
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
Chapter1 JavaScriptとは	1	
Chapter2 JavaScriptの基本	1	
記述方法とエラー	1	
変数とデータ型(型の扱い、他言語の違い)	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行った のち、プリント課題の実習を行う。
数値と計算	1	のう、ファントは極め大日とログ。
文字列と配列	1	
ダイアログボックス	2	
プログラム作成課題	3	Chapter1~2までの範囲。
Chapter3 条件分岐	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行う。
Chapter4 繰り返し	1	プログラムの流れは他言語で行っているので
Chapter5 関数	1	JavaScriptの動きを確認する。
Chapter6 オブジェクト	1	
Windowオブジェクト	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行った
Mathオブジェクト、Dateオブジェクト	1	のち、プリント課題の実習を行う。
DOM操作	2	
プログラム作成課題	8	Chapter1~6までの範囲。
Chapter7 イベント	1	
イベントハンドラ、イベントリスナー、clickイベント(HTML属性)	4	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行った
タイマー処理	1	のち、プリント課題の実習を行う。
プログラム作成課題	5	
科目テスト	2	プログラム作成による実技テストを行う。
h 計	40	

時間外学習について

教科書の各章毎に該当範囲を事前に読んでおくこと。また、配布された課題を解いて期日までに提出すること。 課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

課題のプログラムはエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を40%、科目テストを40%、出席状況及び授業態度を20%で評 価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不 可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

Webシステム開発業務で経験した内容をもとに、HTML・CSSを使用したWebコンテンツの作り方、ブラウザ(Google Chrome)を用いた JavaScriptの検証方法などについて指導する。

科目名	Unity (C#)								担当教員名 木村 宗裕						実務	経験	
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)					学科	学	年	-	1	単位数(時間数)			3単位(60時間)			:間)
実施時期	11 .	月 ~	3	月	授業形態	講義	Δ	演	習	0	実習		実	技		〇は主.	、△は併用
教科書 及び参考書	Unity <i>0</i> ,)教科書	∄ Unity	/2022	完全対応版 2D&	k3Dスマート	トフォン	ノゲー	-ム入	門講』	莝						

授業の概要とねらい

本授業では、ゲームを題材にC#のプログラミングについて学ぶ。授業は教科書をベースに、講義をした後に演習を行うことで知識の定着 を促し、応用力を身に着ける。随時出題される課題については、提出後に担当教員によるチェックを行い、エラーや指摘事項などをフィード バックすることで実践的なプログラミングスキルを習得する。

到達目標

C#のプログラミングについて理解し、スクリプトの作成ができるようになる。また、開発ツールであるUnityの基本的な使い方を理解し、簡単なゲームの作成を行えるようになる。

授	業計画		
授業項目・内容		時間数	教育活動(教材、指導上の注意点)
授業説明		1	授業の流れや目的について説明する
Unityのインストール・設定(教科書P19~34)		2	Unityのインストール・設定・基本操作を学習する
Unityの基本操作(教科書P36~53)		1	Omityのインストール・設定・基本保証を子首する
C#スクリプトの基礎(教科書P54~96)		2	#51 \$ + + + + = 1 = 0 = 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 5 = 5 = 5 = 5
メソッド・クラス(教科書P97~117)		2	教科書をベースにC#プログラミングの基礎を学ぶ。 演習課題では学んだ内容の理解度の確認を行う。
C#プログラム演習課題		3	
オブジェクトの配置と動かし方(教科書P118~153)		2	
UIと監督オブジェクト(教科書P154~187)		2	
Prefabと当たり判定(教科書P192~245)		2	
Physicsとコライダ(教科書P246~266)		1	
入力とアニメーション(教科書P267~285)		2	
ステージの作成とカメラ操作(教科書P286~293)		1	教科書をベースに講義を行う。
Physicsを使った当たり判定(教科書P294~298)		1	複数回のゲーム作成演習も教科書をベースに進め るが、各自のオリジナル要素を追加しアレンジをす
シーン遷移(教科書P299~308)		1	る。
ゲーム作成演習1		4	
3Dゲーム作成の基礎(教科書P322~356)		3	
パーティクルとエフェクト(教科書P357~364)		2	
ジェネレータスクリプト(教科書P365~374)		2	
3Dゲーム作成(教科書P378~447)		8	
ゲーム作成演習2		16	教科書の内容をベースにオリジナルゲームを作成す
確認テスト		2	学習内容の確認テストを実施する
台	計	60	

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、授業内に作業が終わらなかった場合は次回の授業までに作業をしておくこと。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

C#スクリプトの演習課題の完成度を30%、ゲーム作成演習1〜2の完成度を30%(各15%で評価)、確認テストを20%、授業に取り組む姿勢を20%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

<u> </u>				IFIXI	-1	2023.04.01							
科目名	情報処理試験総合演習	'I	担当教員名		ナ宗裕・森﨑 真由美 良 和也・丸尾 健悟 馬場 清	□ 実務経験							
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)	学	学年 学年	1	単位数(時間数)	3単位(60時間)							
実施時期	1 月 ~ 3 月 授業形	態講	義 △ 演習	0	実習	○は主、△は併用							
教科書	情報処理試験合格へのパスポート:	コンピュー	タ概論(ウイネット)										
及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート												
	情報処理試験合格へのパスポート			h)									
		授業	の概要とねらい										
情報処理技術	者試験に向けて、演習や模擬試験を実	ミ施すること		いての	理解を深める。								
到達目標													
情報処理技術者試験に合格すること。													
			授業計画										
			授業計画										
	授業項目·内容	時間数(コマ)		教育活	5動(教材、指導上の注	注意点)							
授業説明		2	授業についての説	明を行う	ò								
演習問題1・解	説	4											
演習問題2•解	説	4]										
演習問題3-解		4											
演習問題4・解		4											
演習問題5・解		4		ぞれ.過=	去出題の問題を利用し	演習を行う							
演習問題6・解		4	そして、ポイントを角	q説する	5 .								
演習問題7・解演習問題8・解		4	間違えた問題につ	いては	やり直しを行い、レポ-	ートとして提出する。							
演習問題9・解		4	1										
演習問題10・触		4											
演習問題11・角		4	1										
演習問題12・角		4											
模擬試験1		3											
模擬試験2		3	1										
模擬試験3		3	実際の試験時間と	出題形	式に合わせた模擬試	験を行う。							
模擬試験4		3											
模擬試験5		3											
n+ BB LI 24 77 1 - 1	合 計	65	L										
時間外学習につ	J61 (
	題の復習と誤った部分のレポートの提	出をするこ	٤٤.										
成績評価の方法	法及び評価割合について												
模擬試験の結婚 60点以上をCと	模擬試験の結果の平均を100%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、 60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。												
その他(科目と	実務経験との関連性について)												

	_														1 // 4 -			
	科目名	データベース 担当教員名 吉良 和也・丸尾 健悟							Ŋ	実務経験								
	学科名		情報システム (メディカルSE専攻)					学科	学	年		1	単位数(時間数)			2単位(40時間)		
	実施時期	1	1 月 ~ 3 月 授業形態						Δ	演	習	0	実習	Δ	実	技	○は主、△は併月	
7.	教科書 及び参考書	基礎からのMySQL 第3版(SBクリエイティブ)						(ブ)										

授業の概要とねらい

SQLによるデータベース操作は、今後の授業においても将来の仕事においても必ず必要になる知識である。本科目ではMariaDBを用いて データベースのインストールや環境構築の方法から学んだ後、SQLを使用したデータベース操作について実習も交えて学び、演習課題や テストを通じて理解を深める。また、PHPを用いてWEBページからデータベースへ接続し、操作する方法についても学ぶ。

到達目標

MariaDBを用いてデータベースの環境構築が行うことができるようになる。また、加えてSQLによるテーブル作成や各種操作を理解し、管 理を行うことができるようになる。また、WEBページとデータベースとの連携方法についても理解する。

授業計画							
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)					
概要説明·環境構築	1	XAMPPのインストールを行う。					
MariaDBの起動・ログイン	1						
データベースの作成・データ型・テーブル作成・データの追加	2						
テーブルの変更・コピー・削除	1	教科書をベースに実習を行う。					
SELECT・エイリアス・計算・関数	2						
WHERE · LIKE · AND · OR	2						
確認テスト1	1	ここまでの内容の確認テストを行う。 間違えた問題はやり直しを提出する。					
ORDER BY•GROUP BY•HAVING	2						
UPDATE · INSERT · DELETE	2	教科書をベースに実習を行う。					
テーブルの結合	4						
サブクエリ	4						
PHPの説明と動作確認	1						
PHPの基礎知識	2	プリントによる演習課題を行う。					
PHPスクリプトとHTML	2	フリンドによる演目味趣で117。					
PHPによるデータベース操作	10						
セキュリティ対策について	1	セキュリティについて講義する。					
確認テスト2	2	全範囲の確認テストを実施する。					
合 計	40						

時間外学習について

授業内容については必ず教科書を読み予習を行うこと。また、授業時間内に終わらなかった作業については次の時間までに終わらせて おくこと。毎時間復習を行い確認テストに備えるとともに、確認テストで間違えた問題についてはやり直しを提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

2回の確認テストで75%の評価を行う(確認テスト1:各35%、確認テスト4:40%)。また、授業に取り組む姿勢(出席率・課題提出・実習の取り 組み)を25%で評価する。各評価項目から評価点(100点満点)を算出し評価を行う。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならば A、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とす る。

その他(科目と実務経験との関連性について)

企業及び官公庁向けの情報システムの開発業務における各種RDBMSの機能の組み込み及びデータベース設計の経験を生かし、開発業 務に必要な実践的なSQLの知識とWebシステムとRDBとの接続及び開発技法の指導を行う。

													11 774			
科目名				プロ	コジェ	クト概論		担当教員名 森﨑 真					由美	\square	実務	経験
学科名	情報システム(メディカルSE専攻)						学科	学	!年	Ī	1	単位数(時間数)	2単位(40時間)		
実施時期	1 月 ~ 2 月 授業形態				講義	Δ	演	習	0	実習	美	₹技		○は主、△は併月		
教科書 及び参考書	参考書:「情報処理試験合格へのパスポート マネシ							メント	と情報	化」	(ウィ	ネット)				

授業の概要とねらい

「システム開発」という仕事の流れを理解し、実習の中で実践することで、その大切なポイントを体得する。「プロジェクト開発実習」前半は システム開発での各工程(設計〜実装・管理業務)での作業内容とその必要性を講義する。また、システム開発でよく使われているバー ジョン管理システムの使い方を練習し、ソースコード共有システムのイメージをつかむ。

到達目標

システム開発を行う上での基礎となる知識の習得と、バージョン管理方法を基礎的操作を習得することを目的とする。

	授業	計画
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
システム開発概論	1	授業のオリエンテーションと流れの説明をする。
システム導入の流れ	1	
開発プロセス	2	
開発手法(モデル)	2	
工程の役割及び評価	2	
開発の生産性	2	
外部設計(システムモデル)	2	
外部設計(画面設計UIUX)	1	パワーポイント使って説明を行う。
外部設計(コード設計)	1	時間毎に題目キーワードを記載したプリントを配布する。 そのプリントに授業内容をまとめてもらい、提出してもらう。
内部設計(オブジェクト指向、モジュール設計)	2	てのフラフトに技术内容をよどのでものに、旋曲してものう。
データベース設計(概論)	2	(わからないところは、参考書などを用いて補足のまとめをしてもらう)
UML、MVCモデルとデザインパターン	1	
エラー処理・対応	1	
テスト技法・バグ・不具合管理	3	
マニュアル(導入・運用・説明)	1	
レビュー技法・構成管理	2	
開発管理(納期・スケジュール)	2	
科目テスト	2	システム開発設計概論の座学で学んだ知識テストを実施する。 (基本情報~応用情報 午前問題レベル)
バージョン管理(Git)の説明と使用方法	10	バージョン管理システムの導入と使い方を練習する。
合 請	† 40	

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、確認課題が出題された場合は必ず解き、提出をすること。

成績評価の方法及び評価割合について

出席状況と授業態度を30%、科目テストで40%、課題提出で30%とし、評価点(100点満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

システム開発業務で、プロジェクトマネージャ・システムエンジニアとして、設計・メンバーの進捗管理・作業サポートを行った経験から、シス テム設計開発概論の知識、ソースコードの共有方法、構成管理方法について指導する。

													- ''	774	_			
科目名					Java	応用	担当教員名 丸尾					尾 健悟 ☑			実務	経験		
学科名	情報システム(メディカルSE専攻)						学科	学年 1			1	単位数(時間数)			4単位(90時間)			
実施時期	1 月 ~ 2 月 授業形態				講義	Δ	演	習	0	実習	Δ	実	技		○は主、△は併	甲		
教科書 及び参考書	本格学習 Java入門 [改訂3版] (技術評論社)																	

授業の概要とねらい

Javaはアプリケーション開発用のプログラミング言語として広く普及し、実務でも使用場面が多いので、しっかりマスターしておく必要がある。前期に学んだ基礎的な内容を復習後、クラスや継承などのオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ。 プリント教材や課題を利用することで、より理解度を高め、実装することで総合的なプログラミング力をつけることをねらいとする。 なお、プリント教材や課題は教科書の各章で行った演習内容を発展させたもので、これにより、応用力を養う。

到達目標

変数の定義・命名、クラス・メソッドの作成・呼出、標準ライブラリの利用、イベント処理のプログラミングができるようになること。

授業	計画	
授業項目・内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
[復習] Java言語の基礎復習	6	プログラム基礎(メソッドの呼出、繰り返し、分岐)をプリント
[環境構築] プログラム開発環境の設定	2	教材で復習する。また、開発環境の設定を行う。
第8章 クラス	2	
クラス定義、オブジェクト生成、利用	3	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、 プリント課題の実習を行う。課題を作成した後に動作確認
継承とコンストラクタ	4	プリント課題の美音を行う。課題を作成した後に動作雑誌 を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成さ
標準ライブラリの利用(import、ラッパークラス)	4	せる。その後、提出をする。
プリント課題	6	
第9章 例外処理	2	動作確認は、教科書またはプリント教材の実行結果と相 違ないか画面で目視の確認を行うこと。
try catch、例外の階層構造	2	不明瞭な部分については教員と共に動作確認を行う。
プリント課題	2	
ミニテスト	2	第8章~第10章の範囲でプリント課題をもとに出題。 (プログラム作成による実技テスト)
復習課題	6	
第10章 データの入出力	2	
コマンドライン引数を利用したデータ入力	2	
Scannerを利用したデータ入力	2	
プリント課題	3	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、
第11章 マルチスレッド	2	プリント課題の実習を行う。課題を作成した後に動作確認 を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成さ
シングルスレッドとマルチスレッドの動作	2	せる。その後、提出をする。
プリント課題	6	
第12章 ネットワークプログラミング	2	修正箇所や動作確認については、グループワークにて生 徒間でチェックを行わせる。このことにより、学生のプログ
クライアント・サーバーモデル	2	延順でデェグラを1170とる。このことにより、子王のブログ ラムを書く・読む習慣を身につける。
プリント課題	6	提出物については教員が動作確認を行う。
第13章 GUIとイベント処理	2	
SwingによるGUIの作成	3	
イベントソースとイベントリスナ	4	
プリント課題	8	
科目試験	3	第8章~第13章の範囲でプリント課題をもとに出題。 (プログラム作成による実技テスト)
h 計	90	

時間外学習について

教科書を利用して予習を行うこと。また、配布されたプリント課題は解いて期日までに提出すること。 課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

プリント課題はエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を30%、ミニテストを30%、科目試験を40%で評価し、評価点(100点 満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上を8、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席 率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目と実務経験との関連性について)

システム開発業務の中で、プログラマとして設計書を基にプログラミング、また、チーム開発をした経験から、ソースコードの記述方法(インデントや括弧の整理など開発・修正・確認時のソースコードの見やすさ)や、変数・メソッドの命名方法(機能として、わかりやすい名前を付けることで不具合を減らす)、オブジェクト指向(メソッド化や機能の集約)について指導する。

科目名	総合キャリア実習	·	担当教	員名	森﨑 真由美・工藤 マリ 堤 明裕				実務経験
学科名	情報システム (メディカルSE専攻)	学科	学年		1	単位数(時間数)		1単位(30時間)
実施時期	5 月 ~ 3 月 授業形態	講義	△ 濱	習		実習	〇 実	!技	△○は主、△は併用
教科書 及び参考書	必要に応じて適宜プリントを配布する								

授業の概要とねらい

就職し、社会人として働く際には知識や技術だけでなく、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力も必要になる。本科目では、グループワークや研修を通じて総合的な人間力を身に着けることを目的とする。また、企業が主催するカンファレンス等への参加を通じて最新技術に触れることで自分自身が将来関わる仕事について考える。授業では、ハイパーネットワーク社会研究所が実施するICTカンファレンスに参加することでグループでの議論の進め方を理解する。

到達目標

グループワークでの議論の進め方について理解し、積極的な議論を行うことができるようになる。また、最新技術に触れることで自分自身 の将来について考えることができるようになる。

授業計画	Ī	
授業項目·内容	時間数(コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
授業説明・アイスブレイク	2	
グループワーク1	2	短時間のスピーチや簡単なグループワークを行い、
グループワーク2	2	自分の意見を述べる事に慣れさせる。また、グルー
グループワーク3	2	プワークで重要なことは何かを考えさせる。
グループワーク4	2	
パワーポイント基礎	9	パワーポイントの使い方を学ぶ。
ファシリテータ研修I	2	議論の進め方を研修を通じて学ぶ。
ファシリテータ研修Ⅱ	2	ICTカンファレンスの運営としての役割を理解する。
高校生ICTカンファレンス インターンシップ	5	インターンシップを通じてグループワークの進め方を 理解する。
カンファレンス・セミナー参加	2	外部のカンファレンスやセミナーに参加し、聴講する。参加後はレポートの提出を行う。
合 請	30	

時間外学習について

研修やインターンシップ、カンファレンスに参加した後は必ずレポートを書くこと。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

グループワークや参加した研修及びインターンシップでの取り組む姿勢を40%、提出したレポートの出来を60%で評価し、評価点(100点 満点)を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可) とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他(科目	と実務経験との	D関連性について)