

シラバス

作成日 2023.04.01

シラバス

作成日

2023.04.01

シラバス

作成日 2023.04.01

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	WordExcel演習			担当教員名	森崎 真由美		<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (AIシステム専攻)		学科	学年	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	○	実習	△ 実技 ○は主、△は併用
教科書 及び参考書	コン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 コン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、変換)タッチタイピング(毎時間10分程度の入力練習)
入力練習(タyping)	2	メール設定(To,Cc,Bcc、署名の説明)
パソコンの設定(メール設定)	2	
Word (実習)	5	
文書作成、表作成	4	
画像挿入、段組み、ルビ、改ページ	5	各項目ごとに操作説明を行った後、教科書実習問題を解く。
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yping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	
相対参照、絶対参照、関数	3	各項目ごとに操作説明を行った後、教科書実習問題を解く。
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。

その他(科目と実務経験との関連性について)

--

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	アルゴリズム入門			担当教員名	丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(AIシステム専攻)		学科	学年	1	単位数(時間数)	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 ○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし						

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	アルゴリズム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
カウント・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	ここまでの中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

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。

その他(科目と実務経験との関連性について)

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	アルゴリズム演習			担当教員名	木村 宗裕		<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (AIシステム専攻)		学科	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	講義	△	演習	○	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	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。
関数	2	
データ構造(配列・スタック・キュー・リスト構造)	2	
探索・ソート	2	
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	
演習6・解説	2	
演習7・解説	2	
演習8・解説	2	
演習9・解説	2	問題の演習を行う。各演習では30分問題を解き、15分自己採点・見直し、55分解説を行う。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
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	
基本情報対策演習4	2	
基本情報対策演習5	2	基本情報技術者試験を想定した対策演習を行う。各演習では30分問題を解き、20分自己採点・見直し、50分間解説を行う。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
基本情報対策演習6	2	
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	
アルゴリズム模擬試験3	2	
アルゴリズム模擬試験4	2	
アルゴリズム模擬試験5	2	基本情報技術者試験科目Bレベルの問題を使用し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。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
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。

その他(科目と実務経験との関連性について)

--

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	セキュリティ			担当教員名	馬場 清			<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(AIシステム専攻)			学科	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	講義		演習	○	実習	
教科書 及び参考書	なし						実技	○は主、△は併用

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)
公開鍵暗号と共に鍵暗号=>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	
ポートスキャニング=>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 模擬試験1・自己採点	3	基本情報技術者試験の科目Bセキュリティ演習問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。 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・自己採点	3	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2・セキュリティ解説	1	
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。

その他(科目と実務経験との関連性について)

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	Java基礎			担当教員名	丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (AIシステム専攻)		学科	学年	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	△	演習	○	実習 △ 実技 ○は主、△は併用
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

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	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
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。

シラバス

作成日 2023.04.1

シラバス

作成日 2023.04.01

シラノバス

作成日 2023.04.01

シラバス

作成日 2023.04.01

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 (AIシステム専攻)		学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位(60時間)	
実施時期	11月～3月	授業形態	講義	△ 演習	○ 実習	実技	○は主、△は併用	
教科書 及び参考書	Unityの教科書 Unity2022完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座							

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 (コマ)	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	
C#スクリプトの基礎(教科書P54～96)	2	
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	
Physicsを使った当たり判定(教科書P294～298)	1	
シーン遷移(教科書P299～308)	1	
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る。
確認テスト	2	学習内容の確認テストを実施する
合 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。

その他(科目と実務経験との関連性について)

シラバス

作成日

2023.04.01

シラバス

作成目

2023.04.01

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	プロジェクト概論			担当教員名	森崎 真由美		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(AIシステム専攻)			学年	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	△	演習	○	実習 実技 ○は主、△は併用
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 マネジメントと情報化」(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	
外部設計(コード設計)	1	
内部設計(オブジェクト指向、モジュール設計)	2	
データベース設計(概論)	2	
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 計	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。

シラバス

作成日 2023.04.01

科目名	Java応用			担当教員名	丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(AIシステム専攻)			学年	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	△	演習	○	実習 △ 実技 ○は主、△は併用
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)をプリント教材で復習する。また、開発環境の設定を行う。
[環境構築] プログラム開発環境の設定	2	
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を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成させる。その後、提出をする。
継承とコンストラクタ	4	
標準ライブラリの利用(import、ラッパークラス)	4	
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	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を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成させる。その後、提出をする。
プリント課題	3	
第11章 マルチスレッド	2	
シングルスレッドとマルチスレッドの動作	2	
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、学生のプログラムを書く・読む習慣を身につける。
クライアント・サーバーモデル	2	
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)
合 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)

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て不具合を減らす)、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。

シラバス

作成日

2023.04.01

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

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	
グループワーク2	2	
グループワーク3	2	
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 計	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関連性について)

[Home](#) | [About Us](#) | [Services](#) | [Contact Us](#)