

科目名	PC演習		担当教員名	坂本 勝		□ 実務経験			
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	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	試験過去問 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 (中央職業能力開発協会)								
授業の概要とねらい									
コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 2級 (または 3級)の検定対策とし、試験科目範囲に沿って、Excelの基礎～応用機能まで一連の操作を学ぶ。資格取得に必要な技術力を身につけ、オフィスソフトの利用・作成方法の知識・技術向上を目指す。									
到達目標									
Excelの基礎～応用機能の操作が行えること。 コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門 2級 (または 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)						
オリエンテーション		1	試験概要と授業の流れの説明を行う。						
ワークシートへの入力		1	教科書の各章順に復習を行う。						
関数の入力、入れ子		2							
ワークシートの設定		2							
リストのデータ操作		2							
グラフ作成		2							
印刷		1							
ブック管理とファイル操作		1	教科書に載っている演習問題を実施する。 間違えた個所については、一度やり直しを行い 後日再度演習問題を解くことで定着を図る。						
演習問題1		3							
演習問題2		3							
演習問題3		3	試験過去問等を使用し検定試験に向けて演習・対策を行う。						
検定試験対策		18							
検定試験実施		2	検定試験を実施する。実施後は担当教員へ報告する。						
合計		40							
時間外学習について									
試験科目の範囲演習が終了しない場合は、自己学習を行うこと。 演習問題の復習が時間内に終わらない場合は時間外で復習し、次の模擬試験に臨むこととする。									
成績評価の方法及び評価割合について									
検定試験の結果を100%で評価する。評価は、評価点が100点をS、90点以上をA、80点以上をB、70点以上をCとし、69点以下はD(不可)とする。尚、必要時間数を満たしていないものは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)									

科目名	フロントエンドプログラミング		担当教員名	新名 康行・森崎 真由美		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験					
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(40時間)					
実施時期	5月～9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	「初心者からちゃんとしたプロになるJavaScript基礎入門」(エムディエヌコーポレーション) 「JavaScriptの教科書」(SB Creative)										
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。 発展内容として、レスポンシブデザインやjQueryやBootstrapを学ぶ。											
到達目標											
JavaScriptを用いたDOM操作やレイアウト、jQueryの呼出処理、Vue.jsの基本操作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)							
HTML、CSSの発展(レスポンシブデザイン・メディアクエリの利用)			1	演習課題や教科書でおさらいをする。							
Chrome(ブラウザ)開発ツールの利用			3	開発者ツールを使ってデバッグやブレイクポイントを使用する。							
JavaScriptのプログラム課題			4	演習課題や教科書でおさらいをする。							
Chapter8 スライドショーの作成			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、課題の実習を行う。							
Chapter9 jQuery			3								
jQueryの基本構文、プラグインの利用、WebAPIの呼び出し			5								
jQueryのプログラム課題			2								
科目試験			2	プログラム作成による実技テストを行う。							
Bootstrapの導入			2	課題の説明と演習を行う。							
Bootstrapのレイアウト、フォームレイアウト			5								
Vue.jsの基本			6								
Vue.js(Javascriptコンポーネントの利用)			5								
合計			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25%、科目試験を50%、出席及び授業態度を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、必要時間数を満たしていないもの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	Pythonプログラミング I		担当教員名	馬場 清		□ 実務経験					
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	1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	ゼロからわかる Python超入門(技術評論社)										
授業の概要とねらい											
近年、AIやデータ分析、IoTなどの分野で最も利用が増加しているプログラミング言語の1つであるPythonの基本的な構文を習得する。本授業ではまずPythonの基本的な構文を一通り習得し、次のステップで目標とするPython3エンジニア認定基礎試験に向けての基礎を固める。											
到達目標											
プログラミング言語Pythonの構文をしっかりと身につけ、自分で基本的なプログラミングができるようになることを目指す。											
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)							
基本のデータの種類・演算子・変数⇒課題1			2	単元終了ごとに課題を出し、学生の理解度を確認しながら、授業を展開していく。 なお、課題はすべて提出すること。							
条件を表す演算子・条件によって命令を変更・複数の条件を組み合わせ⇒課題2			2								
リスト・タプル・辞書セット⇒課題3			3								
決まった回数繰り返し・終わりになるまで繰り返し⇒課題4			2								
関数の作り方と使い方・関数の引数と戻り値⇒課題5			3								
オブジェクト指向・クラス⇒課題6			3								
モジュールとパッケージ⇒課題7			3								
日時に関するモジュール・乱数を作るモジュール・外部ライブラリ⇒課題8			3								
ファイルからデータの読み込みと書き込み⇒課題9			3								
正規表現・ファイル名を検索⇒課題10			3								
例外・関数内部で例外処理・関数を呼び出した側で例外処理⇒課題11			3								
合 計			30								
時間外学習について											
その日学んだ内容を自宅でしっかりと復習しておくこと。また、単元終了ごとに課題を出す。課題が時間内に終わらない場合は、放課後または自宅で課題を行うこと。											
成績評価の方法及び評価割合について											
出席状況・授業に取り組む姿勢・課題で総合的に評価する。なお、課題はすべて提出すること。1つでも未提出があれば、評価はしない。出席状況・授業に取り組む姿勢を10%、課題を90%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、必要時間数を満たしていないもの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)											

科目名	Webアプリ開発			担当教員名	勝河 祥			<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験			
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(80時間)					
実施時期	5月～9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	詳細! PHP8+MySQL 入門ノート(ソーテック社)										
授業の概要とねらい											
サーバでの処理は様々なシステムやアプリを作成する際に必要となる知識である。本科目ではPHPを使った実習を通じて学び、クライアント側でなくサーバ側の処理について理解すること、セッションとクッキーについて理解を深めることを目的とする。また、データベースとの連携についても実習を通じて理解することで、より実用的なシステムやアプリの作成方法についても学ぶ。授業の後半は実際にグループでWebアプリの開発を行い、企画や設計も含めた開発の流れについても実践的に学ぶ。											
到達目標											
サーバの役割について理解し、PHP等を用いてデータベースと連携したWebアプリを開発す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)						
概要説明 (Webアプリとは)				1	授業概要とWebアプリについて利用シーン等の説明する。						
環境構築 (Chapter1)				3	PHP環境、XAMPPのインストールを行う。エディタは、Visual Studio Codeを使用する。						
PHP の基本 (Chapter 1～3)				2	プログラミング言語の違いと、PHPの記述方法を抑えながら教科書をベースに演習を行う。						
PHP でのデータ操作とプログラミング (Chapter 4～7)				3							
Webページの作成 (Chapter 8～11)				10	教科書をベースに実習形式でWebアプリについて理解する。実習により完成した成果物はChapter10をメインとする。						
PHPとMySQL (Chapter 12～13)				10							
グループ制作説明・グループ分け				1	グループでWebアプリの開発を行う。開発においては、企画・設計から開発まで全て学生主導で行い、随時指導を行う。個人の役割や作業内容が明確になるよう、スケジュールを各班必ず立ててもらい、職員に初動・中間報告等をするように指導する。						
グループ制作 企画				4							
グループ制作 設計				6							
グループ制作 開発				30							
グループ制作 プレゼンテーション準備				5							
グループ制作 成果発表				4	パワーポイントを用いた発表およびデモを行う。1グループ10分程度。						
まとめ・総括				1	授業の総括。						
合計				80							
時間外学習について											
各時間の講義や演習内容について不明な点を各自復習し理解する。また、各授業において行う実習が時間内に終了しなかった場合は次の授業までに作成を行う。グループ制作において作業が遅れている場合は、授業時間外に作業を進めておくこと。											
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について											
グループ制作の成果物の評価を70%、授業中の取り組む姿勢を30%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、必要時間数を満たしていないものや未提出の課題があるものはD(不可)とする。また、グループ制作においては成果物の完成度だけでなく、各個人の担当や貢献を作業記録より判断し、評価に加える。											
その他(科目と実務経験との関連性について)											
自身のwebアプリの開発経験をもとに、開発するために必要な知識や技術について指導する。また、この技術がどのような仕事をするときに役立つか、どのような開発で使ってきたかを自身の体験談を通じて伝え、技術の必要性を理解してもらう。											

科目名	プロジェクト開発実習			担当教員名	丸尾 健悟・吉武 凌我			<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験		
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)		学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(70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										
「システム開発」におけるプロジェクトの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。グループ単位で開発業務を実際に行うことで、システム開発の流れを深く理解する。ウォーターフォールタイプで開発を進める。その中で、スケジュール管理やソースコード管理も含めて行ってもらう。また、システム開発は、プロジェクトというチーム作業となるので、チーム内でのコミュニケーションがとても重要であることも理解する。										
到達目標										
チーム内でソースコードの共有ができること。問題点の共有ができること。班内および教員への報告・連絡・相談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)					
システム開発演習				1	授業のオリエンテーションと流れの説明をする。					
要件定義書作成				3	システムの概要と要件を説明する。					
環境構築				5	実習課題は、「本屋定期購読者管理システム」とする。仕様書については、教材として準備されているものを使用する。尚、仕様書には不足部分があるので、仕様書作成段階で調査や教員へのヒアリングを行うことで不足部分を追記していくことで仕様書を完成させる。開発はグループで役割分担を決めて取り組む。班長・副班長の2名のリーダーを中心に工程を進める。工程の進捗管理もグループで行う。尚、各工程毎に進捗状況の報告をしてもらう。グループ内でのコミュニケーションの大切さを理解してもらう。					
技術調査				2						
基本設計書作成・スケジュール作成				6						
プログラミング				30						
テスト仕様書作成				2						
ソースコードレビュー				2						
テスト実施・不具合管理・バグ改修				8						
マニュアル作成				2						
パワーポイント作成				6						
成果物発表会				3						
合計				70						
時間外学習について										
ドキュメント類・ソースコードについては期日までに提出すること。ドキュメント類に不備部分がある場合、システムが動作しない場合は、授業時間外で対応すること。										
成績評価の方法及び評価割合について										
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50%、発表内容を25%、ドキュメント内容を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、必要時間数を満たしていないもの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・実装を行った経験から、システム開発の進め方の手順、ソースコードの共有方法、開発作業項目について指導する。										

科目名	情報処理試験総合演習Ⅱ			担当教員名	木村 宗裕・森崎 真由美 丸尾 健悟・吉武 凌我・馬場 清			□ 実務経験			
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	11単位(230時間)					
実施時期	4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	適宜必要な科目のプリントを配布する										
授業の概要とねらい											
情報処理の国家試験は自分の知識を証明することができる重要な資格である。本科目は模擬試験と解説を通じて情報処理の知識を身に着けるとともに、各種の情報処理国家試験の合格を目指す。なお、本科目は年間を通じて行われるため、受験する試験については適切な時期に都度決定する。											
到達目標											
受験対象として設定した資格試験の合格を目標とする。											
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)						
演習問題				18	演習問題は各分野の問題を解き、解説を行う。 模擬試験については問題・自己採点までを3時間、 解説を3時間で実施する。解説では模擬試験の解説 及び関連知識についての講義も行う。 試験後は必ずやり直しレポートの提出を求める。 また、模擬試験を実施しない日、および週末には自 宅学習用の課題を出題し、その提出も求める。						
模擬試験1・自己採点・解説				6							
模擬試験2・自己採点・解説				6							
演習問題				18							
模擬試験3・自己採点・解説				6							
模擬試験4・自己採点・解説				6							
演習問題				18							
模擬試験5・自己採点・解説				6							
模擬試験6・自己採点・解説				6							
演習問題				18							
模擬試験7・自己採点・解説				6							
模擬試験8・自己採点・解説				6							
演習問題				38							
模擬試験9・自己採点・解説				6							
模擬試験10・自己採点・解説				6							
演習問題				18							
模擬試験11・自己採点・解説				6							
模擬試験12・自己採点・解説				6							
演習問題				18							
模擬試験13・自己採点・解説				6							
模擬試験14・自己採点・解説				6							
合 計				230							
時間外学習について											
模擬試験については必ずやり直しをし、レポートを担当教員へ提出をすること。また、授業後に課題を配布された場合は必ず指定された期日までにやり遂げたい提出を行うこと。											
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について											
本試験の結果の平均により100%評価を行う。その際に受験した資格の難易度についても考慮したうえで評価点(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、必要時間数を満たしていないものは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)											

科目名	キャリアリテラシー			担当教員名	森崎 真由美・丸尾 健悟 吉武 凌我・工藤 マリ 永樂 仁八			<input type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)			1単位(20時間)
実施時期	5月～2月	授業形態	講義	<input type="radio"/>	演習	<input type="radio"/>	実習	<input type="radio"/>
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								
<ul style="list-style-type: none"> 自分の人生計画について考える機会とする。 社会人としての「働く意義」について考える。 就活への準備とその具体的な取り組みについて考える。 自分について考え「自己分析」をして、「自己PR」を確認する。 就活に必要な「履歴書」を作成し、提出する。 				<ul style="list-style-type: none"> 作文を課題として完成させ、提出する。個別の添削指導する。 先輩の就職試験の結果をもとに、面接試験の研究をする。 就職試験への具体的な対策を各自研究する。 卒業後の社会人として必要なマナー等について研究する。 				
到達目標								
就職活動について理解すること。就職活動に必要な書類を理解し、作成できること。就職試験に必要な知識を修得すること。社会人としてのマナーを理解し、実践できること。								
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)					
オリエンテーション		1	オリエンテーション・授業展開・その他 キャリア教育は就活対策、本校の就活スケジュール、毎時間の課題 採用試験について 求人票、書類提出、説明会 採用試験(1次:筆記試験、適性、SPI、専門、2次:面接)					
キャリア時代におけるキャリア教育とは若者の現状		1	キャリア教育の背景、キャリア教育の定義、キャリア教育と進路指導 就職内定率、就職率(大学、高校、専門学校)の推移、フリーターとニートについて、離職者の理由と問題点、フリーターの現状、雇用形態についてその他					
働く意義について 自分の将来設計とは		1	社会の発展、職業とは、働くことの意義、仕事の3要素 就職試験対策「働くとは」、就職試験対策「10年後の私」					
社会の動きを知る		1	日本経済の諸問題 経済用語のまとめ					
自己分析とは		1	就活の全体像、自分を知る、仕事を知る、自分のいる環境を知る、自分の長所(強み)、短所(弱み)、自分の特技					
自己PRとは		1	過去をふりかえる、プロフィールの記入法、実際に記入する、自己PRを作成する。					
自己PRのまとめと発表		2	自己PRまとめ、自己紹介と自己PRの実施(1人3分 3分間スピーチ) 効果のある話し方					
業種と職種について		1	業種とは、職種とは、本学の求人票について(求人票の見方)					
筆記試験演習		1	筆記試験の演習として一般常識試験を行う					
科目試験		1	筆記試験の一部と課題内容をもとに科目試験を実施する					
作文指導		3	3段階に分けて個別指導、課題について作文し、提出・添削する					
面接指導		3	具体的な展開と実践					
履歴書の作成		2	本校指定の所定用紙を使う					
就職試験の研究		1	就職内定者報告会					
合 計		20						
時間外学習について								
作文課題を仕上げる。								
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について								
科目試験の結果を30%、履歴書作成・面接練習の評価を30%、作文課題の評価を30%、授業態度を10%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、必要時間数を満たしていないもの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)								

科目名	ビジネスアイデア			担当教員名	馬場 清			□ 実務経験					
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)		学科	学年	2	単位数(時間数)	1単位(20時間)						
実施時期	5月	～	1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													
AIを活用した『創造性』豊かな発想力を育むとともに社会に出てから必要とされるプレゼンテーション能力を高めることを目的とし、AIを利用したビジネスアイデアを考える。そのアイデアをハイパーネットワーク社会研究所主催で毎年開催されるAIビジネスアイデアコンテスト「Oita AI Challenge」に応募する。													
到達目標													
AIを活用した斬新なアイデアを生み出すことと、プレゼンテーション能力を高めることを目標とする。その成果の場としてAIビジネスアイデアコンテスト「Oita AI Challenge」に応募し、一次審査を通過し、本発表へ出場することを目指す。													
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)										
AIロボット体験(ラズベリーパイ)		2	まずはAIがどのように活用されているかを実際に体験してもらう。 次にAIを利用してどのようなビジネスアイデアが出されたかを動画で視聴してもらい、感想を書いてもらう。 最後に数名でグループを作ってアイデアを出し合い、プレゼンを行う。プレゼン資料はハイパーネットワーク社会研究所に提出し、AIビジネスアイデアコンテスト「Oita AI Challenge」の本選に出場することを目指す。										
JetsonNanoAI体験		2											
AIビジネスコンテスト1視聴・感想		1											
AIビジネスコンテスト2視聴・感想		1											
AIビジネスコンテスト3視聴・感想		1											
AIビジネスコンテスト4視聴・感想		1											
グループ決定・アイデア調査		4											
テーマ決定		1											
プレゼン資料収集・作成		4											
AIアイデアプレゼン学内発表		2											
本発表		1											
合 計		20											
時間外学習について													
プレゼンの内容で評価を行うため、プレゼン発表に間に合うように授業の時間外でしっかりと準備をすること。													
成績評価の方法及び評価割合について													
出席状況・授業に取り組む姿勢・プレゼンの内容で総合的に評価する。出席状況・授業に取り組む姿勢を10%、プレゼンの内容を全体の90%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、必要時間数を満たしていないものは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)													

科目名	システム開発総合実習			担当教員名	丸尾 健悟・馬場 清 勝河 祥・本田 克己		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験	
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	6単位(180時間)		
実施時期	10月～3月	授業形態	講義	演習	実習	<input type="checkbox"/>	実技 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> は主、 <input type="checkbox"/> は併用
教科書及び参考書	なし							
授業の概要とねらい								
職業実践専門課程の一環として、現場で活躍している講師の方々の指導を受けて、企画・開発・スケジュール管理からテストまでの全ての工程を自分達で行うことでシステム開発の流れを体験し、実践力をつけてもらうことを目的とする。尚、開発はグループ単位で行い、テーマ発表時と開発終了時に講師に参加してもらいプレゼンテーションを行う。開発テーマは、データベース(RDB)を使用し、課題解決企画または既存企画に独自性を持たせたものであることを条件とする。								
到達目標								
システムを完成させることで、開発での必要となる様々な管理能力を身に着けること。また、分かりやすいプレゼンテーション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)			
テーマ選定・企画				4	開発するテーマを選定する。テーマ発表時に、パワーポイントを使ってプレゼンを行う。プレゼンでは、テーマについての説明とシステム概要、グループメンバーの個々の役割を発表する。質疑応答を受け、内容を精査したうえで、要件定義書および基本設計書に反映させる。			
要求・現状分析				4				
技術調査				5	設計書を作成したのち、開発(プログラミング)を行う。開発時には評価の1つとして報告書を記入・提出してもらう。システム全体について、開発途中の進捗状況と今後の予定を踏まえて、中間報告としてパワーポイントを使ったプレゼンを行う。			
要件定義書作成				8				
企画資料(テーマ発表スライド作成)準備				10	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
テーマ発表(プレゼンテーションを行う)				4				
基本設計作成				10	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
画面設計書作成				10				
開発(プログラミング)				28	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
中間報告資料(中間発表スライド作成)準備				13				
中間発表				4	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
テスト仕様書作成				5				
開発(プログラミング)				28	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
テスト実施・不具合管理				10				
バグ改修				13	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
発表用資料(成果物発表スライド作成)準備				10				
発表練習				10	残り作業と作業時間を踏まえ、スケジュールを再確認する。テストを実施し、バグ改修を行う。成果物はパワーポイントとシステムデモで発表を行う。作りたいものは明確であるか、またそれがどの程度実現できているか、良いものを作ろうとした工夫はみられるかなど、完成度だけでなく、取り組む姿勢も評価する。			
成果物発表会(プレゼンテーションを行う)				4				
合計				180				
時間外学習について								
ドキュメント類・ソースコードについては期日までに提出すること。 ドキュメント類に不備部分がある場合、システムが動かない場合は、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50%、発表内容を25%、ドキュメント内容を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、必要時間数を満たしていないもの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経験した内容をもとに、立案・開発・スケジュール管理・テスト手法について指導する。								

科目名	PythonプログラミングⅡ		担当教員名	馬場 清		□ 実務経験					
学科名	情報システム(高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	3単位(60時間)					
実施時期	10月～12月	授業形態	講義	演習	○	実習	△				
教科書 及び参考書	なし										
授業の概要とねらい											
PythonプログラミングⅠで一通り基本構文を習得した後、次のステップとしてPython3エンジニア認定基礎試験に挑戦する。資格試験の勉強を通して、新しい構文を習得するとともに、今まで触れてこなかったところまで踏み込んで学習しさらに理解を深める。											
到達目標											
プログラミング言語Pythonの構文をしっかりと身につけ、自分でプログラミングできるようになるとともに、Python3エンジニア認定基礎試験合格を目指す。											
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)							
リストの集計や並び替え・その他⇒演習問題			2	演習問題を解きながら、分からないところはパソコン上で確認しながら理解を深める。また、一人一人の理解度を確認しながら、授業を展開していく。							
ラムダ式・その他⇒演習問題			2								
変数のスコープ⇒演習問題			2								
内包表記・ジェネレータ⇒演習問題			2								
クラスの継承⇒演習問題			2								
counter dict応用 lambda⇒演習問題			3								
Python演習問題 食欲をそそってみようか			1								
Python演習問題 Pythonインタプリタの使い方			1								
Python演習問題 気楽な入門編			1								
Python演習問題 制御構造ツール			2								
Python演習問題 データ構造			2								
Python演習問題 モジュール			1								
Python演習問題 入出力			1								
Python演習問題 エラーと例外			1								
Python演習問題 クラス			1								
Python演習問題 標準ライブラリめぐり			1								
Python演習問題 仮想環境とパッケージ			1								
Python演習問題 その他			4								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験1 及び 解説			3					12月下旬にPython3エンジニア認定基礎試験を受験する。Python3エンジニア認定基礎試験は正答率70%(28問)以上で合格となるため、模擬試験では最低8割を目標にする。目標に達しない学生については補習を行う。			
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験2 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験3 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験4 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験5 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験6 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験7 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験8 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験9 及び 解説			3								
Python 3 エンジニア認定基礎模擬試験10 及び 解説			3								
合 計			60								
時間外学習について											
その日解いた問題を自宅できちんと復習しておくこと。また、模擬試験で合格点に達しないものは放課後補習を行う。											
成績評価の方法及び評価割合について											
出席状況・授業に取り組む姿勢・試験の結果で総合的に評価する。出席状況・授業に取り組む姿勢を10%、本試験結果を90%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、必要時間数を満たしていないものは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)											

科目名	Swift実習		担当教員名	勝河 祥		<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験
学科名	情報システム (高度情報システム専攻)	学科	学年	2	単位数(時間数)	2単位(66時間)
実施時期	12月 ~ 3月	授業形態	講義	演習	実習	<input type="checkbox"/> 実技 <input type="checkbox"/> ○は主、△は併用
教科書及び参考書	詳細！SwiftUI iPhoneアプリ開発入門ノート[2022] iOS 16+Xcode 14対応 (ソーテック社)					
授業の概要とねらい						
スマートフォンアプリ開発を行うエンジニアを目指すのであれば、iPhone/Androidどちらの知識も必要となってくる。iOSアプリは近年需要が高いこともあり、この授業ではXcodeを使ったMacでの基本的なアプリ開発方法を学習する。SwiftUIを使用しiPhoneアプリを作成することでSwift言語の基本文法を身に着ける。						
到達目標						
Xcodeの基本的な使い方とアプリ開発方法の習得。SwiftUIによるモバイルアプリを開発できる技術を身に着ける。						
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)				
開発環境の構築	3	Xcodeのインストール、iOSアプリケーション開発環境の構築。 Figmaのアカウント確認、基礎的な使い方。				
Chapter 1 iPhoneアプリを作ってみよう/Playgroundの活用	3	Xcodeの基礎知識、シミュレータや実機での試し方、Playgroundについて学ぶ。 Swift言語の 変数、型、繰り返しを確認。 MacOS開発で使用されているObjective-C、Foundation、UIKitについて、簡単に説明する。				
Chapter 2 テキスト表示で学ぶ基本操作とレイアウト調整	2	テキスト表示やレイアウト調整を通してSwiftUIの概要を学ぶ。				
Chapter 3 イメージと図形の表示/配置/画像効果	3	写真や図形の表示と画像効果、SFシンボル機能を学ぶ。				
Chapter 4 リスト表示とナビゲーションリンク	3	リスト表示やナビゲーションリンクの作成する。Swift言語の 配列、構造体とユーザー定義関数を学ぶ。				
Chapter 5 ボタンやテキストフィールドなどのユーザー入力を使う部品	4	ボタン、スイッチ、テキストフィールドなどのUI部品を実装する。Swift言語のSwiftシンタックスや@keywordオプション、条件分岐や例外処理、よく使う関数などを学ぶ。				
Chapter 6 アラート、シート、スクロール、グリッドレイアウト、タブを使う	2	サブビュー、シート、グリッドレイアウト、複数データの取り扱いを学ぶ。				
Chapter 7 バインディングとオブジェクトの共有	2	バインディングとオブジェクトの共有を確認する。Swift言語の クラス定義 を学ぶ。				
Chapter 8 SwiftUIのMap()で地図表示	3	MapKitを使った地図表示をシミュレータや実機で確認する。				
Chapter 9 async/awaitを使った非同期処理	2	サンプルファイルを使用し非同期動作を確認する。				
アプリ制作 (アプリ概要、目的、技術調査、スケジュール作成)	5	学生自身が欲しいと考えるアプリを制作する。制作は個人で行い、画面は最低2画面あるアプリとする。制作に入る前に実現可能か教員に相談をすること。				
画面設計	6	Figma を用いた画面設計を行う。				
開発、作成、テスト	26	アプリ概要、画面設計に基づいたアプリ制作を行う。				
アプリデモ発表	2	シミュレータまたは実機を用いた動作デモ発表を行う。				
合計		66				
時間外学習について						
各時間の講義や教科書の演習内容について不明な点を各自復習し理解する。また、アプリの開発が遅れている場合、スケジュール通りに進むように作業を行う。						
成績評価の方法及び評価割合について						
課題及び成果物の出来を50%、プレゼンテーションの内容を25%、授業中の姿勢(出席状況や課題への取り組み)を25%で評価し、評価点(100点満点)を算出する。なお、グループ制作においては成果物の完成度だけでなく、各個人の担当や貢献を作業記録より判断し、評価点に加える。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、必要時間数を満たしていないもの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)						
iPhoneアプリ開発での基礎的なXcodeの使用方法は、教科書の内容だけでは不十分な点がある。そこで、iPhoneアプリの開発現場で得られた自身の経験をもとに不足部分を補いながら実践的な知識の指導を行う。						