

科目名	Android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	3	単位数(時間数)	5単位(150時間)	
実施時期	4月～10月	授業形態	講義	△	演習	実習	○
教科書 及び参考書	いきなりプログラミング Androidアプリ開発(翔泳社)						
授業の概要とねらい							
Androidのアプリを作成する知識・技術について実践的に学ぶ。前半は教科書を利用しながら演習を繰り返し、基礎部分を学習する。後半はグループ単位にAndroidアプリを企画・作成し、Androidアプリの作成の流れを実際に体験する。アプリの作成においては実際の開発業務と同様にグループウェアも活用する。最終的に、成果物についてのプレゼンテーションを実施する。成果物は各専攻の特色のある内容とする。							
到達目標							
Androidアプリ作成の知識・技術を習得し、自らアプリの企画・開発ができるレベルを目標とする。							
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)			
概要説明・グループ分け・グループウェアの設定 ※基本2人1組とするが、状況によっては個人または3人組も可			2	グループ分け・リーダーの割り当てを行い、以後の学習及び開発は各グループ単位で実施。			
アンドロイド環境開発構築(教科書Chapter0)			2	開発環境・エミュレータの設定と動作確認。			
アプリ制作①(教科書Chapter2)			6	教科書を参考にAndroidアプリの開発を行い、AndroidのSDKを用いてできることを理解する。また、一般的なアプリで実装するであろう内容を網羅する。授業で取り扱わないChapterについては作成時に各自振り返る。			
アプリ制作②(教科書Chapter3)			9				
アプリ制作③(教科書Chapter4)			9				
アプリ制作④(教科書Chapter5)			9				
グループ制作 - 企画			6				
グループ制作 - 設計(画面設計書作成・要件定義・スケジュール作成)			15	各グループでアプリの企画・開発を行う。スケジュールは各班で立て役割を明確にする。開発中は随時チェックを行い指導する。最後の成果発表では、成果物のデモを含めたプレゼンテーションを行う。また、発表後は成果物の提出を行うこと。			
グループ制作 - 開発			72				
グループ制作 - テスト・グループ内レビュー			8				
グループ制作 - 成果発表(プレゼン資料作成・発表)			9				
まとめ・総括			3				
合計			150				
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、Android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、評価割合及び成績評価の基準について							
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(グループ内での貢献度等)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)							
開発現場で使用することを前提に(実用レベルの)授業を展開していくため、教科書の内容だけでは多くの不十分な点がある。そこで、Android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・技術までの指導を行う。							

## シラバス

作成日

2026.04.01

科目名	クラウドプログラミング			担当教員名	片岡 敦郎			<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	3		単位数(時間数)	1単位(20時間)				
実施時期	4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	なし											
授業の概要とねらい												
オンプレミスのUbuntu環境で構築したWebサーバを起点に、クラウド環境(Amazon Web Services)へ移行する過程を通して、クラウドの基本概念と利点を理解する。さらに、Amazon EC2やAmazon S3を活用し、クラウド上でのシステム構築と公開の基礎力を身に付ける。												
到達目標												
オンプレミスとクラウドの違いを理解し説明できる。 クラウド上で基本的なWeb環境を構築し公開できる。												
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)							
ガイダンス、クラウド概要、オンプレとの比較				2	クラウド利用意義を理解する為のガイダンスを実施する							
Ubuntu環境構築・基本操作				2	Linuxの基本操作について学び、習得する							
Webサーバ構築(導入～HTML表示)				2	Webサーバ構築から公開までを体験する							
通信確認とオンプレ構成理解				2	通信の流れと構成を理解する							
オンプレの課題整理とクラウド必要性				2	オンプレの課題を発見すると同時にクラウド導入理由を理解する							
AWS Academy Lab説明・ログイン				1	クラウド環境利用するための準備を行う							
Amazon EC2基礎(作成・接続)				1	仮想サーバの構築を体験する							
Amazon EC2上でのWebサーバ構築				1	クラウド上での環境再現、またここまでの確認課題を実施する							
Web公開とセキュリティ基礎				1	外部公開のやり方とアクセス制御について理解する							
Amazon S3基礎(バケット作成・公開)				1	オブジェクトストレージの利用について体験する							
Amazon S3静的ホスティングと比較				1	サーバを不要とする構成について理解する							
クラウド構成整理(オンプレ比較)				1	構成図によるクラウドへの理解と、構成の整理を行う							
ミニ演習(環境再現)				1	手順なし再現による定着のための演習を行う							
成果整理(構成図・レポート)				1	構成を説明する力を養成する							
発表・まとめ				1	発表を通して学習内容の言語化と共有を行う							
合 計				20								
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実施し、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%、発表で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、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	デスクトップアプリ開発		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(高度情報システム専攻)	学科	学年	3	単位数(時間数)	4単位(80時間)	
実施時期	4月～7月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	「作って覚える Visual C# 2022 デスクトップアプリ入門」(秀和システム)						
授業の概要とねらい							
C#はWindows アプリケーションを作成するための代表的なプログラミング言語である。統合開発環境(IDE)の Visual Studio を使用して開発手順とコーディング方法を学ぶ。ユーザインタフェース・コントロール部品を自分で組み込んで動作させることで、パソコン用ソフトウェアの開発の基本に慣れる。 教科書の内容が理解できた時点で、成果物となる課題作品を自力で作成し、ソフトウェアを作りこむことを意識してもらう。							
到達目標							
ユーザインタフェース・コントロールなどの部品とプログラムを連携させたプログラミングができ、デバッグツールが使用できるようになる。							
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)			
Visual Studio 2022 C#の基本操作			3	Visual Studio の環境設定。			
プログラムのコンパイル・実行			2	教科書 chapter2 を使用。			
Visual C#プログラミング 演習1			4	教科書 chapter4, 5を使用し、主要なコントロールの使用方法和デバッグ方法を習得する。			
Visual C#プログラムデバッグ							
Visual C#プログラミング 演習2			4	教科書 chapter5, 6を使用し、インターフェイスを活用したプログラミングの実習を行う。			
Visual C#プログラムデバッグ							
Visual C#プログラミング 演習3			6	教科書 chapter7.1, 6を使用し、CSVもしくはJSONを用いてファイルによるデータ管理・文字操作を学ぶ。			
Visual C#プログラムデバッグ							
Visual C#プログラミング 演習4			6	教科書 chapter7.3, 6を使用し、図形の操作について学ぶ。			
Visual C#プログラムデバッグ							
実技テスト			2	プログラミング 演習1～演習4の内容を含む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)			
課題設計			13	Visual Studio、C#を使用しWindowsアプリケーションを学生毎に設計してもらう。			
画面設計、機能設計、データ設計							
課題作成			36	Visual Studio、C#を使用しWindowsアプリケーションを学生毎に作成してもらう。			
画面実装、コード実装、テストの実施・不具合管理、バグ改修							
ランディングページ(アプリケーション紹介ページ)の作成			4	HTMLを使用し、アプリケーションの紹介ページを作成する。アプリ概要、アプリ使用方法、ダウンロード先等を紹介ページに掲載する。			
合 計			80				
時間外学習について							
2年次において履修した C# の基本的構文を復習しておくこと。 課題については期限内に提出し、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、評価割合及び成績評価の基準について							
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%、実技テストの出来を40%、授業中の姿勢を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)							
システム開発業務の一環でC#を使った分析ツールを作成した経験をもとに、パソコン用ソフトウェア開発のUI・コントロールなど画面の部品作成と、イベント駆動型のプログラミング方法を指導する。							

科目名	IoT実習		担当教員名	片岡 敦郎		□ 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	3	単位数(時間数)	1単位(20時間)	
実施時期	4月～9月	授業形態	講義	演習	○	実習	△
教科書 及び参考書	ラズパイ4対応 カラー図解 最新 Raspberry Piで学ぶ電子工作 作る、動かす、しくみがわかる!(講談社)						
授業の概要とねらい							
Raspberry Piを用い、センサによるデータ取得および簡易なデバイス制御を体験する。 あわせて小型サーバの構築と運用を通じ、データの蓄積・公開の基本を学ぶ。 IoTにおけるデータ活用とネットワーク利用の基礎理解を目的とする。							
到達目標							
Raspberry Piを用いたデータ取得および簡易サービス構築の基本操作の習得 小型メディアサーバ等の構築を通じたIoT・ネットワーク活用の基礎理解							
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)				
IoT概要・授業説明・Raspberry Pi紹介		1	この科目で取り扱う内容の全体像理解と目的意識の共有を行う				
Raspberry Pi基本操作・環境確認		1	Raspberry Piの操作確認とトラブルの切り分けについて説明する				
Python基礎確認(GPIO軽く触れる)		1	Pythonについて復習を行う(確認課題あり)				
GPIOによるLED制御		1	配線図を提示し作業を簡略化した上でLED制御について学ぶ				
ボタン入力とイベント処理		1	イベント処理を通して入出力の基本動作を理解する				
センサ概要・データ取得体験		1	実機操作でデータ取得体験をすることで理解を促進する				
温度等センサデータ取得		2	センサ類のライブラリ利用で負担軽減する方法を学ぶ				
データ保存(CSV等)		1	ファイル操作の方法について確認する				
データ可視化(グラフ化)		2	結果の見える化を重視した作業を行う(確認課題あり)				
ネットワーク基礎・HTTP通信		1	通信の流れを概念的に理解できるように説明する				
データ送信・簡易Web連携		2	サンプルを利用した簡易的な実装を行う				
小型サーバ構築基礎		2	手順を提示しつつ、確実な構築を行う(確認課題あり)				
ミニ制作(テーマ設計・実装)		3	制作を実施する				
発表・まとめ		1	発表を通して体験の言語化を促す				
合 計		20					
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実施し、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%、発表で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、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	ディープラーニングⅡ		担当教員名	大城 英裕		□ 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	3	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	△
教科書及び参考書	なし						
授業の概要とねらい							
人工知能(AI)はデータ分析や自動運転・顔認証などの画像認識、機械翻訳などの自然言語処理、ChatGPTに代表される生成AI、ロボットの強化学習など様々な分野で使われている。これらの仕組みを理解し、理解する上で必要となる数学も学ぶ。また、実習を通して理解を深め、実践技術を身に付ける。							
到達目標							
与えられたデータを自分で分析し、新たな知見を発見できるようになること、また、人工知能で利用されている技術や用語を理解し、他人に説明できるようになることを目標とする。							
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)			
データ分析の基礎			1	専門的な用語を分かりやすく解説し、学生の理解度を確かめながら授業を進める。  まず、データ分析する上で必要な高校数学レベルの統計の基本を学んだうえで様々な機械学習アルゴリズム(ロジスティック回帰、サポートベクトルマシン、ランダムフォレスト、その他)を学習する。また、PandasやMatplotlibなどを利用した、実習を通してデータ分析の一連の流れを学ぶ。			
機械学習実習: 実習環境構築			1				
データセットから課題を定義			1				
データの基本情報を把握			1				
ロジスティック回帰			1				
サポートベクトルマシン			1				
ランダムフォレスト			1				
機械学習モデルの交差検証			1				
確率・統計⇒演習問題			1				
ベイズの定理⇒演習問題			1				
画像分類モデル GoogleNet, ResNet			1	画像認識系AI(画像分類、物体検出、セマンティックセグメンテーション)や画像生成系AI(オートエンコーダ、GANなど)の仕組みを学び、実習を通して理解を深める。			
物体検出モデル SSD, YOLO			1				
カメラを使用した分類問題演習			2				
U-Net・FCN・セマンティックセグメンテーション			1				
オートエンコーダ/変分オートエンコーダ演習			2				
GAN(敵対生成ネットワーク) 演習			1				
自然言語処理			1	自然言語処理系AIの基本的な用語を理解し、言語モデルが現在の大規模言語モデルに発展するまでの流れを学習する。			
Attention・Transformer			1				
GPT-n モデル			1				
強化学習			3	強化学習の仕組みを学習する。			
アノテーション			1	各自のパソコンでアノテーションを行った後、機械学習を行い学習済モデルを作成する。そのモデルを使用して、物体検出を行い、評価・検証を行う。			
機械学習システム構築			1				
アノテーションデータをノートパソコンで機械学習/推論			2				
期末試験			2	授業内容の理解度を評価するため、試験を行い、試験結果を成績評価に反映させる。			
合 計			30				
時間外学習について							
その日学んだ内容を自宅ですっかりと復習しておくこと。また、演習問題は最後までやり遂げ、出来なかった問題は放課後または自宅で行い、仕上げること。							
成績評価の方法及び評価割合について							
出席率・授業に取り組む姿勢・試験の結果で総合的に評価する。出席率・授業に取り組む姿勢を10%、試験の結果を全体の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、出席率80%未満は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	ネットワーク構築演習		担当教員名	片岡 敦郎		<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	3	単位数(時間数)	3単位(60時間)	
実施時期	4月～9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							
ネットワークの基礎知識を理解し、Linuxおよび市販ルータを用いた小規模ネットワークの構築・設定を体験する。さらに通信の仕組みを観察し、トラブルシュートやソケットプログラミングを通じて、実務に役立つネットワーク活用力の習得を目指す。							
到達目標							
ネットワークの基本を理解し、Linuxや市販ルータを用いた小規模ネットワークの構築・設定ができるとともに、通信の仕組みを把握し、基本的なトラブルシュートおよびソケット通信の実装ができる。							
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)				
ガイダンス、ネットワーク概要(LAN/WAN、構成要素)		1	授業のオリエンテーションを行う				
IPアドレスとIPv4基礎		2	/24中心で説明する。計算は簡略化する				
DNS・DHCPの仕組み		2	具体例で役割を説明する				
NATと家庭用ネットワーク構成		2	家庭構成を例に解説する				
Linux環境準備、ネットワーク確認(ip addr)		2	操作手順を段階的に提示する				
通信確認(ping)と基本操作		2	成功/失敗の違いを体験する				
名前解決・ポート確認(nslookup, ss)		2	コマンドは1つずつ習得する				
HTTP通信確認(curl)、SSH接続		2	実行結果の意味を重視する				
Linux同士の通信演習		2	ペア作業で理解を促進する				
IP手動設定とネットワーク構成理解		2	図と設定を対応付ける				
サブネット・ルーティング基礎		2	概念重視とする				
WiFiの仕組みと接続演習		2	SSIDと周波数を体験する				
DHCP動作確認、ネットワーク図作成		2	図にして整理する				
LAN構築演習		2	小規模構成で確実に成功するように演習を行う				
ルータ設定(管理画面、SSID)		2	実機操作を重視する				
WiFiセキュリティ、DHCP設定		2	セキュリティの意識付けを行う				
固定IP、ポートフォワーディング		2	動作確認まで実施する(確認課題あり)				
サーバ公開演習、ネットワーク設計		2	設計したサーバを公開する				
パケット解析(Wireshark)		4	可視化で理解を促進する				
HTTP/HTTPS・DNS解析		4	通信内容の違いを確認する(確認課題あり)				
トラブルシュート(DNS、IP、DHCP)		4	原因切り分けを重視する				
総合トラブル演習・発表		4	自力解決と共有を重視する				
ソケットプログラミング(TCP)		4	最小構成で実装を行う				
クライアント・サーバ作成、最終演習		4	動く成果物を重視する(確認課題あり)				
テスト		1	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、確認課題が出題された場合は必ず実施し、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%、確認テストで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、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)							
システム部門での業務において、ネットワーク・サーバエンジニアとしての業務経験から、ネットワークの知識、トラブルシュート方法、実務以外での実生活でも活用できる知識を説明し指導する。							

科目名	就職対策			担当教員名	丸尾 健悟		<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	3	単位数(時間数)	1単位(20時間)		
実施時期	4月～6月	授業形態	講義		演習	<input type="checkbox"/>	実習	<input type="checkbox"/>
教科書 及び参考書	なし							
授業の概要とねらい								
就職試験の準備を行うと共に、社会人としての一般常識を身に付ける。								
到達目標								
SPIの解き方を理解し、就職試験の準備が一人のできるようになる。								
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)			
求人票の見方				1	過去の求人票を使用し、求人項目についての詳しい説明を行う。			
求人検索の仕方				1	就職情報サイトの登録と活用の仕方について説明を行う。			
企業研究				6	過去の求人票やwebサイトを参考に、企業や業界研究のアドバイスを行う。また、研究をもとに、各自が応募する求人を決定する。			
履歴書、学内エントリーシートの書き方				3	履歴書の書き方の指導を行う。			
面接対策				4	面接の基本マナーの解説と、面接時の質問や、その解答を各自で考えるよう指導する。			
SPI練習				4	就職試験対策としての、SPIの学習。			
確認テスト				1	SPIを用いた確認テストの実施。			
合 計				20				
時間外学習について								
常に履歴書の予備を3枚準備できるようにする。就職情報サイトなどで企業研究を行う。面接練習をする。また内定した学生に関しては、内定先企業の紹介、希望職種について、のいずれかをテーマとしたプレゼン資料作成を行い将来的に企業説明会を行う立場になった際の練習とする。								
成績評価の方法及び評価割合について								
出席率を30%、授業に取り組む姿勢を40%、確認テストを30%で総合的に評価し、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%未満はD(不可)とする。								

科目名	卒業研究			担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟・吉武 凌我 片岡 敦郎・勝河 祥・大久保 貴博		□	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	3	単位数(時間数)	14単位(420時間)		
実施時期	7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								
3年間学んできた技術や知識の活用方法を、実践を通じてより深いレベルで理解する。システム開発は企画からテストまでの全ての工程を学生主導で行い、随時担当教員からのチェックと指導を受けることにより進める。また、複数回行う発表で進捗状況のチェックを行うとともに、効果的なプレゼン方法について理解する。最終的に集大成として、卒業研究成果発表会にて企業の方に向けてプレゼン・質疑応答を行う。								
到達目標								
グループで協力し、自らが企画したシステムをスケジュール通りに完成させることでシステム開発について体験し理解する。また、完成したシステムについて効果的にプレゼンする方法を理解する。								
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)			
卒業研究説明・グループ決定				1				
テーマ決定・技術調査・システム設計・スケジュール作成				16	毎日進捗報告を行う。			
テーマ発表プレゼンテーション準備(パワーポイントを用いたプレゼン資料作成)				16	テーマ発表前に必ず発表スライドの確認及び発表練習を行う。			
テーマ発表				3				
システム設計(テーマ発表での指摘事項の反映)・スケジュール調整				18				
開発・テスト				182	毎日開発状況について進捗報告を行う。			
開発・テスト・中間発表プレゼンテーション準備				20	発表前に必ず発表スライドの確認及び発表練習を行う。			
中間発表(テーマ説明・システム詳細説明・進捗報告・デモ)				10				
開発・テスト				82	毎日進捗報告を行う。			
開発・テスト・プレ発表プレゼンテーション準備				30	プレ発表までにシステムを完成させる。 発表前に必ず発表スライドの確認及び発表練習を行う。			
プレ発表(テーマ説明・システム詳細説明・デモ)				6				
卒業研究成果発表会プレゼンテーション準備				10	卒業研究成果発表会は企業の方を招き実施する。			
卒業研究成果発表会(テーマ説明・システム詳細説明・デモ)				6				
成果物のまとめ・提出・マニュアル作成				20	期限までにすべての成果物の提出を行う。			
合計				420				
時間外学習について								
発表までのスケジュールの遅れについては授業時間外に作業を行い、調整を行うこと。								
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について								
作成したシステムの完成度25%、学科内発表のプレゼンテーションの完成度25%、開発中の取り組み姿勢50%で評価を行い、評価点(100点満点)を算出する。また、ドキュメント(要件定義書・基本設計書・マニュアル)、プレゼンテーションのファイル、開発したシステムのファイルは成果物として提出すること。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成果物の未提出は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	総合実務実習			担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 吉武 凌我・片岡 敦郎		□	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	3	単位数(時間数)			
実施時期	10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								
企業での実習を通じて実践力を身に着けることを目的とする。授業においては企業での実習を行うとともに、その実習内容についての報告書を作成し、登校時に担当教員との面談を通じて実習内容の理解を深める。また、仕事内容に関連する技術や出来事などについて調査の上、自身の実習での経験を絡めてプレゼンテーション資料としてまとめ、発表を行う。								
到達目標								
企業での実習を通じて将来の仕事内容を理解する。また、必要な資料を調査の上まとめ、プレゼンテーションを行う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)			
企業実習・報告書作成					実習の詳細については、企業側との打ち合わせの上決定する。また、登校日(週1回～月1回)を設け、登校日には実習報告及びプレゼンテーション資料の作成を行う。 成果発表は1月の平日最終日に実施する。			
実習報告								
プレゼンテーション資料作成								
成果発表								
合 計								
時間外学習について								
作業に遅れがある場合は時間外に作業を行い、期限に間に合わせる事。								
成績評価の方法及び評価割合について								
実習の報告内容、および発表と成果物の完成度で100%の評価を行う。なお、実習報告書の提出および実習報告が適切になされていない場合は評価を行わない。								
その他(科目と実務経験との関連性について)								