

## 授業概要(シラバス)

※下記科目は全て実務経験のある教員等による授業科目

項目	内容	
授業科目	C言語実習	
授業方法	座学及び実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	企業で行うC言語未習得者向けの新入社員研修や基礎講座レベルを想定	
授業内容 (サブタイトル)	C言語のプログラム概要	定数・変数・データ型
	変数と出力	入力・処理・出力
	算術演算子	分岐
	繰返し	記憶クラス
	配列	ポインタ
	関数	構造体
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等(年2回)の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Java 言語実習 II	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	5	
達成目標	Java 言語を用いたプログラミングの知識や技術について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	オブジェクト入出力	テキスト入出力
	バッファ入出力	ゲームのセーブ・ロード機能
	ゲームのテキスト入出力	ダブルバッファリング
	Swing ウィジェット	レイアウトイベント
	ボーダーレイアウトパネル	通信プログラム
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Office 実習 II	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	ビジネスに必須の基礎知識をつけ、業務効率が上がるように関数やテクニックなど習得	
授業内容 (サブタイトル)	関数の基本、IF 関数、オートフィルオプション	VLOOKUP、エラーの非表示、IFNA、
	アクティブウィンドウの切替、ユーザー定義の表示形式	オートフィルオプション、演算記号、演算子
	HLOOKUP、LOOKUP、CONCAT	ONCATENATE、SUM、INT、TEXT、JIS、ASC
	SUMIF、RANK.EQ、RANK.AVG、LEFT	MID、RIGHT、SUMIFS、AVERAGEIFS、AGGREGATE
	SUBSTITUTE、JIS、ASC	REPLACE、TEXTJOIN、UPPER
	LOWER、PROPER、ウィンドウ枠の固定	TRIM、MID、LEFT
	LEN、文字列の計算、FIND	SEARCH、姓と名を分割
	重複データの削除、条件付き書式の強調表示	値と書式の貼り付け、不要な列の削除
	ブックのパスワードの設定、	ブックのパスワードの解除、透かし
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価として A・B・C・D の4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	OFFICE 実務	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	4	
達成目標	企業実務で活用できるレベルの情報活用能力・応用操作の習得を目指す。	
授業内容 (サブタイトル)	DATE、OR、AND、IFS	IF 関数ネスト、FALSE、TRUE
	NOT、Phonetic、時間のシリアル値	MAX、TIME、IFERROR、エラーの非表示
	MIN、CEILING.MATH、FLOOR.MATH	ROUND、ROUNDUP、ROUNDDOWN、COUNTIF
	シート保護、セルのロック解除、シートの保護の解除	書式のコピーなし貼り付け、WEEKDAY
	CHOOSE、TEXT、SWITCH	端数処理、TODAY、NOW
	表示形式、INT、桁数、インデント	参照、ワークシートの保護、ロック解除、校閲タブ
	枠線の非表示、テンプレートで保存	並べ替え、TAB、フィルター設定
	REPLACE、CONCAT 定義、選択範囲内で中央揃え	条件付き書式、強調表示、アイコンセット
	評価、絶対参照、均等割付	入力規則、リスト
	ジャンプ機能、可視セル、アウトライン、レベルの変更	ピボットテーブル、クロス集計、レポートのレイアウト
	フィールドの設定、フィルター	スライサー、タイムライン挿入
ビジネス文書の縦書きフォーム構成	マクロの記録／登録、大きな表作成	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Visual Basic 実習	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	3	
達成目標	Visual Basic に関する知識や技術について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	科目説明、VB の基礎	プログラミング作業の流れ
	用語理解	オブジェクトプリフィックス、変数
	演算子、条件分岐	ピクチャーボックス
	チェックボックス	ラジオボタンとグループボックス
	デバッグ	アクセスキー、オープンファイルダイアログ
	エラー処理、ダイアログ設定	リストボックス、フォーマット関数
	コンボボックス	配列、データ型変換関数
	Font オブジェクト、色の指定	タイマー
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	Web デザイン実習	
授業方法	座学	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	Web システムや Web アプリの開発・制作に必要な知識と技術を学び、IT 業界で活躍出来るスキルを習得	
授業内容 (サブタイトル)	Web サイトの仕組み	Web 制作の基礎知識
	HTML の基本	CSS の基本
	リセット CSS	ボックスモデル
	Web サイトを構成するパーツ	主なパーツの呼び方
	文書構造	アウトライン
	セクション	Flexbox とは
	Flexbox の使い方	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	アプリケーション開発実習	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	12	
達成目標	複数人でのプログラム開発に関する知識や技術について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	チーム編成	企画作成
	企画発表	システム設計
	外部設計	内部設計
	プログラム設計	プログラム開発
	中間発表	β版発表会
	校内発表会	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	オブジェクト設計Ⅱ	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	オブジェクト指向に沿ったプログラム設計、開発方法について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	プログラムを作るとは	オブジェクト指向を使わない作成
	クラスとインスタンス	メッセージパッシング
	操作と属性	属性とカプセル化
	継承による拡張	インタフェースについて
	インタフェースによる拡張	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	システム開発実習	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	3	
達成目標	グループでシステムの基本計画からプログラミングまでを実際に体験して学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	ソフトウェアライフサイクル	調達、調達
	開発の流れ	チーム分け
	チーム開発	要件定義
	企画	システム設計
	外部設計	内部設計
	コーディング	システムテスト
	運用テスト	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	データベース実習Ⅱ	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	2	
達成目標	VBAを用いたAccessの複雑な処理実現方法を学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	Access操作振り返り	VBA基礎
	VBAのコントロール利用	VBAのフォーム制御
	VBAのテーブル操作	データベースオプション設定
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	テクノロジー&ネットワーク研究	
授業方法	座学及び実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	4	
達成目標	トレンドの IT 技術とネットワーク構築を中心に、最新の技術を習得し、短時間で品質の高いアウトプットができるようになる。	
授業内容 (サブタイトル)	トレンドの IT 技術	Python
	JavaScript ライブラリ	プログラミングの生産性向上
	TCP/IP を使用したシステム	UDP/IP を使用したシステム
	通信を使用したシステム構築	各自の研究テーマ
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	モバイルプログラミング	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	3	
達成目標	スマートフォン等で動作する Unity の開発技術を学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	ゲーム作りの準備	C#スクリプトの基礎
	オブジェクトの配置と動かし方	UI と 監督オブジェクト
	Prefab と 当たり判定	Physics と アニメーション
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	一般教養	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	1	
達成目標	社会人になる前に必要な一般教養を学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	自己PR作成	履歴書作成
	企業研究	面接対策
	イベント準備	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	情報セキュリティ	
授業方法	座学	
実施期間	後期	
コマ数/週	2	
達成目標	ネットワーク、攻撃の種類、セキュリティに関する知識や技術について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	情報セキュリティとは	リスクとは
	リスクへの取り組み方	リスクアセスメント
	リスク対応とリスク受容	情報セキュリティポリシーの策定
	情報セキュリティマネジメントシステム	プロトコルとは
	ネットワークの種類	データリンク層のプロトコル
	IP の仕組み	ルータの役割
	ネットワーク層のプロトコル	トランスポート層のプロトコル
	アプリケーション層のプロトコル	
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	情報処理技術者講座Ⅲ	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	基本情報技術者試験について学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	科目 A 対策	科目 B 対策
成績評価方法	科目毎に、その終了時に1回の評価としてA・B・C・Dの4段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年2回）の結果によって総合的に行う。	

項目	内容	
授業科目	通信ネットワーク	
授業方法	座学	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
達成目標	小規模な LAN の構築からインターネットの接続など通信ネットワーク全般について習得	
授業内容 (サブタイトル)	SOHOLAN	LAN ケーブル
	ハブ	ルータ
	ping	taracetoute
	メール	ucp と udp
	arp	Ipv6
	MVNO	telnet
	IP 電話	UTM
成績評価方法	科目毎に、その終了時に 1 回の評価として A・B・C・D の 4 段階とする。検定取得状況・平素の授業態度・確認テスト・出席率・課題提出状況・期末試験等（年 2 回）の結果によって総合的に行う。	