

授業概要(シラバス)

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	6	
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。	

※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	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、ウインドウ枠の固定	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
成績評価方法	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
	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	実習	
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	Web サイト制作実習	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	4	
達成目標	Web デザインに必要な知識と JavaScript での動的な表現を学習する。最終的には、これまでに学んだ知識を組み合わせ、一つの完成された Web サイトを作成することを目指す。	
授業内容 (サブタイトル)	Web デザインの基礎	JavaScript とは
	開発環境	コンソール
	HTML 要素	DOM
	定数とイベント	関数
	If 文の基礎	If 文の応用
	ローディング画面	ダークモード切替
	カウント	フォーム操作
	配列の基礎	for 文
	オブジェクトの基礎	分割代入
	Web Animations API	画像のアニメーション
	エラー解決	
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	1 2	
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	Access を用いたアプリケーションの作成方法を学ぶ	
授業内容 (サブタイトル)	DB アプリの基礎知識	DB アプリ作成の基本
	顧客管理システムの作成	販売管理システムの作成
	商品管理システムの作成	受注情報管理システムの作成
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	課題研究	
授業方法	実習	
実施期間	後期	
コマ数/週	4	
達成目標	個々で課題と目標を設定し、それを達成するためのスケジュールリング、及び達成度合いの評価基準設定について学ぶ。	
授業内容 (サブタイトル)	各自の目標設定	目標達成度の評価指標の設定
	目標達成に向けた取り組みの設定	目標達成に向けたスケジュールリング
	進捗、問題点の定期報告	中間報告
	成果報告	
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Ⅱ	
授業方法	実習	
実施期間	前期	
コマ数/週	2	
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Ⅱ	
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で出題される各分野について学ぶ	
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。	