2025年度

ＩＴエンジニア科４年制
講義計画集

－ 第４学年 －

氏名

船橋情報ビジネス専門学校
〒273-0005　船橋市本町7-12-16
電話:047-425-1051

2025年度　（令和7年度）　年間計画表　学生用

2025/3/25 現在

前　期

4月		5月		6月		7月		8月	
1 火		1 木	木4回	1 日		1 火	火11回	1 金	
2 水	新入生 オリエンテーション	2 金	金4回	2 月	月8回	2 水	水12回	2 土	26卒就職G（保護者）
3 木		3 土	憲法記念日	3 火	火7回	3 木	木12回	3 日	
4 金	入学式	4 日	みどりの日	4 水	水8回	4 金	金13回	4 月	
5 土		5 月	こどもの日	5 木	木8回	5 土		5 火	
6 日	・経済産業省認定情報	##	振替休日	6 金	金9回	6 日		6 水	
7 月	始業式	7 水	水4回	7 土	**休館日**	7 月	月13回	7 木	
8 火		8 木	**月曜振替4回**	8 日		8 火	火12回	8 金	
9 水	前期スタート 水1回	9 金	金5回	9 月	月9回	9 水	水13回	9 土	
10 木	木1回	10 土	**休館日**	10 火	火8回	10 木	木13回 体育祭	10 日	
11 金	金1回	11 日		11 水	水9回	11 金	金14回	11 月	山の日
12 土		12 月	月5回	12 木	木9回	12 土		12 火	受付業務停止
13 日		13 火	火4回	13 金	金10回 駅前C	13 日		13 水	
14 月	月1回	14 水	水5回	14 土		14 月	月14回	14 木	
15 火	火1回	15 木	木5回	15 日	県民の日	15 火	火13回	15 金	
16 水	水2回	16 金	金6回 26卒就職G	16 月	月10回	16 水	水14回	16 土	
17 木	木2回	17 土		17 火	火9回	17 木	木14回	17 日	
18 金	金2回	18 日		18 水	水10回	18 金	金15回	18 月	
19 土	**休館日**	19 月	月6回	19 木	木10回	19 土		19 火	成績発表
20 日	国家試験	20 火	火5回	20 金	金11回	20 日		20 水	
21 月	月2回	21 水	水6回	21 土		21 月	海の日	21 木	
22 火	火2回	22 木	木6回	22 日		22 火	火14回	22 金	
23 水	水3回	23 金	金7回	23 月	月11回	23 水	水15回	23 土	
24 木	木3回	24 土		24 火	火10回	24 木	木15回	24 日	
25 金	金3回	25 日		25 水	水11回	25 金	金16回	25 月	
26 土	**休館日**	26 月	月7回	26 木	木11回	26 土		26 火	再試発表
27 日		27 火	火6回	27 金	金12回 26卒就職G	27 日		27 水	26卒就職G
28 月	月3回	28 水	水7回	28 土		28 月	月15回	28 木	
29 火	昭和の日	29 木	木7回	29 日		29 火	火15回	29 金	
30 水	**火曜振替3回**	30 金	金8回	30 月	月12回	30 水	火16回	30 土	
		31 土				31 木	追試	31 日	

リポート作成期間

科目修得試験

前期試験

後　期

9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
1 月		1 水	水3回	1 土		1 月	月10回	1 木	元旦	1 日		1 日	
2 火		2 木	木4回	2 日		2 火	火10回	2 金		2 月	後期試験 月16回	2 月	
3 水	FJB合同合宿	3 金	金4回	3 月	文化の日	3 水	水11回	3 土		3 火	火15回	3 火	
4 木	FJB合同合宿	4 土		4 火	火6回	4 木	木12回	4 日		4 水	追試	4 水	
5 金		5 日		5 水	水7回	5 金	金13回	5 月		5 木		5 木	卒業生登校日
6 土		6 月	月4回	6 木	木9回	6 土		6 火		6 金		6 金	卒業式
7 日		7 火	火3回	7 金	金9回 ひろえば船橋	7 日		7 水		7 土		7 土	
8 月		8 水	水4回	8 土		8 月	月11回	8 木	木14回	8 日		8 日	
9 火		9 木	木5回	9 日		9 火	火11回	9 金	金14回	9 月		9 月	
10 水	後期スタート 水1回	10 金	金5回	10 月	月7回	10 水	水12回	10 土		10 火		10 火	
11 木	木1回	11 土		11 火	火7回	11 木	木13回	11 日		11 水	建国記念の日	11 水	
12 金	金1回	12 日	国家試験	12 水	水8回	12 金		12 月	成人の日	12 木	卒業研究発表会	12 木	
13 土		13 月	スポーツの日	13 木	木10回	13 土		13 火	火12回	13 金	卒業研究発表会	13 金	
14 日		14 火	火4回	14 金	金10回	14 日		14 水	水13回	14 土		14 土	
15 月	敬老の日	15 水	水5回	15 土	26卒就職G（保護者）	15 月		15 木	**月曜振替12回**	15 日		15 日	
16 火	火1回	16 木	木6回	16 日		16 火		16 金	金15回	16 月		16 月	
17 水	**月曜振替1回**	17 金	金6回	17 月	月8回	17 水		17 土		17 火		17 火	
18 木	木2回	18 土		18 火	火8回	18 木		18 日		18 水	卒業生成績発表	18 水	
19 金	金2回	19 日	漢字検定	19 水	水9回	19 金		19 月	月13回	19 木		19 木	
20 土		20 月	月5回	20 木	木11回	20 土		20 火	火13回	20 金		20 金	春分の日
21 日		21 火	火5回	21 金	金11回	21 日		21 水	水14回	21 土		21 土	
22 月	月2回	22 水	水6回	22 土		22 月		22 木	木15回	22 日		22 日	
23 火	秋分の日	23 木	木7回	23 日	勤労感謝の日	23 火		23 金	金16回	23 月	天皇誕生日	23 月	
24 水	水2回	24 金	金7回	24 月	振替休日	24 水		24 土		24 火		24 火	
25 木	木3回	25 土	若幸祭前日準備	25 火	火9回	25 木		25 日		25 水		25 水	
26 金	金3回 26卒就職G	26 日	若幸祭当日	26 水	水10回	26 金		26 月	月14回	26 木	球技大会	26 木	
27 土	学校見学会	27 月	若幸祭振替休日	27 木	**月曜振替9回**	27 土		27 火	火14回	27 金	再試発表	27 金	
28 日		28 火	若幸祭振替休日	28 金	金12回	28 日	受付業務停止	28 水	水15回	28 土		28 土	
29 月	月3回	29 水	**月曜振替6回**	29 土		29 月		29 木	木16回			29 日	
30 火	火2回	30 木	木8回	30 日		30 火		30 金	後期試験 月曜振替15回			30 月	
		31 金	金8回			31 水		31 土				31 火	

※年間講義回数
月　31回
火　30回
水　31回
木　31回
金　32回

4学年

本校の教育方針 …… 1
評価について／出欠席ルール …… 3
FJBネットID登録とメールアドレス …… 4
実習室・インターネット使用上のルール・マナー …… 4
個人情報保護に関する基本方針 …… 5
教育目標と検定スケジュール …… 6

卒業研究Ⅰ・Ⅱ	小原・小川	7
アジャイル開発基礎	株式会社SHIFT 越後 清志	9
AIプログラミング基礎演習	小川　裕司	10
3DCGゲームプログラミング	小原　和明	11
プロジェクトマネジメント演習Ⅰ・Ⅱ	野本　修平	12
検定対策総合AⅠ・Ⅱ	小川　裕司	14
新技術動向総合	小原　和明	16
社会人基礎力演習応用Ⅰ・Ⅱ	野本　修平	17
情報倫理と生成AI活用S	柏木　貴大	19
とっさに使えるフレーズ英会話S	菊池　浩之	20
応用情報組込みシステム開発対策講座S	橘　純平	21
応用情報ストラテジスト対策講座S	須藤　健一郎	22
C#プログラミング演習S	飯田　剛大	23
応用情報ネットワーク対策講座SⅠ・Ⅱ	加藤　尚喜	24
ゲーム制作S	朝賀　勝広	26
応用情報サービスマネジメント対策講座S	野本　修平	27
応用情報総合対策講座S	清田・松脇	28
LPIC対策講座S	高橋　洋平	29
応用情報データベース対策講座SⅠ・Ⅱ	清田　玲摩	30
実践的セキュアプログラミング演習S	石神　和也	32
Javaプログラミング演習S	須藤　健一郎	33
応用情報プロジェクトマネジメント対策講座S	野本　修平	34
キャラクターデザイン	松本　沙耶	35
AWS対策講座S	松脇　和樹	36
キャリアデザインS	教務部	37
応用情報システム監査対策講座S	橘　純平	38

本校の教育方針

船橋情報ビジネス専門学校
校　長　　鳥　居　高　之

教育理念「若者をハッピーに」

これが本校の教育理念です。しかし幸せの形は人によって違いますし、卒業式で「はいどうぞ」と手渡しできるものではありません。在学中だけハッピーならよい訳でもありません。その後こそ重要です。従って私たち教職員の使命とは、学生のみなさんが職業人・社会人として豊かな人生を送るために、その土台作りのお手伝いをするという事になります。あくまでも主役は学生本人です。また社会に出てハッピーになる最低条件としては、大人として自立していなければなりません。その自立に欠かせないのが自律です。自律とは自分と闘うということです。ただ欲望や本能のままに行動するなら動物と同じです。すなわち、「自律 → 自立 → ハッピー」という順番です。私達もみなさんのお手伝いに全力を尽くしますが、自立した大人になる独力を忘れないでください。

勉強は教わるものではない

初年度のみ先生方は手取り足取り親切に教えてくれます。高校までに自分なりの勉強方法が身に付いていない人もいるからです。しかし２年目からは最後まで教えません。「まずは自分で考えてみなさい」と指導します。なぜでしょうか。将来みなさんが就職する会社に、そんな面倒見のよい上司や先輩がいるでしょうか。みな仕事を抱えています。社会に出れば自分で勉強するのが当たり前です。質問・相談もできますが、自分で調べて考えるのが大原則です。その姿勢を在学中に身に付けてください。２年生になって先生の態度が変わるのはそのためです。急に厳しくなったと勘違いする学生がいますが、みなさんの真の成長を望んでいるのだということに気付いて欲しいです。

またスピード制限もしていません。もし授業の内容を既に理解していると感じる人は申し出てください。指導教員がそう判断すれば別メニューを設定します。クラス全体に歩調を合わせる必要はありません。どんどん前に進んでください！

人間教育の重視

人と接するのが苦手だからコンピュータの仕事に就きたいという学生がいます。大きな勘違いです。コンピュータの向こうには生身の人間がいます。どんなビジネスでも主役は人です。技術や資格ではなく人が仕事をするのです。そして人は一人では生きて行けない生き物です。仕事にせよ日常生活にせよ、常に他者との係わりの中で生きています。本校は単なる就職予備校ではないのです。人間教育を技術教育以上に重視しています。特に次の２つを心がけて欲しいです。

元気に明るく挨拶（あいさつ）

明るい人はみんなに好かれます。明るさの第一歩は、自分から元気に挨拶することです。そのような新入社員は職場でも愛されます。学校の先生方や来校されるお客様に練習台になっていただき、どんどん自分から挨拶しましょう。

３つの守り

本校がとても大切にしている３つの守りとは、「時間を守る、約束を守る、ルールを守る」です。単純ですが、当たり前のことを当たり前にやるのは実は大変なことです。自律できない人は自分と闘えません。つまり自立もできません。

「ルールを守る」に関しては考えて欲しいことがあります。学校生活だけでなく今後の生き方にも係わることです。ルールや法律を守るのは、叱られない罰せられないためでしょうか。世の中を見渡すと、法に触れなければいい、見つからなければいい、と考える者もいます。真の大人になり損ねた、自己中心のニセ大人です。みなさんには、「そんなことをしたら人として、大人として恥ずかしい」と自分を律して行動できる、良識ある職業人・社会人になって欲しいと願っています。以下校内のルールやマナーについて、少し補足しておきます。

通学

（１）バイク・自動車通学全面禁止。

（２）自転車は学生課に登録し所定の駐輪場所を利用。

エレベーター

（１）学生はドアの注意書きに従うこと。下りは全面禁止。

（２）授業開始前および終了後の５分間は使用禁止。（教員優先）

（３）３号館は全面使用禁止。

禁煙

教職員、学生、成年、未成年者にかかわらず校内及び天沼公園・学校周辺は全面禁煙。

※路上はもちろん、駐車場やマンション共用部などの私有地での喫煙は地域の方に大変な迷惑をかけることになります。

絶対にやめてください。（懲戒処分の対象となります）

※船橋駅前から本校までの路上喫煙は条例により禁止され過料(2,000円)の対象です

交通ルール

３号館前の大通りは横断絶対禁止。過去に死亡事故あり。横断歩道を使うこと。

重大なルール違反やマナー違反をした場合は、校長面接の上、停学や退学処分になることもありますので、学生の本分を守り勉学や学校生活に励んでください。なお本校では、学生が直接メールを校長宛に出すことができます。何か要望や相談があれば、いつでもメールしてください。　takatorii@mitsuhashi.ac.jp

以上

評価について

（１）評価とは成績証明書にＳ～Ｄで表現され記載される、その科目の最終的な成績のことを指す。
（２）評価は、合計点を用いて算出する。合計点とは、定期試験の素点に授業態度や出席状況、課題提出等の平常点を合計して算出したものである。

評価は以下の基準を用いる。（点または%）

Ｓ　　９０以上
Ａ　　８０～８９
Ｂ　　５０～７９
Ｃ　　４０～４９
Ｄ　　３９以下

（３）評価Ｄの者は、単位未修得者として処理される。
（４）評価Ｄの者には所定の手続きの後、再試験を実施する。ただし、再試験は特別の場合を除き、レポートに代替する。再試験に合格した場合その科目の評価はＣとする。（特別な努力が認められたものは、Ｂ評価になることもある。）

GPA(Grade Point Average)

GPAとは、学生の成績の平均値を表したもので学期ごとにGPAを算出する。算出方法は以下の通り
科目の評価（S～Dの5段階）に応じて、4.0～0.0の得点(GP)を設定し、科目ごとの得点(GP)
に科目の単位数をかけた値を全履修科目分合算し、その値を履修科目の総単位数で割り、
少数点第二位を四捨五入したものをGPAとする。
なお、GPAを算出するタイミングは各学期の成績発表時点とする。その時点で評価がDの
科目のGPは、後日再試験に合格していても0.0となる。
GPA＝【GP　×　履修科目の単位数】の合計　/　履修科目の総単位数

出欠席ルール

（１）遅刻３回で欠課１回、欠課６回（１年生はSHR分の遅刻１回を含む）で１日の欠席とみなし、次の条件で換算する
・SHRの遅刻及び欠席で「遅刻１」※SHRは１年生のみ
・授業開始15分までの入室で「遅刻１」
・授業開始15～45分までの入室で「欠課１」
・授業開始45～60分までの入室で「欠課１＋遅刻１」
※90分授業の前半45分の欠課１、後半15分までの遅刻１という考え方でカウントする
・授業開始60分以降の入室で「欠課２」
（２）年間５５日の欠席で進級停止、退学勧告。
（３）交通機関の乱れによる遅刻の場合は「遅延証明をもらう」。ただしバスは適用外。

レベル	欠席日数	学校側からのアクション	備考
1	無断欠席	担任が自宅へ電話する	
2	累積１０日欠席	自宅へ警告書を郵送する	警告書の郵送は累積１０日になった時点で行う。
3	累積２５日欠席	校長面接を行う	警告書の郵送は累積２５日になった時点で行う。
4	累積４０日欠席	校長面接において「退学警告」を行う	保護者同伴で行う。
5	累積５０日欠席	校長面接において「最終警告」を行う	同上
6	累積５５日欠席	①自宅へ退学勧告通知書を郵送する ②掲示板に名前を張り出す	退学を勧告する。

※「退学勧告」とは・・・１ヶ月以内に退学届けを提出すれば「自主退学」扱いとなります。以後は「強制退学処分」とします。

卒業認定

以下の条件に基づき学校長と教職員による卒業判定会議を経て学校長に認められた者について卒業を認定する
（１）履修した全ての科目において単位修得していること
（２）原則として各年度において年間55日以上の欠席がないこと

FJBネットID登録とメールアドレス

１．ユーザID登録について

本校では、学生１人ひとりにユーザIDを発行しております。このIDでログインすると、学校内のネットワーク環境が利用できます。課題の保存、教材の受け渡し、メールでのコミュニケーションなどに活用して下さい。

２．メールアドレスについて

（１）科によってメールアドレスが設定されています。
詳細は担任から説明があります。

（２）「ＦＪＢインターネット＆イントラネット」画面の「先生へのメール」をクリックして電子メールを活用して下さい。

（３）Ｗｅｂメールでの各個人に与えられている容量は５０ＭＢまでです。整理せずに企業からの大切なメールを受理できないケースがありました。不必要なメールはこまめに消去してください。

３．緊急連絡について

クラスの諸連絡、台風や大雪等の休校等の連絡はグループコミュニケーションツールを使用します。（スマートフォンでも使用可能）各自、常に最新の投稿を確認するようにしてください。投稿を確認していない場合、自己責任です。またツールを使用する環境がない場合は担任に申し出てください。

実習室・インターネット使用上のルール・マナー

１．実習室の放課後開放について

放課後、午後６時まで実習室を開放します。開放時間中に清掃（清掃時間を入り口に掲示）が入ります。その際は一度退出をお願いします。気持ちよく使えるよう、ご協力ください。

２．実習室に、飲食物は持ち込んではいけません

パソコンは精密な電子機械です。水、粘着質の糖分、細かなゴミ、小さな金属物などを嫌います。実習室では、飲食行為も持ち込みも、厳禁です。

３．本校のパソコンに、ゲーム（その他ソフト）をインストールしてはいけません

雑誌の付録のＣＤ－ＲＯＭを持ち込んだり、インターネットでダウンロードしたりして、ゲームなどのソフトを本校のパソコンにインストールしてはいけません。

４．ＵＳＢなどの記憶媒体は必ずウイルスチェックをするようにして下さい

記憶媒体を本校で使用する場合は、監督の先生に申し出てウイルスチェックをしてもらって下さい。その後、許可します。

５．実習ファイルを保存するための領域をＩドライブに用意してあります

必要なファイルのみ保存し、常に整理を心がけてください。ゲームファイル、過度な容量のファイルの保存を禁止します。（卒業研究等、必要な場合を除く）

６．インターネットを利用して、画像、音楽などを不正使用してはいけません

画像・音楽データなどはすべて、著作権があります。さらに、人物の写真には肖像権、アイドルの写真にはパブリシティ権があります。個人的な利用の範囲を超えて、使用してはいけません。ＨＰやブログに貼り付けることはこれらの権利の侵害で、犯罪行為です。

７．インターネットに、非常識な書き込みをしてはいけません

インターネットの世界は、限られた若者のギャグやシャレの場ではありません。善意ある人達の、世界的に開かれた場です。匿名性を利用した破廉恥な書き込みは、卑怯者の行為です。一見匿名ですが、アクセス記録は残りますから、必ず追跡されます。

以上の約束が守れない場合は、指導の対象となります。
また、悪質な場合は、停学・退学を含めた処置を検討します。

学校法人三橋学園　船橋情報ビジネス専門学校
個人情報保護に関する基本方針（プライバシーポリシー）

船橋情報ビジネス専門学校

船橋情報ビジネス専門学校は、教育機関としての社会的責任を果たすために、以下の個人情報保護方針(プライバシーポリシー)を定め、教職員およびその他の関係者に周知徹底し、これを実行します。

１．個人情報の取り扱いについては、教育上または業務上必要な範囲内において利用目的をできるだけ特定した上で、権限を与えられた者のみに許可します。

２．個人情報に対する不正アクセス、紛失、破壊、改ざんおよび漏えい等を防止するために、適切な安全対策を講じます。

３．取得した個人情報は、以下の目的に利用します。
（１）本校の授業、検定試験、行事等の通知・連絡・管理を行うため
（２）就職指導、企業紹介、就職活動支援を行うため
（３）入学相談および募集活動を行うため
（４）入学選考試験業務を行うため
（５）各種証明書等の発行業務を行うため
（６）上記のほか、教育上必要と判断される業務や活動を行うため

４．本校は以下のような場合において、必要とされる範囲内で個人情報を関係者または第三者に提供もしくは公開することがあります。
（１）在学生の保護者に対し、本人の学業成績、出欠席状況、資格取得状況等の提供
（２）在学生もしくは卒業生の出身校に対し、本人の出欠席状況、資格取得状況、就職状況等の提供
（３）学内での定期試験合格者、資格取得者、就職内定者情報等の公開
（４）職業紹介で応募を希望する求人先に対し、応募情報の提供
（５）職業紹介で求職者に開示の許諾を得た業務提携先に対し、応募情報の提供
（６）就職指導室における、在学生もしくは卒業生の就職先、就職活動記録等の公開
（７）本校への入学希望者に対する、在学生もしくは卒業生の就職または就職内定先情報および、学校案内や本校ホームページに記載されている情報等の提供
（８）上記のほか、本校の教育上もしくは業務上必要と判断される場合

５．上記以外の利用目的で個人情報を収集する場合は、別途本人および保護者に通知します。

６．以上のように、本校による関係者および第三者への個人情報の提供は、教育上もしくは業務上必要であると判断した上で行っておりますが、希望しない場合は所定の手続による請求をすることで停止できます。

個人情報の開示、訂正、利用停止の請求および取り扱いに対する問い合わせは下記までお願いします。

校長　鳥居　高之
０４７－４２５－１０５１
takatorii@mitsuhashi.ac.jp

2025年度　教育目標と検定スケジュール

4年生

ＩＴエンジニア科４年制

教育目標	・システム開発技術、ネットワーク技術、サーバ構築技術の習得 ・経済産業省認定情報処理技術者試験 ・システム構築に必要な論理的思考能力の向上
目標資格	・経済産業省基本情報技術者試験　・経済産業省 情報処理安全確保支援士試験 ・経済産業省応用情報技術者試験　・AWSクラウドプラクティショナー ・経済産業省高度情報技術者試験
１年次進級条件(資格)	・ITパスポート試験
２年次進級条件(資格)	・MOS　Excel
卒業条件(資格)	・漢字検定３級　・ジョブパス３級

＜方針＞
①企業に役立つ高度な人材及び良き社会人としての成長を目指す
②プログラミング、設計技法に加え、ネットワーク、セキュリティの知識を習得し、多種な資格取得にチャレンジする
③オブジェクト指向の基礎に留まらず、Webプログラミング技術を習得する
１年次：
・アルゴリズムの授業に力を入れ、プログラミング力を高める
・基本情報技術者試験の合格を目指す
２年次：
・シスコ技術者認定合格を目指し、ネットワーク技術を習得する
・自力でプログラムを組める力を身に着ける
３年次：
・システム開発に取り組み、システムエンジニア・プログラマの実務に意識を高め、就職活動に備える
・知識だけでなく他人と共に働く力や自ら考え行動する力の向上を図る
４年次：
・卒業研究を通じて、技術力に加え、プレゼンテーション能力を身に付ける

		３学年												４学年											
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月
1	経済産業省 基本情報技術者試験	→	→																							
2	経済産業省 応用情報技術者試験	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→					
3	経済産業省 高度情報技術者試験	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→					
4	AWSクラウド プラクティショナー	→	→	→	→																					
5	漢検３級								☆																	
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	卒業研究Ⅰ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小原　和明・小川　裕司		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	講義資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%

単位数	8

1. 授業の概要

グループ単位でシステム企画、構想、設計、開発、ビジネスモデル構築を行う。前期は、完成形イメージの確立、開発環境構築、 および開発スケジュールの確定を中心にシステムの主要機能の構築を目指す。

2. 授業の目標（検定取得など）

コンテスト応募、Google Play登録、収益を得る、実運用を行うなど、何らかの手段で外部公開・外部評価を念頭に置いて開発を進めてほしい。また、最上級生であることを意識し、各人が自己の役割を認識して自ら率先して行動してほしい。

3. 注意点・要望

「プログラムを作成したら終わり」ではなく、学問的な新しさやビジネス戦略など、グループごとに主体的に考え、魅力的なアプリを作成・公表してほしい。進捗状況に応じて課題や授業内テストを実施する場合があります。

4. 関連科目

卒業研究Ⅱ、3DCGゲームプログラミング、新技術動向総合

週	テーマ	内　容
1	企画・分析(1)	現状調査、市場リサーチ等を行い、開発分野を決める
2	企画・分析(2)	企画書を作成し、ターゲット層やシステムの妥当性を検証
3	企画・分析(3)	技術調査、開発工数の見積もり、開発計画の作成を行う
4	企画・分析(4)	画面イメージ、動作イメージ、企画書をもとに、要件定義を行う
5	企画発表	プレゼンテーションを実施する
6	設計(1)	グループごとに必要なタスクを洗い出す
7	設計(2)	グループごとに必要な要件定義以降の設計書を検討・作成する
8	設計(3)	開発に必要なハードウェア、ソフトウェア、資料等を整える
9	設計(4)	定期的にミーティングを行いPDCAサイクルを回す
10	設計(5)	環境構築および試作を行う(1)
11	設計(6)	環境構築および試作を行う(2)
12	設計(7)	環境構築および試作を行う(3)
13	中間報告(1)	中間報告レポート作成、プレゼンテーションの実施(1)
14	中間報告(2)	中間報告レポート作成、プレゼンテーションの実施(2)
15	中間報告(3)	中間報告レポート作成、プレゼンテーションの実施(3)
16	中間報告(4)	中間報告レポート作成、プレゼンテーションの実施(4)

備　考	業務システム開発経験のある教員が、システム/アプリの企画から実装までの演習を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	卒業研究Ⅱ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小原　和明		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	講義資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%

単位数	8

1. 授業の概要

前期に続いて、グループ単位で、システム開発、技術研究および実験、運用評価を実践し、システムの完成と公開を目指す。
持てる力を全て発揮して4年間の集大成の名にふさわしい作品（成果物）となることを期待する。

2. 授業の目標（検定取得など）

コンテスト応募、Google Play登録など、外部公開や集客・広告等のビジネスモデルの構築および実践を念頭においてほしい。
成果物のクオリティを上げるため、学会発表や展示会等にも積極的に参加してほしい。

3. 注意点・要望

後期はシステムの完成とブラッシュアップを目指し、さまざまな方への効果的なPR方法について検討していきたい。
なお、優秀作品は千葉県サービス産業協会（CHISA）開催の発表会にも参加していただく予定です。

4. 関連科目

卒業研究Ⅰ、システム開発演習、3DCGゲームプログラミング、新技術動向総合

週	テーマ	内　容
1	システム開発および実地テスト(1)	グループごとに必要なタスクを検討し、タスク管理を行う
2	システム開発および実地テスト(2)	定期的にミーティングを行いPDCAサイクルを回す
3	システム開発および実地テスト(3)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(1)
4	システム開発および実地テスト(4)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(2)
5	システム開発および実地テスト(5)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(3)
6	システム開発および実地テスト(6)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(4)
7	システム開発および実地テスト(7)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(5)
8	システム開発および実地テスト(8)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(6)
9	システム開発および実地テスト(9)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(7)
10	システム開発および実地テスト(10)	システム開発、環境構築・公開、利用者アンケートなど(8)
11	完成報告(1)	グループごとに必要なタスクを検討し、タスク管理を行う
12	完成報告(2)	完成報告レポート作成、プレゼンテーションの実施、卒研発表会準備(1)
13	完成報告(3)	完成報告レポート作成、プレゼンテーションの実施、卒研発表会準備(2)
14	完成報告(4)	完成報告レポート作成、プレゼンテーションの実施、卒研発表会準備(3)
15	完成報告(5)	完成報告レポート作成、プレゼンテーションの実施、卒研発表会準備(4)
16	後期試験期間	–

備　考	業務システム開発経験のある教員が、システム/アプリの企画から実装までの演習を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	アジャイル開発基礎	分　類	専門科目、必修科目
担　当	株式会社SHIFT 越後 清志		
テキスト（出版社）	アジャイル開発基礎（株式会社SHIFT作成教材）		
参考資料	プリント教材（スライドデータ）		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	0%	70%	0%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

アジャイル開発のフレームワークであるスクラムに関する基礎知識を身につけ、将来はスクラムマスターとして動くことを目指しています。また、スクラムの理解だけではなく、品質保証会社ならではのアジャイル開発の中での品質保証の方法論についても学ぶことができる。さらに、の実践でやってしまいがちなアジャイル開発失敗と対策についても紹介します。

2. 授業の目標（検定取得など）

授業では、10分程度の小テストを実施。講座が終わる頃には、アジャイルソフトウェア開発技術者検定試験やPSM1のほか、さまざまなアジャイル関連の検定資格合格の知識が身につきます。（※資格取得によるメリット：(1)スクラムの基礎知識の証明となり実社会で活きる(2)チームの改善点が見える(3)手当や年収UPに繋がる）

3. 注意点・要望

講義は会話形式で進めていきます。また、演習も毎回実施しますので、積極的に参加してください。
演習はオンラインホワイトボードを活用したグループワーク形式で行います。

4. 関連科目

－

週	テーマ	内　容
1	アジャイルとスクラムについて	アジャイル開発宣言にふれながら、アジャイルとは何か、スクラムと他のフレームワークとの違いは何か、W/Fとの違いやメリットは何かを比較をしながら学ぶ（座学）
2	スクラムの基礎	スクラムの基礎知識（3つのロール、3つの成果物、5つのイベント）を中心に学習する、小テストによる理解度診断を行う
3	インセプションデッキとプロダクトバックログ	チーム分けをおこなって今回の座学+ワークを通じてどういったプロダクトをつくるのか、目指すのかをインセプションデッキを活用しながらチームの目標を定める（座学+ワーク）
4	スクラムのイベントの理解 スクラム演習(1)	スクラムの5つのイベントについての基礎知識を習得する。また、擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、演習を行い理解を深める
5	スクラム演習(2)	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながら5つのイベントを実践的に理解する（座学+ワーク）
6	スクラム演習(3)	擬似的なカレー作り(例)をプロダクト開発と見立てて、ワークを行いながら5つのイベントを実践的に理解する（座学+ワーク）
7	スクラム演習(4) 変化への対応、カイゼンの取り組み	レトロスペクティブの手法を中心に、さまざまなふりかえりを実践して状況に応じた振り返りの実施を学ぶ（座学+ワーク）
8	スプリント体験（1）	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する（座学+ワーク）
9	スプリント体験(2)	これまで学んできたスプリントイベントを総じてスプリントを回し、実践的にスプリントを理解する（座学+ワーク）
10	デザイン思考における整理方法とフレームワークの紹介	カスタマージャーニーマップ、ペルソナ、マインドマップ、付箋、ファシリテートなどロジカルに物事を進める上で必要なツールや考え方を紹介する(座学)
11	アジャイル開発の品質保証の方法論	アジャイル開発の中で品質保証の方法論を解説する(座学)
12	アジャイル開発の失敗原因と対策（1）	アジャイル開発で失敗する“あるあるパターン”の紹介と背後にある根本原因を考察する
13	アジャイル開発の失敗原因と対策（2）	アジャイル開発を実施する前に取り組むべき課題『テスト戦略～テスト』、『テストの自動化』について
14	PSM1試験対策	PSM1試験に出て来る問題を読み解いて試験対策を取れるような授業構成とする(座学)
15	理解度確認試験	本講座全体について復習する 本講座で学んだことの理解度を確認する試験を受ける
16	－	－

備　考	－ 各種システムの開発 / テストから運用保守に至る幅広い経験を持つ講師が、ソフトウェアの品質について広い視野で且つ実践的な講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	AIプログラミング基礎演習	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小川　裕司		
テキスト（出版社）	スッキリわかるPythonによる機械学習入門 第2版（インプレス）		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%

単位数	4

1. 授業の概要

Pythonの基礎を学んだ後、scikit-learnやKerasを用いてAIモデルの実装方法について学ぶ。

2. 授業の目標（検定取得など）

機械学習とディープラーニングの基礎知識を身につける。
テキストや参考資料を活用して、基本的なモデルを実装できるようになる。

3. 注意点・要望

AIの知識は今後の技術トレンドとしてますます重要になっている。基礎を身につけることで、将来のキャリアの選択肢を広げるため、積極的に学習を進めること。

4. 関連科目

－

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション 基礎構文	授業の目標、進め方及び評価方法 開発環境準備、変数、データ型
2	制御構文 データ構造	条件分岐、繰り返し リスト、タプル、辞書
3	関数	関数の定義、引数のデフォルト値、モジュール化、スコープ 課題の作成(1)
4	機械学習概要	機械学習の基本知識 scikit-learn
5	教師あり学習(1)	分類：アヤメの判別するモデルの実装 課題の作成(2)
6	教師あり学習(2)	単回帰：身長から体重を予測するモデルの実装 重回帰：映画の興行収入を予測するモデルの実装
7	教師あり学習(3)	課題の作成(3)
8	教師なし学習(1)	次元削減
9	教師なし学習(2)	クラスタリング
10	ディープラーニング概要	ディープラーニングの基本知識、Keras 単純パーセプトロンと多層パーセプトロンの実装
11	CNNによる画像認識(1)	CNNの仕組み CIFAR10を用いた画像認識モデルの実装(1)
12	CNNによる画像認識(2)	CIFAR10を用いた画像認識モデルの実装(2)
13	CNNによる画像認識(3)	課題作成(4)
14	RNNによる感情分析(1)	RNNの仕組み IMDBを用いた感情分析モデルの実装(1)
15	RNNによる感情分析(2)	IMDBを用いた感情分析モデルの実装(2)
16	RNNによる感情分析(3)	課題作成(5)

備　考	システム開発の実務経験を持つ教員がその経験を活かした実践的な演習指導を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	3DCGゲームプログラミング	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小原　和明		
テキスト（出版社）	楽しく学ぶUnity3D超入門講座（まいなび出版）		
参考資料	プリント教材（適宜配布予定）		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	80%	0%	0%	20%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

ゲームエンジン（Unity）を使った複数のゲーム開発を通して、ツールの操作、画面デザイン、ユーザを楽しませる視点などを習得する。利用者を想像し、自分でも楽しみながら開発を進めてほしい。

2. 授業の目標（検定取得など）

卒業研究のプラットフォーム選択の参考として、ゲームエンジンに触れてみることが第一の目標です。
ゲーム開発を通して、ユーザ（視聴者）を楽しませるための工夫について知見を深める。

3. 注意点・要望

操作方法やちょっとしたコツなどの技術は教科書だけでは習得が難しいので、授業を休まないこと。
プログラミングに関しては基礎的なものしか扱わない予定なので、苦手意識を持たずに取り組んでほしい。

4. 関連科目

卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ

週	テーマ	内　容
1	Unityの基本操作	Unityの基本操作/BallRollerゲーム（玉転がし）の作成(1)
2	3Dゲーム制作(1)	BallRollerゲームの作成(2)
3	3Dゲーム制作(2)	BallRollerゲームの作成(3)
4	3Dゲーム制作(3)	BallRollerゲームの作成(4)
5	3Dゲーム制作(4)	パルクールランゲームの作成(1)
6	3Dゲーム制作(5)	パルクールランゲームの作成(2)
7	3Dゲーム制作(6)	パルクールランゲームの作成(3)
8	3Dゲーム制作(7)	パルクールランゲームの作成(4)
9	3Dゲーム制作(8)	パルクールランゲームの作成(5)
10	3Dゲーム制作(9)	オープンワールドゲームの作成(1)
11	3Dゲーム制作(10)	オープンワールドゲームの作成(2)
12	3Dゲーム制作(11)	オープンワールドゲームの作成(3)
13	3Dゲーム制作(12)	オープンワールドゲームの作成(4)
14	3Dゲーム制作(13)	オープンワールドゲームの作成(5)
15	3Dゲーム制作(14)	オープンワールドゲームの作成(6)
16	前期試験期間	–

備　考	– システム開発経験のある教員が、3Dゲーム制作プログラミング技術の演習を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	プロジェクトマネジメント演習Ⅰ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	野本　修平		
テキスト (出版社)	プロジェクトマネジメント実践講座 (日本実業出版社)		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	50%	0%	20%	0%	0%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

実際の現場でのプロジェクトの問題を例題として、「原因は何か」からの「必要な知識」という流れで、プロジェクトマネジメントに対する必要な知識を習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

ITの現場でプロジェクトマネージャーの視点を理解しながら活躍できるエンジニアを目指す。

3. 注意点・要望

プロジェクトマネジメントに正解はありませんが、体系的な知識は必ず必要となります。
しっかり知識を身につけて、プロジェクトマネージャーの立場で物事を考えられるビジネスマンを目指してください。

4. 関連科目

卒業研究Ⅰ・Ⅱ

週	テーマ	内　容
1	授業ガイダンス プロジェクトマネジメントの必要性	本授業の評価方法、課題提出方法、進行方法などについての説明 IT現場でのプロジェクトマネジメントの意義を説明
2	プロジェクトマネージャーの役割	ITのシステム開発工程でのプロジェクトマネージャーの作業スコープ (コスト調整、契約、会議体、その他)
3	プロジェクトマネジメント計画書	プロジェクトマネジメント計画書の意義と必要項目 (各種計画書として含めるべきもの)
4	ステークホルダーマネジメント	ステークホルダーマネジメントに必要となる知識 (ステークホルダー登録簿　等)
5	コミュニケーションマネジメント	コミュニケーションマネジメントの必要性
6	コストマネジメント	コストコントロール技法・手順 (クラッシング、ファストトラッキング)
7	リスクマネジメント	リスクに対する考え方、回避方法
8	スコープコントロールマネジメント(1)	WBS作成(1)
9	スコープコントロールマネジメント(2)	WBS作成(2)
10	進捗報告(1)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(1)
11	進捗報告(2)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(2)
12	効果測定(1)	中間効果測定実施(1)
13	効果測定(2)	中間効果測定実施(2)
14	進捗報告(3)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(3)
15	前期試験期間	効果測定
16	–	–

備　考	前職がプロジェクトマネージャーである教員が実践を交えたプロジェクトマネジメントの講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	プロジェクトマネジメント演習Ⅱ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	野本　修平		
テキスト (出版社)	プロジェクトマネジメント実践講座 (日本実業出版社)		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	50%	0%	20%	0%	0%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

実際の現場でのプロジェクトの問題を例題として、「原因は何か」からの「必要な知識」という流れで、プロジェクトマネジメントに対する必要な知識を習得する。

2. 授業の目標(検定取得など)

ITの現場でプロジェクトマネージャーの視点を理解しながら活躍できるエンジニアを目指す。

3. 注意点・要望

プロジェクトマネジメントに正解はありませんが、体系的な知識は必ず必要となります。
しっかり知識を身につけて、プロジェクトマネージャーの立場で物事を考えられるビジネスマンを目指してください。

4. 関連科目

卒業研究Ⅰ・Ⅱ

週	テーマ	内　容
1	進捗報告(1)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(1)
2	ケーススタディ(1)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOKに照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(1)
3	進捗報告(2)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(2)
4	ケーススタディ(2)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOKに照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(2)
5	中間レポート作成(1)	プロジェクトマネジメントで必要となる知識を題材に中間レポート作成を行う(1)
6	中間レポート作成(2)	プロジェクトマネジメントで必要となる知識を題材に中間レポート作成を行う(2)
7	進捗報告(3)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(3)
8	ケーススタディ(3)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOKに照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(3)
9	進捗報告(4)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(4)
10	ケーススタディ(4)	前回進捗報告を題材としたケーススタディ PMBOKに照らし合わせてマネジメント技法を学ぶ(4)
11	プロジェクトマネジメント演習(1)	プロジェクトマネジメントの課題に対する検討
12	プロジェクトマネジメント演習(2)	各チームごとでの解決案の検討
13	プロジェクトマネジメント演習(3)	解決案に対するドキュメンテーション
14	プロジェクトマネジメント演習(4)	チームリーダによる検討結果の発表
15	進捗報告(5)	進捗報告書を用いた卒研進捗報告 (WBS、進捗報告書)(5)
16	後期試験期間	効果測定

備　考	前職がプロジェクトマネージャーである教員が実践を交えたプロジェクトマネジメントの講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	検定対策総合ＡＩ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小川　裕司		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	20%	50%	0%	0%	30%	100%

単位数	4

1. 授業の概要

社会に出た際に必要となる技術の習得または資格取得の目標を各自で設定をし、計画を立て目標達成に向けて学習を行う。

2. 授業の目標（検定取得など）

各自で設定した目標技術の習得または資格を取得する。

3. 注意点・要望

目標だけ定めて取り掛からないことは原則認めない。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	目標設定と実施内容の決定	各自で目標を設定し、目標達成するためのスケジュールを作成する
2	目標達成に向けた学習(1)	目標達成に向けた学習(1)
3	目標達成に向けた学習(2)	目標達成に向けた学習(2)
4	目標達成に向けた学習(3)	目標達成に向けた学習(3)
5	中間レポート作成(1)	目標と実績とのギャップの振り返り、中間レポート作成(1)
6	目標達成に向けた学習(4)	目標達成に向けた学習(4)
7	目標達成に向けた学習(5)	目標達成に向けた学習(5)
8	目標達成に向けた学習(6)	目標達成に向けた学習(6)
9	目標達成に向けた学習(7)	目標達成に向けた学習(7)
10	中間レポート作成(2)	目標と実績とのギャップの振り返り、中間レポート作成(2)
11	目標達成に向けた学習(8)	目標達成に向けた学習(8)
12	目標達成に向けた学習(9)	目標達成に向けた学習(9)
13	目標達成に向けた学習(10)	目標達成に向けた学習(10)
14	目標達成に向けた学習(11)	目標達成に向けた学習(11)
15	最終レポート作成	前期の取り組みを振り返り、最終レポート作成
16	前期試験期間	–

備　考	– システム開発の実務経験を持つ教員がその経験を活かした講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	検定対策総合AⅡ	分　類	専門科目、必修科目
担　当	松本　英和		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	20%	50%	0%	0%	30%	100%

単位数	4

1. 授業の概要

各資格試験の合格または社会人として必要なスキル習得に向けて、目標を設定し、計画を立てながら学習を行う。

2. 授業の目標（検定取得など）

各自、目標を決めた資格試験への合格を目指す。

3. 注意点・要望

目標だけ決めて取り掛からないことは原則認めない。
設定した目標に対してスケジュールを作成し、振り返りを行う際は明確な意思を持って取り組むこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	目標設定と実施内容の決定	各自で目標を設定し、目標達成するためのスケジュールを作成する
2	目標達成に向けた学習(1)	目標達成に向けた学習(1)
3	目標達成に向けた学習(2)	目標達成に向けた学習(2)
4	目標達成に向けた学習(3)	目標達成に向けた学習(3)
5	目標達成に向けた学習(4)	目標達成に向けた学習(4)
6	目標達成に向けた学習(5)	目標達成に向けた学習(5)
7	目標達成に向けた学習(6)	目標達成に向けた学習(6)
8	目標達成に向けた学習(7)	目標達成に向けた学習(7)
9	目標達成に向けた学習(8)	目標達成に向けた学習(8)
10	目標達成に向けた学習(9)	目標達成に向けた学習(9)
11	目標達成に向けた学習(10)	目標達成に向けた学習(10)
12	目標達成に向けた学習(11)	目標達成に向けた学習(11)
13	目標達成に向けた学習(12)	目標達成に向けた学習(12)
14	目標達成に向けた学習(13)	目標達成に向けた学習(13)
15	目標達成に向けた学習(14)	目標達成に向けた学習(14)
16	最終レポート作成	設定した目標からこれまでの取り組みを振り返り、最終レポートを作成し、提出する

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	新技術動向総合	分　類	専門科目、必修科目
担　当	小原　和明		
テキスト（出版社）	プリント教材		
参考資料	プリント、動画、URL等（授業内で指示）		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	80%	0%	0%	20%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

卒業研究などに役立つ技術的な知見を得る一助として、現在利用されているさまざまなIT関連技術やニューストピックの紹介・解説を行う。技術演習の他、レポート作成方法の演習も合わせて行う予定。

2. 授業の目標（検定取得など）

幅広い知識の習得と情報収集スキルの向上を目指す。

3. 注意点・要望

テーマごとに小レポートまたは課題(作品)を作成し提出する必要があります。

4. 関連科目

3DCGゲームプログラミング、卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ

週	テーマ	内　容
1	技術解説(1)	技術演習(1)
2	技術解説(2)	技術演習(2)
3	レポート課題(1)	レポート作成(1)
4	レポート課題(2)	レポート作成(2)
5	技術解説(3)	技術演習(3)
6	技術解説(4)	技術演習(4)
7	レポート課題(3)	レポート作成(3)
8	レポート課題(4)	レポート作成(4)
9	技術解説(5)	技術演習(5)
10	技術解説(6)	技術演習(6)
11	レポート課題(5)	レポート作成(5)
12	レポート課題(6)	レポート作成(6)
13	最終課題(1)	課題レポートの作成(1)
14	最終課題(2)	課題レポートの作成(2)
15	最終課題(3)	課題レポートの作成(3)
16	–	–

備　考	システム開発経験のある教員が、情報関連技術の紹介や演習を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	社会人基礎力演習応用Ⅰ	分　類	教養科目、必修科目
担　当	野本　修平		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

様々な学校行事を題材に社会人としてのヒューマンスキル向上を目指す。

2. 授業の目標（検定取得など）

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調などの資質向上を図る。

3. 注意点・要望

「モメていない」＝真剣ではない証拠、「失敗していない」＝チャレンジしていない証拠、社会に出る前に真の協調性を学んでほしい。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション	授業ガイダンス(評価方法、授業構成) 各行事に対する役割分担、責任分界点を意識した行動の指針を立てる
2	能力の実践(1)	企画を立てる
3	能力の実践(2)	予算案を作成する
4	能力の実践(3)	企画・予算・収支を発表する
5	基礎力評価(1)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換（1）
6	能力の実践(4)	各セクションに分かれて行動(1)
7	能力の実践(5)	各セクションに分かれて行動(2)
8	能力の実践(6)	各セクションに分かれて行動(3)
9	基礎力評価(2)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換（2）
10	能力の実践(7)	各セクションに分かれて行動(4)
11	能力の実践(8)	各セクションに分かれて行動(5)
12	能力の実践(9)	各セクションに分かれて行動(6)
13	能力の実践(10)	各セクションに分かれて行動(7)
14	基礎力評価(3)	ディスカッション形式で各セクションとの意見交換（3）
15	振り返り(1)	イベント実施後の振り返りを行い、次のイベント開催に向けての整理を行う(1)
16	振り返り(2)	イベント実施後の振り返りを行い、次のイベント開催に向けての整理を行う(2)

備　考	– システム開発の実務経験を持つ教員がその経験を活かした講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	社会人基礎力演習応用Ⅱ	分　類	教養科目、必修科目
担　当	野本　修平		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

様々な学校行事を題材に社会人としてのヒューマンスキル向上を目指す。

2. 授業の目標（検定取得など）

リーダー・フォロワー、提案、許容、協調などの資質向上を図る。

3. 注意点・要望

「モメていない」＝真剣ではない証拠、「失敗していない」＝チャレンジしていない証拠、社会に出る前に真の協調性を学んでほしい。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション	後期の行事、就職後の活動を意識した活動計画の立案
2	能力の実践（1）	各セクションに分かれて活動(1)
3	能力の実践（2）	各セクションに分かれて活動(2)
4	能力の実践（3）	各セクションに分かれて活動(3)
5	能力の実践（4）	各セクションに分かれて活動(4)
6	能力の実践（5）	各セクションに分かれて活動(5)
7	活動内容の評価（1）	活動内容の棚卸および評価(1)
8	振り返り	イベント実施後の振り返りを行い、次のイベント開催に向けての整理を行う
9	能力の実践（5）	各セクションに分かれて活動(5)
10	能力の実践（6）	各セクションに分かれて活動(6)
11	能力の実践（7）	各セクションに分かれて活動(7)
12	能力の実践（8）	各セクションに分かれて活動(8)
13	活動内容の評価（2）	活動内容の棚卸および評価(2)
14	能力の実践（9）	4年間を振り返り各自発表準備
15	後期試験期間	–
16	後期試験期間	–

備　考	–　システム開発の実務経験を持つ教員がその経験を活かした講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	情報倫理と生成AI活用S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	柏木　貴大		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

生成AIを活用するにあたり必要となる情報倫理を学んだうえで、生成AIの活用方法を知ることで社会人として利用できるシーンとそうでないシーンを明確にし、会社に必要な人材となることを目指す。

2. 授業の目標（検定取得など）

情報倫理に反しない生成AIを活用できるようになる。

3. 注意点・要望

生成AIを利用することは暮らしを豊かにするが、知らずのうちに法を犯すリスクが高まる。生成AIを正しく活用するためにも情報倫理を明確に理解すること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション	授業の目的、授業概要の共有、生成AIとその種類
2	インターネット活用方法	生成AI以前のインターネットの活用方法、倫理観の共有
3	生成AIの活用方法と情報倫理(1)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(1)
4	生成AIの活用方法と情報倫理(2)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(2)
5	生成AIの活用方法と情報倫理(3)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(3)
6	生成AIの活用方法と情報倫理(4)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(4)
7	生成AIの活用方法と情報倫理(5)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(5)
8	生成AIの活用方法と情報倫理(6)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(6)
9	生成AIの活用方法と情報倫理(7)	実際に試しながら生成AIと情報倫理を学ぶ(7)
10	ビジネスシーン全般での応用(1)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ(1)
11	ビジネスシーン全般での応用(2)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ(2)
12	ビジネスシーン全般での応用(3)	生成AIのビジネスシーン全般への応用方法を学ぶ(3)
13	ビジネスプロセス、システム開発での応用(1)	生成AIのビジネスプロセスやシステム開発への応用方法を学ぶ(1)
14	ビジネスプロセス、システム開発での応用(2)	生成AIのビジネスプロセスやシステム開発への応用方法を学ぶ(2)
15	後期試験期間	–
16	後期試験期間	–

備　考	IT業界でシステムエンジニアを経験した教員が、実践的な活用方法について講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	とっさに使えるフレーズ英会話S	分　類	教養科目、任選科目
担　当	菊池　浩之		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

英語によるコミュニケーション能力の向上を目的とし、様々な場面におけるフレーズ表現をロールプレイで実際に体験しながら学びます。

2. 授業の目標（検定取得など）

日常生活の中で、とっさに英語を使ったコミュニケーションがとれるようになる。

3. 注意点・要望

英語はコミュニケーションツールの一つにすぎません。文法的な間違いを恐れずに、伝えたい・理解したいという気持ちを大切にすること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	あいさつと自己紹介	はじめてや久しぶりに会った時のあいさつと近況を訪ねよう
2	日常の会話表現(1)	スモールトーク（雑談）で相手との距離を縮めよう
3	日常の会話表現(2)	感情表現を使って自分の気持ちを相手に伝えよう
4	日常の会話表現(3)	意志・許可・依頼などの表現を使って意志疎通を図ろう
5	日常の会話表現(4)	命令・忠告・関心などの表現を使って意志疎通を図ろう
6	日常の会話表現(5)	身につけたフレーズを使ってコミュニケーションを図ろう
7	日常の会話表現(6)	電話の掛け方や伝言の残し方を、掛け手と受け手でやってみよう
8	旅行に行く(1)	ホテルの予約や現地で道を尋ねよう
9	旅行に行く(2)	ショッピングやレストランで楽しもう
10	旅行に行く(3)	街中の散策や観光名所を回ろう
11	外国人観光客の案内(1)	道案内や電車の乗り換えなど、困っている外国人を助けよう
12	外国人観光客の案内(2)	日本の文化や観光名所を案内してみよう
13	ビジネスで役立つ表現(1)	オフィスでの上司、同僚、部下や顧客とのコミュニケーションを図ろう
14	ビジネスで役立つ表現(2)	会議の中で、意見交換やファシリテーターをしてみよう
15	後期試験期間	–
16	後期試験期間	–

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報組込みシステム開発対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	橘　純平		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験合格に向けて、組込みシステム開発の基礎知識、基本となる考え方を学ぶ。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

毎回の知識の積み重ねが必要となる科目なので、欠席をしないこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	リアルタイムOS	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(1)
2	MPUアーキテクチャ	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(2)
3	省電力、高信頼設計、メモリ管理	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(3)
4	センサー	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(4)
5	アクチュエーター	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(5)
6	組込みシステムの設計	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(6)
7	個別アプリケーション(1)	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(7)
8	個別アプリケーション(2)	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(8)
9	個別アプリケーション(3)	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(9)
10	応用情報過去問題演習(1)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(1)
11	応用情報過去問題演習(2)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(2)
12	応用情報過去問題演習(3)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(3)
13	応用情報過去問題演習(4)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(4)
14	応用情報過去問題演習(5)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(5)
15	応用情報過去問題演習(6)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(6)
16	応用情報過去問題演習(7)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(7)

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報ストラテジスト対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	須藤　健一郎		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	30%	30%	0%	40%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験合格に向け、経営戦略／情報戦略／戦略立案・コンサルティング技法の基礎知識の解き方を学ぶ。
なお、これまでの過去問比率から、約9割が経営戦略の範囲となるので、念頭に入れること。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

本項目の扱う問題は、経営的な目線、戦略的な観点、各種分析、各種計算と、基礎知識が重要で、広く深い分野になっている。
そのため、思考好きで経営に興味があり、多角的なものの見方をし、計算問題も挑戦したいという学生に向いた内容と言える。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	ガイダンスと分野の基礎	経営戦略／情報戦略／戦略立案・コンサルティング技法を学ぶにあたって、学習の仕方を学び、分野対応の基礎固めを実施する。
2	経営戦略対策(1)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(1)
3	経営戦略対策(2)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(2)
4	経営戦略対策(3)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(3)
5	経営戦略対策(4)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(4)
6	経営戦略対策(5)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(5)
7	経営戦略対策(6)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(6)
8	経営戦略対策(7)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(7)
9	経営戦略対策(8)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(8)
10	経営戦略対策(9)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(9)
11	経営戦略対策(10)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(10)
12	情報戦略対策(1)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(11)
13	情報戦略対策(2)	経営戦略対策講義、過去問演習、解説(12)
14	戦略立案・ コンサルティング技法対策(1)	戦略立案・コンサルティング技法対策講義、過去問演習、解説(1)
15	戦略立案・ コンサルティング技法対策(2)	戦略立案・コンサルティング技法対策講義、過去問演習、解説(2)
16	戦略立案・ コンサルティング技法対策(3)	戦略立案・コンサルティング技法対策講義、過去問演習、解説(3)

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	C#プログラミング演習S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	飯田　剛大		
テキスト（出版社）	作って覚える　Visual C# 2022　デスクトップアプリ入門（株式会社秀和システム）		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

Visual C#を利用し、Windowsフォームアプリケーションを開発する。

2. 授業の目標（検定取得など）

日常生活や仕事における、ちょっとした便利ツールを自身で開発できるようにする。

3. 注意点・要望

開発ツールの使い方を覚え、自分の手でプログラムを作成できるようにすること。
協力しながら開発して構わない。お互いに教え合うことで自分の理解も深めること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	ガイダンス Visual C#の概要	Visual Studioの使い方 Visual C#の開発環境の基礎を学習する
2	画面の設計、入力データの取り出し	簡単計算プログラムの作成(1)
3	イベント処理	簡単計算プログラムの作成(2)
4	アプリケーション作成のおさらい	タイマーの作成、付箋アプリの作成
5	画像の扱い	占いアプリの作成
6	大量のコントロール	間違い探しゲームの作成
7	デバッグ	ブレークポイント、ステップ実行、ウォッチウィンドウ
8	オブジェクト指向(1)	オブジェクト指向の概要、プロパティ、メソッド イベント、イベントハンドラ、クラス、インスタンス
9	オブジェクト指向(2)	カプセル化、継承、ポリモーフィズム 抽象クラス、インターフェイス
10	NuGetの利用とファイル入出力	CSVの読み書きアプリ
11	グラフィック機能(1)	間違いボール探しゲームの作成(1)
12	グラフィック機能(2)	間違いボール探しゲームの作成(2)
13	アプリケーション開発(1)	参考書の内容を元に自主制作(1)
14	アプリケーション開発(2)	参考書の内容を元に自主制作(2)
15	前期試験期間	–
16	–	–

備　考	システム開発経験のある教員が、実務経験を生かしてプログラミングの講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	応用情報ネットワーク対策講座ＳＩ	分　類	専門科目、任選科目
担　当	加藤　尚喜		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	20%	30%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

ネットワーク分野を中心に、応用情報技術者試験に対応できる知識及び考え方を学習する。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の午後問題に取り組むことのできる知識・思考力を身につける。

3. 注意点・要望

基礎的事項から始めていくので、各授業の復習をしっかりと行うこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション	授業の目標、進め方及び評価方法の確認、理解度チェック
2	応用情報ネットワーク対策講座(1)	ネットワーク方式(1) (通信ネットワークの役割、ネットワークの種類と特長、有線・無線LANなど)
3	応用情報ネットワーク対策講座(2)	ネットワーク方式(2) (交換方式、回線に関する計算、インターネット技術など)
4	応用情報ネットワーク対策講座(3)	データ通信と制御(1) (ネットワークアーキテクチャ、伝送方式と回線、ネットワーク接続など)
5	応用情報ネットワーク対策講座(4)	データ通信と制御(2) (伝送制御、メディアアクセス制御など)
6	応用情報ネットワーク対策講座(5)	通信とプロトコル(1) (プロトコルとインタフェース、TCP/IP、OSI7階層の各プロトコルなど)
7	応用情報ネットワーク対策講座(6)	通信とプロトコル(2) (LANとWANのインタフェース、CORBAなど)
8	応用情報ネットワーク対策講座(7)	ネットワーク管理(1) (ネットワーク運用管理、ネットワーク運用管理ツールなど)
9	応用情報ネットワーク対策講座(8)	ネットワーク管理(2) (SNTP、仮想ネットワークなど)
10	応用情報ネットワーク対策講座(9)	ネットワーク応用(1) (インターネット、イントラネット、エクストラネットなど)
11	応用情報ネットワーク対策講座(10)	ネットワーク応用(2) (ネットワークOS、通信サービス、モバイルシステムなど)
12	応用情報ネットワーク対策講座(11)	午後問題演習(1)
13	応用情報ネットワーク対策講座(12)	午後問題演習(2)
14	応用情報ネットワーク対策講座(13)	午後問題演習(3)
15	前期試験期間	–
16	–	–

備　考	– 情報セキュリティ担当者として勤務経験のある教員が、実務経験を活かして講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報ネットワーク対策講座SⅡ	分　類	専門科目、任選科目
担　当	加藤　尚喜		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント資料		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	20%	0%	30%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験のネットワーク分野に関して、午後問題演習を実施する。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

午後問題は記述式解答となるので、不正解でもよいので意識して答えを書き出すことが重要です。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	応用情報ネットワーク対策講座(1)	午後問題演習(1)
2	応用情報ネットワーク対策講座(2)	午後問題演習(2)
3	応用情報ネットワーク対策講座(3)	午後問題演習(3)
4	応用情報ネットワーク対策講座(4)	午後問題演習(4)
5	応用情報ネットワーク対策講座(5)	午後問題演習(5)
6	応用情報ネットワーク対策講座(6)	秋期試験の反省・春期試験への反映事項 事後の目標設定(高度情報技術者試験、他の資格取得など)
7	応用情報ネットワーク対策講座(7)	各種資格試験対策(1)
8	応用情報ネットワーク対策講座(8)	各種資格試験対策(2)
9	応用情報ネットワーク対策講座(9)	各種資格試験対策(3)
10	応用情報ネットワーク対策講座(10)	各種資格試験対策(4)
11	応用情報ネットワーク対策講座(11)	各種資格試験対策(5)
12	応用情報ネットワーク対策講座(12)	各種資格試験対策(6)
13	応用情報ネットワーク対策講座(13)	各種資格試験対策(7)
14	応用情報ネットワーク対策講座(14)	各種資格試験対策(8)
15	応用情報ネットワーク対策講座(15)	各種資格試験対策(9)
16	–	–

備　考	– 情報セキュリティ担当者として勤務経験のある教員が、実務経験を活かして講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	ゲーム制作S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	朝賀　勝広		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

ゲーム制作に関する講義と実習。

2. 授業の目標（検定取得など）

ゲームエンジン「Godot」を使い、コンピューターゲームの基本的な仕組み、考え方、それに必要なプログラミングなどの基礎知識と技術を身につける。

3. 注意点・要望

開発ツールの使い方を覚え、自分の手でプログラムを作成できるようにすること。
協力しながら開発して構わない。お互いに教え合うことで自分の理解も深めること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	ガイダンス Godotエンジンの概要	ゲーム開発の基本概念の説明 Godotエンジンの特徴やプロジェクトの作成方法
2	プロジェクトの作成とエディタの基本	プロジェクトの作成と管理 シーンエディタの基本的な操作
3	シーンとノードの理解	シーンとノードの基本概念 シーンエディタを使用してノードの配置と連携
4	GDScriptについて	GDScriptの基本構文、変数、条件分岐、繰り返し構造
5	キャラクターの制御	プレイヤーキャラクターの動きの制御 入力処理の実装
6	衝突とアクション	衝突の検知と基本的なアクションの追加 アニメーションの制御
7	ゲームのデバッグと改善	ゲームのデバッグとテスト方法
8	サンプルゲーム制作(1)	サンプルゲーム作成
9	サンプルゲーム制作(2)	作成したサンプルゲームの解説
10	サンプルゲーム制作(3)	作成したサンプルゲームの改造
11	自由制作(1)	オリジナルゲームの制作(1)
12	自由制作(2)	オリジナルゲームの制作(2)
13	自由制作(3)	オリジナルゲームの制作(3)
14	発表	作成したオリジナルゲームの発表
15	後期試験期間	–
16	–	–

備　考	–　システム開発経験のある教員が、実務経験を生かしてプログラミングの講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報サービスマネジメント対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	野本　修平		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験合格に向けて、サービスマネジメントの基礎知識、基本となる考え方を学ぶ。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

講義を受けた後に自学自習をしないと知識は抜けてしまいます。しっかり復習をすること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	インフラストラクチャの概要	オンプレミス、クラウドにおけるシステム運用に関するインフラストラクチャの説明
2	SLA、OLAの概要	SLA、OLAの内容、軸、考え方を理解する
3	運用保守における用語説明	システム移行やリハーサルの流れ、その他関連する単語の理解
4	可用性、信頼性など	MTBF、MTTRなどの計算問題の理解
5	サービスオペレーション	ITIL準拠のサービスオペレーションの全容を理解する
6	インシデント対応(1)	サポートデスクにおけるインシデント対応
7	インシデント対応(2)	インシデント発生時のけるエスカレーション
8	インシデント対応(3)	インシデント対応時のIT技術利用
9	インシデント対応(4)	インシデントのプライオリティと切り分けの考え方
10	暫定対処と恒久対処	インシデントに対する暫定対処と恒久対処
11	問題管理	問題管理における考え方
12	変更管理	バージョン管理やインフラのシステム管理
13	サービスデザイン	クラウドを利用した形でのサービスデザイン
14	キャパシティ管理	運用保守におけるキャパシティ管理の考え方
15	文章管理と資産管理	運用保守における文章管理と資産管理
16	–	–

備　考	IT業界でPM経験を有する教員が講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報総合対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	清田　玲摩・松脇　和樹		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	0%	50%	0%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験の基礎知識の学習。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験午前問題が解けるようになる。

3. 注意点・要望

週に1回しかない為、わからないことはその日のうちに解消しておくこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	テクノロジ(1)	基礎理論について(1)
2	テクノロジ(2)	基礎理論について(2)
3	テクノロジ(3)	コンピュータシステムについて(1)
4	テクノロジ(4)	コンピュータシステムについて(2)
5	テクノロジ(5)	技術要素について(1)
6	テクノロジ(6)	技術要素について(2)
7	テクノロジ(7)	技術要素について(3)
8	テクノロジ(8)	技術要素について(4)
9	マネジメント(1)	プロジェクトマネジメントについて(1)
10	マネジメント(2)	プロジェクトマネジメントについて(2)
11	マネジメント(3)	サービスマネジメント(1)
12	マネジメント(4)	サービスマネジメント(2)
13	ストラテジ(1)	システム戦略、経営戦略
14	ストラテジ(2)	経営戦略、企業と法務
15	後期試験期間	–
16	–	–

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	LPIC対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	高橋　洋平		
テキスト（出版社）	オリジナルプリント教材、Web問題集（ping-t）		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	0%	60%	10%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

Linuxの基本操作やシステム管理の基礎を学習する。
LPIC102試験への合格を目指す。

2. 授業の目標（検定取得など）

Linux技術者認定試験 LPICレベル101および102取得。

3. 注意点・要望

教科書や授業資料、Web問題集を駆使して反復学習を心がけること。LPICレベル102を取得した学生は上位のレベルを目指す。

4. 関連科目

各課Linuxおよびネットワークに関連する科目

週	テーマ	内　容
1	Linux技術者認定試験概要	LPIC試験およびLinux試験概要の説明
2	ハードウェア・システムアーキテクチャ	設定と構成、システムのブート、ランレベルの設定とシャットダウン
3	Linuxのインストールとパッケージ管理	ハードディスクレイアウト、ブートマネージャ、共有ライブラリ管理、パッケージ
4	GNUとUnixのコマンド（1）	コマンドライン操作、メタキャラクタ、複数コマンドの実行オプション、環境変数 ファイル管理、ストリーム、パイプ、リダイレクト処理
5	GNUとUnixのコマンド（2）	プロセスの管理、正規表現、viを使用したファイル編集
6	デバイス、Linuxファイルシステム	パーティションとファイルシステム、リンクの作成・変更
7	システム、シェル	変数、bashの設定ファイル、関数、シェルスクリプト
8	ユーザーインタフェース	GUI、デスクトップ環境、アクセシビリティ
9	タスクの管理（1）	アカウント管理、タスク管理、ジョブスケジューリング
10	タスクの管理（2）	タイムゾーン、ロケール管理、タイム、ログ管理
11	必須システムサービス	印刷設定、メール設定、ネットワーク関連ファイル、ネットワークマネージャ管理
12	ネットワーク	通信の疎通、ネットワーク操作・設定コマンド
13	セキュリティ	セキュリティ管理コマンド、ホストのセキュリティ設定、暗号化
14	総まとめ	これまでの知識のアウトプットを実施
15	前期試験期間	–
16	–	–

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	応用情報データベース対策講座ＳＩ	分　類	専門科目、任選科目
担　当	清田　玲摩		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	0%	50%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

応用情報技術者試験におけるデータベースの分野について学習する。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験のデータベースの科目の問題が解けるようになる。

3. 注意点・要望

データベースの知識だけでなく、解答の仕方を意識しながら問題をとくこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	過去問題対策と講義(1)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(1)
2	過去問題対策と講義(2)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(2)
3	過去問題対策と講義(3)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(3)
4	過去問題対策と講義(4)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(1)
5	過去問題対策と講義(5)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(4)
6	過去問題対策と講義(6)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(5)
7	過去問題対策(1)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(2)
8	過去問題対策(2)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(3)
9	過去問題対策(3)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(4)
10	過去問題対策(4)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(5)
11	過去問題対策(5)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(6)
12	過去問題対策(6)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(7)
13	過去問題対策(7)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(8)
14	過去問題対策(8)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(9)
15	前期試験期間	–
16	–	–

備　考	– 通信関連IT企業でインフラ整備経験のある教員が実務経験を活かして講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報データベース対策講座SⅡ	分　類	専門科目、任選科目
担　当	清田　玲摩		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	0%	50%	20%	30%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験におけるデータベースの分野について学習する。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験のデータベースの科目の問題が解けるようになる。

3. 注意点・要望

データベースの知識だけでなく、解答の仕方を意識しながら問題をとくこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	過去問題対策と講義(1)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(1)
2	過去問題対策と講義(2)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(2)
3	過去問題対策と講義(3)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(3)
4	過去問題対策と講義(4)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(1)
5	過去問題対策と講義(5)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(4)
6	過去問題対策と講義(6)	問題を解き、問題の仕方、解答の仕方を解説(5)
7	過去問題対策(1)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(2)
8	過去問題対策(2)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(3)
9	過去問題対策(3)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(4)
10	過去問題対策(4)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(5)
11	過去問題対策(5)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(6)
12	過去問題対策(6)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(7)
13	過去問題対策(7)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(8)
14	過去問題対策(8)	本番の試験時間を意識した問題演習及び見直し(9)
15	後期試験期間	–
16	–	–

備　考	– 通信関連IT企業でインフラ整備経験のある教員が実務経験を活かして講義を行う。

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	実践的セキュアプログラミング演習S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	石神　和也		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

実業務で活用されているプログラミングに関するテクニックやセキュリティについて学びます。会社の新人研修に近い形式での実習を行うことができます。

2. 授業の目標（検定取得など）

入社1年目が起こしやすいミスなどを事前に理解し、対策を講じることができるようになることを目標としています。

3. 注意点・要望

JSPやHTML/jsなどを用いて簡単なWebアプリが構築できることが望ましいです。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	プログラミングテクニック(1)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(1)
2	プログラミングテクニック(2)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(2)
3	プログラミングテクニック(3)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(3)
4	プログラミングテクニック(4)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(4)
5	プログラミングテクニック(5)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(5)
6	プログラミングテクニック(6)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(6)
7	プログラミングテクニック(7)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(7)
8	プログラミングテクニック(8)	プログラミングの実践的なテクニックを学ぶ。また、作成したプログラムに対してコードレビューや検討会を実施する(8)
9	セキュアプログラミング(1)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(1)
10	セキュアプログラミング(2)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(2)
11	セキュアプログラミング(3)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(3)
12	セキュアプログラミング(4)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(4)
13	セキュアプログラミング(5)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(5)
14	セキュアプログラミング(6)	XSS攻撃やSQLインジェクションなどのセキュリティ対策だけでなく、共通化や例外処理など運用上においてのセキュアなプログラミングについて学ぶ(6)
15	後期試験期間	–
16	–	–

備　考	システムエンジニアとして開発リーダー経験が豊富な教員が講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	Javaプログラミング演習S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	須藤　健一郎		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	40%	10%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

Javaを通じて、基本的なプログラミングを学習するための授業です。
プログラミングの基礎から、オブジェクトの入口まで学習します。

2. 授業の目標（検定取得など）

就職前に、プログラミング言語を活用できるまでの力を身に着けることが目的です。
ゆっくりペースでかみ砕き、基本的なプログラムの流れを理解します。

3. 注意点・要望

１回欠席した場合、追いつくのが大変になってしまう回もあります。
休まず出席し、プログラムが動いたときの達成感をモチベーションに、じっくり学んで行きましょう。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	オリエンテーション Java言語の概要と開発環境構築	授業の目標、進め方及び評価方法の理解 Java言語の概要の理解、統合開発環境(IDE)の使い方
2	プログラムの基本的な書き方	プログラムの全体構成、ブロックとインデント、コメント文、 2種類のコンソール出力(printlnメソッドとprintメソッド)
3	データ型と変数	データ型の種類と役割、変数、変数の宣言
4	変数とキーボード入力	変数とキーボードから入力した値を扱う
5	式と演算子	四則演算やインクリメント、演算子の優先順位
6	分岐処理(1)	if文を使った分岐処理
7	分岐処理(2)	if-else文を使った分岐処理
8	分岐処理(3)	if-elseif-else文を使った分岐処理
9	繰り返し処理(1)	for文を使った繰り返し処理
10	繰り返し処理(2)	while文を使った繰り返し処理
11	繰り返し処理(3)	while文にif文、break文を加えた繰り返し処理
12	配列(1)	配列の仕組み、宣言と利用方法
13	配列(2)	繰り返しと配列を組み合わせたプログラム作成の基礎
14	配列(3)	繰り返しと配列を組み合わせたプログラム作成の応用
15	メソッド	メソッドの構造と作成方法、引数・戻り値の理解、呼び出し方法
16	–	–

備　考	–

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報プロジェクトマネジメント対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	野本　修平		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験合格に向けて、プロジェクトマネジメントの基礎知識、基本となる考え方を学ぶ。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

講義を受けた後に自学自習をしないと知識は抜けてしまいます。しっかり復習をすること。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	システム開発のV字モデル	システム開発における全体の流れを理解し、各工程での役割を意識する
2	各種開発技法	アジャイル・ウォーターフォールにおけるプロジェクトマネジメントのポイントを学ぶ
3	プロジェクトマネジメントにおける考え方	組織における業務部門間の調整や、ベンダーとのやり取りにおけるケアするポイントを学ぶ
4	コストマネジメント	コストマネジメントを行う上での注意点/EVMの計算方法
5	調達マネジメント	資源調達、ベンダー調達におけるポイントを学ぶ
6	品質マネジメント	成果物品質におけるプロジェクトマネジメントの考え方を学ぶ
7	ステークホルダーマネジメント	ステークホルダーをコントロールするためのコミュニケーション技法などを学ぶ
8	コミュニケーションマネジメント	プロジェクトマネジメントにおいてのコミュニケーションマネジメントを体系的に学ぶ
9	スコープマネジメント	WBSなどを題材としてプロジェクトにおけるスコープの確定方法、変更手順などを学ぶ
10	プロジェクトの終結	各知識エリアに紐づくプロジェクトの終結フェーズを学ぶ
11	統合マネジメント	PMBOKをベースに各種知識エリアの内容を踏まえた全体像を学ぶ
12	応用情報過去問題演習(1)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(1)
13	応用情報過去問題演習(2)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(2)
14	応用情報過去問題演習(3)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(3)
15	応用情報過去問題演習(4)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(4)
16	–	–

備　考	IT業界でPM経験を有する教員が講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	キャラクターデザイン	分　類	専門科目、任選科目
担　当	松本　沙耶		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	授業内で配布するプリントなど		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	70%	0%	0%	30%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

表現力を身につけ、簡単なマスコットキャラクターなどが作成できるようになる。

2. 授業の目標（検定取得など）

基本的な描画、情報を的確に伝える手段としてキャラクターを作成する。

3. 注意点・要望

授業内で提出課題の制作を行う。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	キャラクターとは何か	キャラクターの歴史、役割と目的、日本での位置、 情報を伝えるための役割について
2	描画の基本・初級(1)	線、塗りなどの初歩的な描画の練習
3	描画の基本・初級(2)	塗り、立体物を描く際の基本の練習
4	描画の基本・初級(3)	美術の基本を知り、それを踏まえた描画の練習
5	形が与える印象	形からキャラクターを考える
6	色が与える印象	色が持つ印象を考えて、配色する
7	描画の基本・中級(1)	頭身が与える印象、その描画の練習(1)
8	描画の基本・中級(2)	頭身が与える印象、その描画の練習(2)
9	描画の基本・中級(3)	異なる面を描く、ポーズなど
10	描画の基本・中級(4)	キャラクターの展開、性格付けについて
11	オリジナルキャラクター制作(1)	使用目的やターゲットに沿って設計する
12	オリジナルキャラクター制作(2)	ターゲットに意図、目的を伝えるためのキャラクターを制作する(1)
13	オリジナルキャラクター制作(3)	ターゲットに意図、目的を伝えるためのキャラクターを制作する(2)
14	オリジナルキャラクター制作(4)	ターゲットに意図、目的を伝えるためのキャラクターを制作する(3)
15	オリジナルキャラクター制作(5)	ターゲットに意図、目的を伝えるためのキャラクターの制作、講評
16	前期試験期間	–

備　考	キャラクター・イラスト業務実績をもとに授業を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【前期】

科　目	AWS対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	松脇　和樹		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	20%	30%	10%	40%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

AWSの基本的なサービスやクラウドの概念を理解した上で、実際のクラウド環境での設計や運用保守に関する事例を学び、実務で活かせるスキルを身につけていきます。

2. 授業の目標（検定取得など）

AWS Certified Cloud Practitioner（AWS CLF）合格を目指し、さらにソリューションアーキテクトの資格にも挑戦できるような知識を養うことを目的とします。

3. 注意点・要望

毎週の課題をしっかりとこなしてください。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	ガイダンス	AWS認定資格とは(試験について、学習方法の説明) クラウド基礎
2	AWSクラウドの概念	AWSの活用のメリット サブネットとサブネットマスクの復習
3	AWSの各種サービス(1)	AWSのセキュリティ
4	AWSの各種サービス(2)	コンピューティングサービス
5	AWSの各種サービス(3)	ストレージサービス
6	AWSの各種サービス(4)	ネットワークサービス
7	AWSの各種サービス(5)	データベースサービス
8	AWSの各種サービス(6)	管理サービス 請求と料金
9	AWSの各種サービス(7)	アプリケーションサービス 開発者ツール
10	AWSの各種サービス(8)	プロビジョニングサービス 分析サービス
11	AWSの各種サービス(9)	アーキテクチャ設計
12	AWSの各種サービス(10)	アプリケーションサービス 開発者ツール
13	AWSの各種サービス(11)	プロビジョニングサービス 分析サービス
14	AWSの各種サービス(12)	アーキテクチャ設計
15	効果測定	小テスト
16	前期試験期間	–

備　考	-

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	キャリアデザインS	分　類	教養科目、任選科目
担　当	教務部		
テキスト（出版社）	–		
参考資料	プリント教材		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	50%	0%	0%	50%	100%

単位数	2

1. 授業の概要

講師たちの経験に基づき、社会人として働きはじめてから役に立つ知識や技術などの講義を行います。授業では複数の講師が週替わりで登壇し、より多くの視点に気付ける機会にも繋がります。

2. 授業の目標（検定取得など）

様々な知見を得ることで入社後に活躍できる社会人を目指します。そのための土台を作り上げることを目標とします。

3. 注意点・要望

講師により講義の内容が変化していきます。常にメモを取れる姿勢を持つことが重要です。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	キャリアデザイン(1)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(1)
2	キャリアデザイン(2)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(2)
3	キャリアデザイン(3)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(3)
4	キャリアデザイン(4)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(4)
5	キャリアデザイン(5)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(5)
6	キャリアデザイン(6)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(6)
7	キャリアデザイン(7)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(7)
8	キャリアデザイン(8)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(8)
9	キャリアデザイン(9)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(9)
10	キャリアデザイン(10)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(10)
11	キャリアデザイン(11)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(11)
12	キャリアデザイン(12)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(12)
13	キャリアデザイン(13)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(13)
14	キャリアデザイン(14)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(14)
15	キャリアデザイン(15)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(15)
16	キャリアデザイン(16)	ビジネスマナー、社会人としてのたしなみ、技術者としての振る舞い、金銭管理など様々な分野、様々な視点から将来のキャリアデザインを構築する(16)

備　考	技術者、マネージャー、経理などの経歴を持つ講師たちが実践的な講義を行う

ITエンジニア科4年制	4年

【後期】

科　目	応用情報システム監査対策講座S	分　類	専門科目、任選科目
担　当	橘　純平		
テキスト（出版社）	オリジナル教材		
参考資料	–		

評価基準	期末試験	レポート	授業課題	小テスト	目標資格	平常点	合計
	0%	0%	30%	0%	20%	50%	100%

単位数	1

1. 授業の概要

応用情報技術者試験合格に向けて、システム監査の基礎知識、基本となる考え方を学ぶ。

2. 授業の目標（検定取得など）

応用情報技術者試験の合格。

3. 注意点・要望

毎回の知識の積み重ねが必要となる科目なので、欠席をしないこと。

4. 関連科目

–

週	テーマ	内　容
1	ITガバナンス及びIT統制と監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(1)
2	システムの企画、開発、運用、保守 破棄プロセスの監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(2)
3	プロジェクト管理の監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(3)
4	アジャイル開発の監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(4)
5	外部サービス管理の監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(5)
6	情報セキュリティ監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(6)
7	個人情報保護監査	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(7)
8	システム監査関連法規	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(8)
9	システム監査人の倫理	過去問題の題材をベースとして講義、解説を行う(9)
10	応用情報過去問題演習(1)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(1)
11	応用情報過去問題演習(2)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(2)
12	応用情報過去問題演習(3)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(3)
13	応用情報過去問題演習(4)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(4)
14	応用情報過去問題演習(5)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(5)
15	応用情報過去問題演習(6)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(6)
16	応用情報過去問題演習(7)	過去問題の題材をベースとして問題演習を行う(7)

備　考	–