別表２－１

カリキュラム編成表（授業科目等の概要）

令和６年度　工業専門課程　（情報システム学科AIプログラミング専攻）

科目区分①		科目区分②	年次	学期	分類 必修	分類 選択必修	分類 自由選択	授業科目名	授業科目概要	授業時数	単位数	授業方法 講義	授業方法 演習	授業方法 実験・実習・実技
専門	AIプログラミング専攻 システムエンジニア専攻 共通	コンピュータ知識	1	前期		○		コンピュータ概論ＩＡ	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	60	4	○		
			1	前期		○		システム開発と情報化ＩＡ	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では，主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	90	6	○		
			1	前期		○		アルゴリズムとデータ構造ＩＡ	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	60	4	○		
			1	後期		○		アルゴリズムとデータ構造ＩＢ	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	60	4	○		
		基本情報処理技術者試験資格取得	1	前期			○	情報処理演習ＩＡ	問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行うことで情報処理技術者試験（国家資格）の合格を目指す。	30	1		○	
			1	後期			○	情報処理演習ＩＢ	問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行うことで情報処理技術者試験（国家資格）の合格を目指す。	60	2		○	
			1	後期		○		情報セキュリティ基礎ＩＡ	近年多様化・巧妙化する様々な脅威について知り、情報資産を正常に維持するための基本的な知識の理解と習得を目指すとともに、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	30	1		○	
		プログラミング言語習得	1	前期		○		Java基礎　ＩＡ	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。	120	4		○	
			1	後期		○		Java基礎　ＩＢ	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。	120	4		○	
			1	後期		○		Web演習ＩＡ	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったＷｅｂページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○	
			2	前期		○		Web演習ⅡＡ	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったＷｅｂページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○	
		総合演習	1	通年			○	総合演習ＩＡ	校外研修や校内での企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。また、校外研修における実践的なビジネスマナーを学ぶ。	60	2		○	
			2	通年			○	総合演習ⅡＡ	地域連携等の学外での学生が主体的に行う活動を通して、学修成果を表現する。	30	1		○	
			1	後期	○			インターンシップＩＡ	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。	45	1			○
			2	通年	○			最新IT技術ⅡＡ	最新ＩＴ技術を調査して、将来のＩＴ動向を研究する。	30	1		○	
	AIプログラミング専攻	プログラム開発技術習得	1	後期		○		AI概論ＩＡ	AIの定義や種類、特徴、歴史等の基礎知識についての理解を深めるとともに、検定合格を目指す。	60	4	○		
			1	後期		○		AI基礎ＩＡ	AIプログラミング言語の基本文法の習得を図る。	30	1		○	
			2	前期		○		サーバプログラミングⅡＡ	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	
			2	後期		○		サーバプログラミングⅡＢ	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	
			2	前期		○		AI演習ⅡＡ	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用し、AIプログラムを実装できることを目標とする。	120	4		○	
			2	後期		○		AI演習ⅡＢ	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用し、AIプログラムを実装できることを目標とする。AIプログラム開発における課題の解決法を事例的に学ぶ。	60	2		○	
			2	前期		○		プログラム開発技法ⅡＡ	統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習する。	120	4		○	
			2	後期		○		プログラム開発技法ⅡＢ	統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習する。プログラム開発における課題の解決法を事例的に学ぶ。	60	2		○	
			2	後期		○		プログラムPBLⅡＡ	プログラム開発をグループで行い、課題解決に取り組む。	120	4		○	
			2	後期		○		プログラムPBLⅡＢ	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	60	2		○	
	システムエンジニア専攻	ノーコード開発	2	前期		○		ノーコード開発ⅡＡ	ノーコード開発システムを利用した開発スキルを習得する。	30	1		○	
		応用情報処理技術者試験資格取得	2	前期			○	データベース基礎ⅡＡ	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	30	1		○	
			2	前期			○	ネットワーク基礎ⅡＡ	一般的に会社で利用されているWindowsネットワーク基礎知識に関して、実習を通して学習する。	30	1		○	
			2	後期			○	応用情報処理演習ⅡＡ	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	60	2		○	
			2	後期			○	応用情報処理演習ⅡＢ	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	60	2		○	
		システム設計	1	後期		○		クラウド基礎ＩＡ	クラウド利用に必要な知識と活用方法を習得する。	30	1		○	
			2	前期		○		システム開発技法ⅡＡ	ウォータフォール型のシステム開発手順における外部設計・内部設計の基本知識から実践まで、課題を通して理解を深める。	60	2		○	
			2	前期		○		システムマネジメントⅡＡ	企業で活用されている情報システムの構造を理解し、その構築プロセスや開発手法、プロジェクト管理など、システム開発に求められる要素を学ぶ。	30	1		○	
			2	後期		○		システムマネジメントⅡＢ	企業で活用されている情報システムの構造を理解し、その構築プロセスや開発手法、プロジェクト管理など、システム開発に求められる要素を学ぶ。	30	1		○	
		ビジネスインダストリ及びトレンドへの関心	2	前期		○		IT戦略概論ⅡＡ	システム開発についての企画を検討する。検討の際にはユーザーにとっての中長期的な戦略に沿ったIT提案となるように検討を行う。	30	1		○	
			2	前期		○		業務分析ⅡＡ	業務用アプリケーションを作成するために必要な基幹業務のあるべき姿を理解して、業務改善に必要な知識を身に付ける。	30	1		○	
			2	後期		○		業務分析ⅡＢ	業務用アプリケーションを作成するために必要な基幹業務のあるべき姿を理解して、業務改善に必要な知識を身に付ける。	30	1		○	
		卒業研究	2	前期			○	技術発表演習ⅡＡ	様々なビジネスシーンで必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学ぶ。	30	1		○	
			2	後期		○		システムPBLⅡＡ	システム化できる課題を見つけ、システム企画の提案をグループで行う。	90	3		○	
			2	後期		○		システムPBLⅡＢ	システム化できる課題を見つけ、システム企画の提案をグループで行う。	90	3		○	
			2	後期		○		システムPBLⅡＣ	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○	

	ゲームクリエイター専攻		1	前期		○		C#演習ⅠA	C#を用いてコードを書き、基本制御構造、メソッド、クラス、スコープを理解するために訓練します。	150	5		○	
			1	後期		○		C#演習ⅠB	C#においてオブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。また、オブジェクト指向プログラミングで簡単なゲームを制作します。	120	4		○	
			2	前期		○		ゲームＪavaⅡA	Javaの基本的なプログラミングを学びつつ、オブジェクト指向の理論を学習します。	30	1		○	
			2	後期		○		ゲームＪavaⅡB	Javaの応用的なプログラミングを学びつつ、プログラミングの保守性、可読性の向上について学習します。	30	1		○	
			1	前期		○		UnityⅠA	Unity の基本操作とC#の基礎を学習します。２Dのアクションゲームを制作します。	150	5		○	
			1	後期		○		UnityⅠB	Unity を用いてゲーム制作を学習します。簡単な３Dゲーム制作に取り組みます。	180	6		○	
			1	後期		○		作品制作ⅠA	Unityで学んだことを生かし、各自1作品以上のオリジナルゲーム制作を行います。	30	1		○	
			1	後期		○		ゲームプログラミングⅠA	C++、Unreal Engineなどを用いてのゲーム制作理論を学びます。	60	2		○	
			2	前期		○		ゲームプログラミングⅡA	C++、Unreal Engineなどを用いてのゲーム制作理論を学びます。	120	4		○	
			2	後期		○		ゲームプログラミングⅡB	C++、Unreal Engineなどを用いてのゲーム制作理論を学びます。	60	2		○	
			1	前期		○		ゲームプランニングⅠA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。	30	1		○	
			1	後期		○		ゲームプランニングⅠB	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。	30	1		○	
			2	前期		○		ゲームプランニングⅡA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		○	
			1	前期		○		CGⅠA	２D ゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	30	1		○	
			1	後期		○		CGⅠB	３Ｄゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	30	1		○	
			2	前期			○	コンピュータ基礎ⅡA	情報処理技術者能力認定試験 3 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	30	2	○		
			2	前期		○		オンラインゲーム制作ⅡA	オンラインゲーム制作ににについて、その理論や構築方法を学ぶ	60	2		○	
			2	後期		○		オンラインゲーム制作ⅡB	オンラインゲーム制作ににについて、その理論や構築方法を学ぶ	30	1		○	
			2	前期		○		サウンドⅡA	ゲームのBGMや効果音の制作をおこないます （企業連携科目）	60	2		○	
			2	前期			○	インターンシップⅡA	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。	45	1			○
			2	前期			○	総合演習ⅡA	地域連携等の学外での学生が主体的に行う活動を通して、学修成果を表現する。	30	1		○	
			2	後期		○		卒業制作ⅡA	地域連携事業を加味し、チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。様々なプログラムごとに作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	
			2	後期		○		卒業制作ⅡB	地域連携事業を加味し、チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。様々なプログラムごとに作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	
	一般		1	前期			○	表現力ⅠA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける。	30	1		○	
			1	前期			○	就職支援ⅠA	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、 キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
			1	後期			○	就職支援ⅠB	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、 キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
			2	前期			○	就職支援ⅡA	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、 キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
			2	後期			○	就職支援ⅡB	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、 キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
			1	前期			○	データマーケティングⅠA	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータ の取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○	
			1	後期			○	データマーケティングⅠB	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータ の取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○	
			2	前期			○	課題解決チャレンジⅡA	企業が提示する課題に学生がチャレンジする。表現力、分析力を活かして企業の課題解決に取り組み、スピード感をもってレスポンスの速さを育む。いくつかの学科混合グループで課題に取り組み、異なる視点からアイディアを出すことにより、クリエイティビティを養う。	30	1		○	
			2	後期			○	課題解決チャレンジⅡB	企業が提示する課題に学生がチャレンジする。表現力、分析力を活かして企業の課題解決に取り組み、スピード感をもってレスポンスの速さを育む。いくつかの学科混合グループで課題に取り組み、異なる視点からアイディアを出すことにより、クリエイティビティを養う。	30	1		○	
								合計	73 科目					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：1700授業時間以上取得 GPA　2.0以上 必修科目を取得していること ・「合計73科目」はすべての専攻の合計 ・専攻別： ＡＩプログラミング専攻：34科目　1815授業時間 システムエンジニア専攻：40科目　1815授業時間 ゲームクリエイター専攻：32科目　1785授業時間	１学年の学期区分	2　期
	１学期の授業期間	15　週

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	コンピュータ概論ＩＡ							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子･浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解								
学習目標	基本情報技術者試験テクノロジ分野の知識を６０%以上理解する								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート＜コンピュータ概論＞ イメージ＆クレバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	イントロダクション 第1章コンピュータの基礎知識（能力認定試験2級の範囲）	【事前】	ホームページの履修概要を読む
		【事後】	第１章の用語をまとめる
2	第２章コンピュータの数値表現（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第２章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
3	第２章コンピュータの数値表現（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第２章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
4	第３章ハードウェア（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
5	第３章ハードウェア（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
6	第３章ハードウェア（第３回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
7	第４章システムの構成要素 （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第４章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
8	第５章ソフトウェア（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第５章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
9	第５章ソフトウェア（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第５章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
10	第６章マルチメディア（能力認定試験2級の範囲） 第７章ＡＩ（人工知能）（能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第６、７章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
11	第８章アルゴリズムとデータ構造（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第８章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
12	第８章アルゴリズムとデータ構造（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第８章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
13	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第１回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習
14	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第２回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習
15	能力認定試験2級1部の過去問題の分析と解説（第３回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題ノート・プリント等の提出
	2. 授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他　40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題期末試験
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定･課外授業実施予定･その他	授業ではGoogleClassroomを使用します。ノートPCを持参すること。 サーティファイ情報処理技術者能力認定試験２級１部、３級（６月）	

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	システム開発と情報化ＩＡ							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子･浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	6
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	ネットワークシステム・情報セキュリティ・システム開発とマネジメントに関する基礎知識を理解する								
学習目標	基本情報技術者試験マネジメント・ストラテジ分野の知識を６０%以上理解する								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート＜システム開発技術＞＜マネジメントと情報化＞ イメージ＆クレバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	＜システム開発技術＞ 第２章 ネットワーク（第１回）（能力認定試験2級の範囲）	【事前】	ホームページの履修概要を読む
		【事後】	第２章を読み、用語をまとめる
2	＜システム開発技術＞ 第２章 ネットワーク（第２回）（能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第２章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
3	＜システム開発技術＞ 第２章 ネットワーク（第３回）（能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第２章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
4	＜システム開発技術＞ 第３章 情報セキュリティ（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
5	＜システム開発技術＞ 第３章 情報セキュリティ（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
6	＜マネジメントと情報化＞ 第１章 システム開発とマネジメント（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
7	＜マネジメントと情報化＞ 第１章 システム開発とマネジメント（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第１章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
8	＜マネジメントと情報化＞ 第２章 サービスマネジメントとシステム戦略（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第１章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
9	＜マネジメントと情報化＞ 第２章 サービスマネジメントとシステム戦略（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第１章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
10	＜マネジメントと情報化＞ 第３章 企業と経営戦略（第１回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第１章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
11	＜マネジメントと情報化＞ 第３章 企業と経営戦略（第２回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第２章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
12	＜マネジメントと情報化＞ 第３章 企業と経営戦略（第３回） （能力認定試験2級の範囲）	【事前】	テキスト第３章の予習 かやのき先生テキスト該当章を読む
		【事後】	テキスト演習問題復習
13	能力認定試験２級１部の過去問題の分析と解説（第１回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習
14	能力認定試験２級１部の過去問題の分析と解説（第２回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習
15	能力認定試験２級１部の過去問題の分析と解説（第３回）	【事前】	検定対策問題集の学習
		【事後】	模擬試験の解答見直しと復習

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業中の演習課題の結果
	２．授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他　40 %	模擬試験・本試験の結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定･課外授業実施予定･その他	授業ではGoogleClassroomを使用します。ノートPCを持参すること。 サーティファイ情報処理技術者能力認定試験２級１部、３級（６月）	

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	アルゴリズムとデータ構造ＩＡ							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子･浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考について学習する。								
授業内容	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。								
学習目標	論理的な思考の訓練を行い、自分の考えをアルゴリズムで表現できることを理解する。								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	オリエンテーション 第１章　アルゴリズム入門 　アルゴリズムとは　データ型　領域の概念　三つの基本構造	【事前】	P4～P10を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
2	第２章　流れ図の基本パターン 第３章　疑似言語の基本パターン	【事前】	P12～P34, P36～P48を読む。
		【事後】	P49～P50の練習問題に取り組む。
3	中間テスト１（第１章～第３章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
4	第４章　計算のアルゴリズム 　合計と平均　べき乗の計算　最大・最小の抽出	【事前】	P52～P58, P59～P64を読む。
		【事後】	P65～P70の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
5	第５章　手続・関数 　手続・関数とは　変数のスコープ　引数と戻り値	【事前】	P72～P85を読む。
		【事後】	P85～P88の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
6	第６章　配列の操作 　配列　１次元配列の操作 　１次元配列の挿入　１次元配列の削除　２次元配列の操作	【事前】	P90～P101, P101～P106を読む。
		【事後】	P107～P110の練習問題に取り組む。
7	中間テスト２（第４章～第６章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
8	第７章　探索のアルゴリズム 　探索処理とは　線形探索法	【事前】	P112～P120を読む。
		【事後】	P131～P136の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
9	第７章　探索のアルゴリズム 　２分探索法　ハッシュ表探索法	【事前】	P121～P130を読む。
		【事後】	P131～P136の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
10	第８章　整列のアルゴリズム 　整列とは　選択ソート 　バブルソート　挿入ソート	【事前】	P138～P151, P152～P156を読む。
		【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
11	第８章　整列のアルゴリズム 整列法の比較回数　シェルソート 再帰処理　クイックソート	【事前】	P157～P160, P161～P167を読む。
		【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
12	第８章　整列のアルゴリズム 　マージソート	【事前】	P168～P172を読む。
		【事後】	P173～P178の練習問題に取り組む。
13	中間テスト３（第７章～第８章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
14	第９章　オブジェクト指向プログラミングの基本パターン 　オブジェクト指向とは　オブジェクトとクラス 　オーバーロード　継承	【事前】	P180～P189を読む。
		【事後】	P190～P193の練習問題に取り組む。
15	期末テスト（第１章～第９章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み
	２．授業姿勢　30 %	出席状況 授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）
	３．テストその他　40 %	前回授業内容の小テスト中間テスト　期末テスト　追試
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定･課外授業実施予定･その他	基本情報処理技術者試験科目B	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	アルゴリズムとデータ構造ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考について学習する。								
授業内容	プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。								
学習目標	論理的な思考の訓練を行い、自分の考えをアルゴリズムで表現できることを理解する。								
使用テキスト	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造 基本情報技術者試験　科目A/B模擬試験問題集								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	第１０章　データ構造 　構造型　リスト構造	【事前】	P196～P209を読む。
		【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
2	第１０章　データ構造 　スタックとキュー	【事前】	P210～P216を読む。
		【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
3	第１０章　データ構造 　木構造（２分木、ヒープ）	【事前】	P217～P226を読む。
		【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。 小テストに向けた復習を行う。
4	第１０章　データ構造 　２分探索木（２分探索木、幅優先探索、深さ優先探索）	【事前】	P227～P239を読む。
		【事後】	P240～P246の練習問題に取り組む。
5	中間テスト１（第１０章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
6	第１１章　実践アルゴリズム 　基数変換　経路選択	【事前】	P248～P263を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
7	第１１章　実践アルゴリズム 　文字列探索　順位付け	【事前】	P265～PP273を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
8	第１１章　実践アルゴリズム 　文字列の比較　逆ポーランド記法	【事前】	P274～P290を読む。
		【事後】	復習を行う。
9	中間テスト２（第１１章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
10	模擬試験問題解説担当決め 模擬試験問題解説づくり	【事前】	特になし
		【事後】	解説づくりを完了させる。
11	模擬試験問題１　相互解説	【事前】	模擬試験問題１を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
12	模擬試験問題２　相互解説	【事前】	模擬試験問題２を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
13	模擬試験問題３　相互解説	【事前】	模擬試験問題３を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
14	模擬試験問題４　相互解説	【事前】	模擬試験問題４を解く。
		【事後】	特になし
15	期末テスト（第１０章～第１１章、模擬試験問題）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み
	２．授業姿勢　30 %	出席状況 授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）
	３．テストその他　40 %	前回授業内容の小テスト中間テスト　期末テスト　追試
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	基本情報処理技術者試験科目B	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	情報処理演習ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の情報処理技術者試験の合格を目指す。 科目A範囲の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。								
学習目標	情報処理技術者試験各レベルの合格を目指す								
使用テキスト	情報処理技術者能力認定試験2級問題集 イメージ＆クレバー方式でよくわかるかやのき先生の基本情報技術者教室								

週数	授業計画
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール
2	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習
3	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習
4	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習
5	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習
6	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の演習
7	情報処理技術者技能認定試験の概要□検定対策授業の開始＞過去問題解説
8	第１回模擬試験□解説
9	第２回模擬試験□解説
10	第３回模擬試験□解説
11	第４回模擬試験□解説
12	第５回模擬試験□解説□(週末 検定本試験)
13	検定振り返り□第１回修了試験模擬試験
14	解説□第２回模擬試験
15	解説□第３回模擬試験□

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	授業での演習問題の理解□予復習と小テスト
	２．授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他	40 %	確認テストおよび練習問題□検定試験結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験２級１部（６月、９月） サーティファイ情報処理技術者能力　修了認定試験（７月） 基本情報技術者科目A免除試験（12月、1月）		

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	情報処理演習ＩＢ							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の情報処理技術者試験の合格を目指す。 受験区分に応じて講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。								
学習目標	情報処理技術者試験各レベルの合格を目指す								
使用テキスト	受験区分ごとに指示する								

週数	授業計画
1	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
2	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
3	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
4	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
5	模擬試験
6	模擬試験解答・解説
7	本試験分析・解説
8	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
9	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
10	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
11	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
12	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
13	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
14	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習
15	情報処理技術者試験 過去問題ポイント演習

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業での演習問題の理解度・復習と小テスト
	2. 授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他　40 %	確認テストおよび練習問題・検定試験結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定･課外授業実施予定･その他	情報処理技術者試験　基本情報技術者・ITパスポート（CBT[随時]） サーティファイ情報処理能力認定試験２級１部（９月、１月） 午前免除対象講座修了試験（12月・1月）	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	情報セキュリティ基礎 ＩＡ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	近年多様化・巧妙化する様々な脅威について知り、情報資産を正常に維持するための基本的な知識の理解と習得を目指す。								
授業内容	情報セキュリティに関する基本的な事柄について学習し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。								
学習目標	情報セキュリティに関する基本的な知識を獲得する。								
使用テキスト	うかる！ 基本情報技術者　[科目B・セキュリティ編] 2024年版								

週数	授業計画
1	第0章セキュリティとは何か？第1章セキュリティの基本
2	第1章セキュリティの基本
3	第2章セキュリティ管理
4	第2章セキュリティ管理
5	第3章セキュリティ技術評価
6	第3章セキュリティ技術評価
7	第4章セキュリティ対策
8	第4章セキュリティ対策
9	第5章セキュリティ実装技術
10	第5章セキュリティ実装技術
11	第7章事業継続計画(BCP)・インシデント管理
12	第6章サンプル問題・過去問題
13	第6章サンプル問題・過去問題
14	第6章サンプル問題・過去問題
15	第6章サンプル問題・過去問題

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	課題の成果物を評価する。
	2. 授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、授業を受ける態度及び授業への積極性を評価する。
	3. テストその他　40 %	期末テストを評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	Java基礎ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	Java言語の基礎を理解し、様々なプログラムを作成できるようになる								
授業内容	統合開発環境を使用して、基礎を学びながら、いろいろなJavaプログムを作成していく								
学習目標	Javaプログラミングの基礎を理解・習得し、自分でJavaプログラムをできるようになる また、プログラムラミング試験の合格を目指す								
使用テキスト	やさしいJava 第7版								

週数	授業計画
1	Java開発環境を各自のPCに設定する□Javaプログラムの基本を理解する（出力・文字と数値）
2	変数、式、演算について理解する
3	いろいろな演算□演習問題
4	制御文（IF文・switch文+D14:Q33）について理解する（1）□演習問題
5	制御文（IF文・switch文）について理解する（2）□演習問題
6	制御文（while文／For文）について理解する（1）□演習問題
7	制御文（while文／For文）について理解する（2）□演習問題
8	制御文（while文／For文）について理解する（3）　演習問題
9	配列（1）□配列の基礎
10	配列（2）　配列の応用
11	配列（3）　多次元配列
12	コレクション
13	メソッドの理解と実践（１）
14	メソッドの理解と実践（２）
15	メソッドの理解と実践（３）

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	授業内での課題を評価する
	2. 授業姿勢	30 %	授業への態度および積極性を評価する 出欠状況を評価する
	3. テストその他	40 %	演習課題、および確認テストを評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定･課外授業実施予定･その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	Java基礎ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	Java言語についてさらに深く理解し、オブジェクト指向プログラミングを理解する								
授業内容	総合的なプログラムを作成していく。さらにクラスを使ったプログラムの作成を体験する								
学習目標	Javaプログラミングについて理解を深め、オブジェクト指向プログラミングの基礎を身につける また、Techfulの問題に挑戦しながら、プログラムラミング試験の合格を目指す								
使用テキスト	やさしいJava 第7版								

週数	授業計画
1	前期復習とクラスの基礎
2	クラスとメソッド（1）
3	クラスとメソッド（2）
4	クラスとメソッド（3）　演習問題
5	アルゴリズムプログラミング
6	アルゴリズムプログラミング
7	アルゴリズムプログラミング
8	クラスの継承とインターフェース（1）
9	クラスの継承とインターフェース（2）
10	クラスの継承とインターフェース（3）　演習問題
11	Java演習
12	Java演習
13	Java演習
14	Java演習
15	Java演習

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	授業内での課題を評価する
	２．授業姿勢	30 %	授業への態度および積極性を評価する 出欠状況を評価する
	３．テストその他	40 %	演習課題、および確認テストを評価する□echful等の演習課題の取組結果も評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	Web演習ＩＡ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
関係実務等	株式会社MINAMIにてシステムエンジニア								
授業内容	Webサイトの構築の技術のうち静的なページを作成できるようになる								
学習目的	HTML及びCSSの説明と実習								
学習目標	HTMLとCSSを用いたページを作成できるようになる HTMLとCSSの違いを理解する								
使用テキスト	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS＆Webデザイン1冊目の本								

週数	授業計画
1	はじめに□HTMLとCSS
2	HTMLの基礎□インターネットでは画面サイズや持っているフォントが異なるパソコンが使われている
3	HTMLで公開できる文章の形□見出しと段落□箇条書きや引用など
4	HTMLの見出しや段落の表示を調整する□属性の設定□見出しや段落に名前をつける□id,class
5	HTMLの文（Text)の書き方□日本語の書き方
6	HTMLファイルの奥付（ヘッダー）の書き方
7	HTML総合演習
8	HTMLとCSS CSSの基本□CSSを書く場所
9	HTML中の要素を選んでCSSで操作する□セレクター
10	CSSでの色やサイズや文字列の指定方法
11	HTMLの箱型の要素を囲ったり色を付けるボックスモデル□段落や箇条書きを操作する
12	Fontの指定の仕方□インターネットではすべての端末が同じフォントを持っているわけではない□テキストの表示方法を決める
13	Fontの指定の仕方□インターネットではすべての端末が同じフォントを持っているわけではない□テキストの表示方法を決める
14	HTMLとCSSの総合演習
15	HTMLとCSSの総合演習

評価基準	1. 課 題	評 価 内 容
評価基準	２．授業姿勢　50 %	課題達成率で評価する
	３．テストその他　30 %	出席と授業態度
	３．テストその他　20 %	授業中に行う質問への回答で評価する
目標検定・課外授業	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
課外授業実施		

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	Web演習ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
関係実務等	株式会社MINAMIにてシステムエンジニア								
授業内容	Webサイトで動的なページを作成できるようになる								
学習目的	PHPの説明とJavascriptの概要								
学習目標	PHPを用いたページを作成できるようになる。Javascriptが用いられているページの概要が理解できるようになる。								
使用テキスト	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS＆Webデザイン1冊目の本								

週数	授業計画
1	パソコンに演習用のサーバをインストールする　XAMPPのインストール　公開用ファイルの置き場所を確認する　□サーバーとクライアント　サーバー側でHTMLを自動生成するPHP
2	PHPプログラムの書き方□｛と｝の書き方□変数と計算式□日本語を用いたPHPページの書き方
3	PHPからHTMLへの出力□echo 文字列の操作
4	変数と計算式
5	PHPのもし（if) 繰り返し(for)
6	関数
7	配列
8	PHPへデータを送るHTMLのフォーム
9	PHPへデータを送るHTMLのフォーム
10	使い方が決まっている特殊な配列□クッキーとセッション
11	使い方が決まっている特殊な配列□クッキーとセッション
12	使い方が決まっている特殊な配列
13	総合演習
14	総合演習
15	総合演習

評価基準	1. 課 題	評 価 内 容
	2. 授業姿勢　50 %	課題達成率で評価する
	3. テストその他　30 %	出席と授業態度
	3. テストその他　20 %	授業中に行う質問への回答で評価する

目標検定・課外授業	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。
外授業実施	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	総合演習ＩA							学期	通年　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	ITが実社会でどのように活用できるかを知る。								
授業内容	地域課題解決する方法をチームで検討し、実際に解決案を実証する。 通年を通して実施される学科イベントに参加する。								
学習目標	調査、分析、プレゼンテーション、実践力を身に付ける。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1,2	チーム作り、地域課題調査
3,4	地域課題調査
5,6	テーマ選定
7,8	提案書作成
9,10	提案書作成
11,12	提案書作成
13,14	プレゼンテーション作成
15,16	プレゼンテーション作成・発表
17,18	学園祭 学科企画・準備・参加
19,20	学園祭 学科企画・準備・参加
21,22	後期校外研修(富山ITフェア)・レポート提出
23,24	就職集会(レポート提出)
25,26	学科内イベント(プログラミングコンテスト)
27,28	卒業成果発表会(リハーサル参加)
29,30	IT企業情報交換会(レポート提出)

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　50 %	提案書を評価する/レポートを評価する
	2. 授業姿勢　30 %	無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等ビジネスマナー
	3. テストその他　20 %	成果報告を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	不定期に実施される学科イベントがある場合がある。	

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	総合演習ⅡA							学期	通年　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	校外研修や企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。								
授業内容	通年を通して実施される学科イベントに参加する。								
学習目標	学科活動に積極的に参加できる。校内外の人とコミュニケーションがとれる。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	イベント演習
2	イベント演習
3	イベント演習
4	イベント演習
5	イベント演習
6	イベント演習
7	イベント演習
8	イベント演習
9	イベント演習
10	イベント演習
11	イベント演習
12	イベント演習
13	イベント演習
14	イベント演習
15	イベント演習

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　50 %	課題及びレポートを評価する
	2. 授業姿勢　30 %	無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等ビジネスマナー
	3. テストその他　20 %	イベント演習の成果を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	不定期に実施される学科イベントがある場合がある。	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	インターンシップＩA							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	企業での体験実習を通して実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。								
授業内容	企業で通年で40時間程度の就業体験を行い、レポート提出と発表を行う。								
学習目標	就業体験を通して、業界理解を深め就職活動に役立てる。また実習を通して自主性・主体性・ビジネスマナーを習得する。								
使用テキスト	未定								

週数	授業計画
1	業界研究
2	インターンシップ先の選定
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導
5	インターンシップ先の事前学習
6	インターンシップ(40時間程度)
7	インターンシップ(40時間程度)
8	インターンシップ(40時間程度)
9	インターンシップ(40時間程度)
10	インターンシップ(40時間程度)
11	事後レポートの作成
12	事後レポートの作成
13	事後レポートの作成
14	インターンシップ報告会
15	インターンシップ報告会

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	50 %	インターンシップに参加する□事後レポート・発表
	2. 授業姿勢	30 %	無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等実習先評価
	3. テストその他	20 %	実習先評価
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	夏季休暇中を想定		

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	最新IT技術ⅡＡ							学期	通年　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	最新のＩＴ業界・技術を知り、ＩＴ技術者としての思考やアイデア創出のベースを作る。								
授業内容	最新のＩＴ業界・技術を調査、体験し、IT業界の将来像を考察する。								
学習目標	最新のＩＴ業界・技術を知り、将来のＩＴ動向および社会動向に対する意見を語れるようになる								
使用テキスト									

週数	授業計画
1,2	業界研究１
3,4	業界研究２
5,6	業界研究３
7,8	業界研究４
9,10	業界研究５
11,12	業界研究６
13,14	業界研究７
15,16	業界研究８
17,18	業界研究９
19,20	業界研究１０
21,22	業界研究１１
23,24	業界研究１２
25,26	業界研究１３
27,28	業界研究１４
29,30	業界研究１５

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　50 %	各課題の内容・プロセスを評価する
	２．授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他　20 %	各課題の考察を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	AI概論ＩＡ							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	AIの定義や種類、特徴、歴史等の基礎知識についての理解を深める。								
授業内容	講義を通して、AIの定義や種類、特徴、歴史等の基礎知識についての理解を深める。検定対策を行う。								
学習目標	AIの定義や種類、特徴、歴史等の基礎知識についての理解を深め、検定合格を目指す。								
使用テキスト	ディープラーニング　G検定公式テキスト　第２版								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	オリエンテーション 第１章　AIとは	【事前】	P16～P34を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
2	第２章　人工知能をめぐる動向	【事前】	P36～P87を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
3	第３章　人工知能分野の問題	【事前】	P90～117を読む。
		【事後】	特になし
4	中間テスト１（第１章～第３章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
5	第４章　機械学習の具体的手法 　学習の種類　教師あり学習　教師なし学習	【事前】	P120～P136を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
6	第４章　機械学習の具体的手法 　強化学習　データの扱い　評価指標	【事前】	P136～P155を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
7	第５章　ディープラーニングの概要 　ニューラルネットワークとディープラーニング 　ディープラーニングのアプローチ 　ディープラーニングを実現するには	【事前】	P158～P173を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
8	第５章　ディープラーニングの概要 　活性化関数　学習率の最適化　更なるテクニック	【事前】	P174～P199を読む。
		【事後】	特になし
9	中間テスト２（第４章～第５章）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
10	第６章　ディープラーニングの手法 　畳み込みニューラルネットワーク 　深層生成モデル　画像認識分野での応用	【事前】	P202～P230を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
11	第６章　ディープラーニングの手法 　音声処理と自然言語処理分野 　深層強化学習　モデルの解釈性の問題とその対応	【事前】	P231～P285を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
12	第７章　ディープラーニングの社会実装に向けて 　AIと社会　AIプロジェクトを計画する 　データを集める	【事前】	P288～P310を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
13	第７章　ディープラーニングの社会実装に向けて 　データを加工・分析・学習させる 　実装・運用・評価する　クライシス・マネジメントをする	【事前】	P311～P348を読む。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
14	テスト対策	【事前】	特になし
		【事後】	復習を行う。
15	期末テスト（全範囲）	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み
	２．授業姿勢　30 %	出席状況 授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）
	３．テストその他　40 %	前回授業内容の小テスト中間テスト　期末テスト　追試
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	AI検定 G検定（希望者のみ）	

情報システム 学科　　1　年

科 目 名	AI基礎ＩＡ							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	AIプログラミング言語の基本文法の習得を図る。								
授業内容	プログラミング演習を通して、Python言語の基本文法の習得を図る。								
学習目標	Python言語の基本文法を習得する。								
使用テキスト	スッキリわかる　Python入門　第２版								

週数	授業計画
1	オリエンテーション第０章　ようこそPythonの世界へ第１章　変数とデータ型
2	第２章　コレクション
3	第３章　条件分岐
4	第４章　繰り返し
5	中間テスト１（第１章～第４章）
6	第５章　関数
7	第５章　関数
8	第５章　関数
9	第６章　オブジェクト
10	第６章　オブジェクト
11	第６章　オブジェクト
12	第７章　モジュール
13	第７章　モジュール
14	第７章　モジュール
15	期末テスト（第５章～第７章）

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業中の演習問題,課題の状況練習問題等の課題に対する取り組み
	２．授業姿勢　30 %	出席状況 授業に対する積極性（発表回数、質問回数、質問の内容）
	３．テストその他　40 %	中間テスト　期末テスト　追試
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	特になし	

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	サーバプログラミングⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
関係実務等	2008年4月～日本オープンシステムズでシステムエンジニアを務める。								
授業内容	システム開発現場で必要とされるサーバサイドの知識や技術をオープンソースソフトウェアによるWebシステム構築の演習を通して学ぶ。								
学習目的	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。								
学習目標	Java、JavaScript、HTML、PHP、MySQLなどのOSSを統合的に利用し、簡単なWebシステムを構築することができる。								
使用テキスト	スラスラわかるPHP 第2版								

週数	授業計画
1	Webアプリケーションとは何か
2	開発環境構築（動作の確認）⊠AMPP for Windows（Apache＋php＋MySQL）、Eclipse PHP（またはVisual Studio＋php Tools）、
3	開発環境構築（Apacheの設定）
4	簡単なphpプログラムを動かしてみる。
5	php言語の文法（１）JavaやCと共通のものについて確認
6	php言語の文法（２）php特有のものについて確認
7	動的に変化するページ
8	これまでの習熟度チェックと小テスト
9	フォーム処理（１）
10	フォーム処理（２）
11	セッションとクッキー
12	データベースの操作フリーのDBツール類とphpMyAdmin
13	データベースアクセス（１）
14	データベースアクセス（２）
15	これまでの習熟度チェックと課題制作

評価	1. 課 題		評 価 内 容
評価基準	２．授業姿勢	40 %	授業中に作成するプログラムの課題で評価する
	３．テストその他	30 %	授業を受ける準備、授業を受ける態度及び授業への積極性で評価する
	３．テストその他	30 %	小テストで評価する
目標検定・課外授業	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
外授業実施			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	サーバプログラミングⅡB							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
関係実務等	2008年4月～日本オープンシステムズでシステムエンジニアを務める。								
授業内容	システム開発現場で必要とされるサーバサイドの知識や技術をオープンソースソフトウェアによるWebシステム構築の演習を通して学ぶ。								
学習目的	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。								
学習目標	Java、JavaScript、HTML、PHP、MySQLなどのOSSを統合的に利用し、簡単なWebシステムを構築することができる。								
使用テキスト	スラスラわかるPHP 第2版								

週数	授業計画
1	phpフレームワーク（CakePHP）のインストール
2	phpフレームワークの基本（１）MVCについて
3	phpフレームワークの基本（２）ヘルパー・ライブラリ・フィルターなど
4	実習：メール送信システム（１）
5	実習：メール送信システム（２）
6	phpフレームワークＯＲＭによるデータベース処理（１）
7	phpフレームワークＯＲＭによるデータベース処理（２）
8	実習：掲示板制作（１）
9	実習：掲示板制作（２）
10	これまでの習熟度チェックと課題制作
11	Javascriptとの連携（１）
12	Javascriptとの連携（２）Ajax
13	Javascriptとの連携（３）Ajax
14	実習：ショッピングカートシステム（１）
15	これまでの習熟度チェックと課題制作

評価	1. 課 題		評 価 内 容
評価基準	２．授業姿勢	40 %	授業中に作成するプログラムの課題で評価する
	３．テストその他	30 %	授業を受ける準備、授業を受ける態度及び授業への積極性で評価する
	３．テストその他	30 %	小テストで評価する
目標検定・課外授業	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
外授業実施			

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	AI演習ⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用方法を学び、AIプログラムを実装できるようになる。								
授業内容	フレームワークとAPIを活用し、AIプログラムを実装する。								
学習目標	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用し、AIプログラムを実装できるようになる。								
使用テキスト	Python×APIで動かして学ぶAI活用プログラミング								

週数	授業計画
1	Chapter 1　人やモノを検知するAIでアプリを作ってみよう
2	Chapter 1　人やモノを検知するAIでアプリを作ってみよう
3	Chapter 2　骨格や顔の部位を推定するAIでアプリを作ってみよう
4	Chapter 2　骨格や顔の部位を推定するAIでアプリを作ってみよう
5	Chapter 3　写真の画風を変えるAIでアプリを作ってみよう
6	Chapter 3　写真の画風を変えるAIでアプリを作ってみよう
7	Chapter 4　テキストを単語に分割するAIでアプリを作ってみよう
8	Chapter 4　テキストを単語に分割するAIでアプリを作ってみよう
9	Chapter 5　類似文章を検索するAIでアプリを作ってみよう
10	Chapter 5　類似文章を検索するAIでアプリを作ってみよう
11	Chapter 6　OpenAIのGPTを活用したアプリを作ってみよう
12	Chapter 6　OpenAIのGPTを活用したアプリを作ってみよう
13	Chapter 7　OpenAIの画像生成AIを活用したアプリを作ってみよう
14	Chapter 7　OpenAIの画像生成AIを活用したアプリを作ってみよう
15	期末テスト

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	授業中の演習問題、課題の状況
	２. 授業姿勢　30 %	出席状況、授業に対する積極性
	３. テストその他　30 %	期末テスト
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	AI演習ⅡB							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用方法を学び、AIプログラムを実装できるようになる。AIプログラム開発における課題の解決法を								
授業内容	フレームワークとAPIを活用し、AIプログラムを実装する中で、様々な課題を事例的に解決する。								
学習目標	AIプログラミング言語を用いた標準ライブラリを活用し、AIプログラムを実装できるようになる。 AIプログラム開発における課題の解決法を習得する								
使用テキスト	Python×APIで動かして学ぶAI活用プログラミング								

週数	授業計画
1	AI活用プログラミング１
2	AI活用プログラミング１
3	AI活用プログラミング１
4	AI活用プログラミング１
5	AI活用プログラミング１
6	AI活用プログラミング２
7	AI活用プログラミング２
8	AI活用プログラミング２
9	AI活用プログラミング２
10	AI活用プログラミング２
11	AI活用プログラミング３
12	AI活用プログラミング３
13	AI活用プログラミング３
14	AI活用プログラミング３
15	期末テスト

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	授業中の演習問題、課題の状況
	２. 授業姿勢	30 %	出席状況、授業に対する積極性
	３. テストその他	30 %	期末テスト
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	プログラム開発技法ⅡＡ							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	MVCモデルによるWebシステムの設計書が書けるようになる								
授業内容	設計書の記述法を学習し、実際に設計書を作成していく								
学習目標	作成したプログラムの設計書を作成する グループで自分たちのシステムの設計書を作成する								
使用テキスト	Spring Boot 3で始めるWebアプリケーション開発								

週数	授業計画
1	Springを使ったWebの基礎
2	Springを使ったWebの基礎
3	Springを使ったWebの基礎
4	MVCモデルの理解
5	内部設計書の必要性
6	設計書作成の基礎
7	設計書作成の基礎
8	設計書の練習
9	設計書の練習
10	設計書の練習
11	オリジナルアプリケーション作成　画面設計
12	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成　(1)
13	オリジナルアプリケーション作成　データベース設計
14	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成　(2)
15	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成と見直し

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	授業課題の設計書
	2. 授業姿勢　30 %	課題への取り組み姿勢、積極性を評価する 出席状況を加味する
	3. テストその他　30 %	グループ課題のシステムの設計書
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	プログラム開発技法ⅡB							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	MVCモデルによるWebシステムの設計書が書けるようになる								
授業内容	設計書の記述法を学習し、実際に設計書を作成していく								
学習目標	作成したプログラムの設計書を作成する グループで自分たちのシステムの設計書を作成する								
使用テキスト	Spring Boot 3で始めるWebアプリケーション開発								

週数	授業計画
1	SpringをつかったWebの基礎
2	SpringをつかったWebの基礎
3	SpringをつかったWebの基礎
4	MVCモデルの理解
5	内部設計書の必要性
6	設計書作成の基礎
7	設計書作成の基礎
8	設計書の練習
9	設計書の練習
10	設計書の練習
11	オリジナルアプリケーション作成　画面設計
12	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成　(1)
13	オリジナルアプリケーション作成　データベース設計
14	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成　(2)
15	オリジナルアプリケーション作成　処理設計(内部設計）の作成と見直し

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	授業課題の設計書
	2. 授業姿勢　30 %	課題への取り組み姿勢、積極性を評価する 出席状況を加味する
	3. テストその他　30 %	グループ課題のシステムの設計書
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	プログラムPBLⅡＡ							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	２年前期までに学習したことを基に、簡単な模擬プログラムを作成することを通して、仕事の仕方を学ぶ。								
授業内容	グループまたは個人でプログラムの研究・企画・作成する。その成果を発表する。								
学習目標	目的に応じたアプリケーションを構築し、設計に沿ったプログラムを作成することができる。								
使用テキスト	特になし								

週数	授業計画
1	システムの作成実習□プログラム作成の計画
2	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
3	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
4	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
5	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
6	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
7	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
8	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
9	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
10	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
11	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
12	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
13	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
14	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト
15	システムの作成実習□計画に沿っての基本設計、詳細設計、プログラミング、単体テスト、結合テスト

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	プログラムの作成状況、理解度を評価する□グループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況
	２．授業姿勢　30 %	課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する 出席状況を加味する
	３．テストその他　30 %	作成したプログラムの内容、創意工夫点を評価する□プログラムの全体、発表内容を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	１月下旬から２月初旬 卒業成果発表会	

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	プログラムPBLⅡA							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	２年前期までに学習したことを基に、簡単な模擬プログラムを作成することを通して、仕事の仕方を学ぶ。								
授業内容	グループまたは個人でプログラムの研究・企画・作成する。その成果を発表する。								
学習目標	目的に応じたアプリケーションを構築し、設計に沿ったプログラムを作成することができる。								
使用テキスト	特になし								

週数	授業計画
1	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
2	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
3	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
4	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
5	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
6	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
7	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
8	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
9	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
10	プログラムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定並行してプログラムPBLⅡAの計画に沿った基本設計、詳細設計、プログラミング、単体
11	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備）
12	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備）
13	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備）
14	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備）
15	プログラムPBLⅡAの卒業制作成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用プレゼン準備）

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	プログラムの作成状況、理解度を評価するグループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況
	２．授業姿勢　30 %	課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する 出席状況を加味する
	３．テストその他　30 %	作成したプログラムの内容、創意工夫点を評価するプログラムの全体、発表内容を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	１月下旬から２月初旬 卒業成果発表会	

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	ノーコード開発ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	ノーコード開発システムを利用した開発スキルを習得する。								
授業内容	ノーコードツール Kintoneを使用して業務システムの作成について学習する。								
学習目標	ノーコードツール Kintoneを用いてクラウドサービスを構築できる。								
使用テキスト	Kintoneファーストガイド: 働き方改革を推進し、テレワークを実現!								

週数	授業計画
1	DXやノーコード開発kintoneの概要
2	他のアプリの作成方法及びアプリの開発演習
3	テーブル及び計算式
4	アプリの連携
5	アプリの連携演習
6	グラフと集計機能
7	プロセス管理
8	プロセス管理と通知
9	アクセス権の設定とスペース活用(基礎)
10	ピープル・スペース活用(応用)各自発表
11	事例動画から学ぶ(グループワーク)業種別利用シーン①
12	事例動画から学ぶ(グループワーク)
13	業種別利用シーン②
14	管理者権限の把握システム拡張に関して
15	課題発表

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	課題の成果物を評価する
	2. 授業姿勢	30 %	発言の積極性 授業中の態度・忘れ物 発表時の傾聴の姿勢 出席状況 締め切りの厳守
	3. テストその他	40 %	発表での評価結果
	課題･テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	データベース基礎ⅡＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。								
授業内容	データベースの基本をMySQLを用いて学習する								
学習目標	データベースが扱える表について理解し、データベースの簡単な操作ができるようになる								
使用テキスト	スッキリわかるSQL入門 第3版 ドリル256問付き! (スッキリわかる入門シリーズ)								

週数	授業計画
1	データベースとMySQL MySQLインストール
2	データベースの基本的な仕組み
3	データベースの作成□ユーザーの作成
4	テーブルの作成
5	テーブルの作成
6	データの検索
7	データの検索
8	主キー・ユニークキー
9	連番・デフォルト値
10	２つのテーブルの関連付け
11	２つのテーブルの関連付け
12	テーブルの作成演習
13	テーブルの作成演習
14	テーブルの作成演習
15	まとめ

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	課題の成果物を評価する
	２． 授業姿勢	30 %	発言の積極性 授業中の態度・忘れ物 発表時の傾聴の姿勢 出席状況 締め切りの厳守
	３． テストその他	40 %	授業中に小テストとまとめのときに行うテストで評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	ネットワーク基礎ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	インターネットの基本を理解し、最も基本的な用語の意味がわかるようになる								
授業内容	多くの人が同時に利用するインターネットがどのような考え方で作られたかを説明する。								
学習目標	インターネットの通信がどのように構成されているのかを理解する								
使用テキスト	ネットワークがよくわかる教科書								

週数	授業計画
1	はじめに□インターネットについて
2	インターネットのパソコン間の通信の実際□WebやmailのW通信を覗いてみる□多くのパソコンが平等に通信できるように大きい通信は小さい通信に分割されて行われるパケット
3	資格試験で出題されるOSIモデル□インターネットモデルとOSIモデルの比較
4	どの会社の製品でもお互いに通信ができるイーサネットについて説明する。また、すべてのイーサネット機器が異なる番号を持つための仕組みについても説明する。
5	アドレスがグループ化されているインターネットとされていないイーサネットとの違い
6	インターネットとイーサネットの相互の関係のまとめ
7	たくさんのパソコンを繋げる方法□沢山のアドレスを管理する番号(アドレス)の付け方□アドレスのの投資番号に夜グループ化 =ネットマスク
8	ネットマスクの計算方法□教科書的方法□理解が難しい上に間違えやすい
9	ネットマスクの計算方法□実践的的方法
10	ネットマスクの計算演習
11	インターネットで定義されているネットワークとネットワーク同士をつなぐゲートウェイとゲートウェイを経由する通信しない通信の区別について
12	ネットワークとネットマスクとゲートウェイ□インターネットで通信が通る道筋の決め方の概要
13	通信したい相手のインターネットアドレスからその相手のイーサネットアドレスを調べるARPについて説明する
14	インターネットの経路制御
15	まとめ

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題達成率で評価する
	２. 授業姿勢	30 %	出席と授業態度
	３. テストその他	30 %	授業中に行う小テストで評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定･課外授業実施予定･その他			

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	応用情報処理演習ⅡA（夏期集中）							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の応用情報技術者試験の合格を目指し、試験に対する傾向と対策を行う。 午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。								
学習目標	応用情報処理技術者試験範囲の知識理解と試験合格を目指す								
使用テキスト	2025年度版 ニュースペックテキスト 応用情報技術者（TAC出版）								

週数	授業計画
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール
2	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
3	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
4	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
5	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
6	応用情報処理技術者試験　模擬試験
7	応用情報処理技術者試験　模擬試験
8	応用情報処理技術者試験　模擬試験の解説
9	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
10	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
11	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
12	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
13	応用情報処理技術者試験　模擬試験
14	応用情報処理技術者試験　模擬試験
15	応用情報処理技術者試験　模擬試験の解説

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業での演習問題の理解度・予復習と小テスト
	２．授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他　40 %	確認テストおよび練習問題・検定試験結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	応用情報技術者試験（10月）	

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	応用情報処理演習ⅡB（秋期集中）							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	情報処理技術者として必要な基礎知識を学習する								
授業内容	国家試験の応用情報技術者試験の合格を目指し、試験に対する傾向と対策を行う。 午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。								
学習目標	応用情報処理技術者試験範囲の知識理解と試験合格を目指す								
使用テキスト	2025年度版 ニュースペックテキスト 応用情報技術者（TAC出版）								

週数	授業計画
1	情報処理技術者試験の概要とスケジュール
2	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
3	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
4	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
5	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
6	応用情報処理技術者試験　模擬試験
7	応用情報処理技術者試験　模擬試験
8	応用情報処理技術者試験　模擬試験の解説
9	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
10	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
11	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
12	応用情報処理技術者試験過去問題の演習と解説
13	応用情報処理技術者試験　模擬試験
14	応用情報処理技術者試験　模擬試験
15	応用情報処理技術者試験　模擬試験の解説

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	授業での演習問題の理解度・予復習と小テスト
	2. 授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他　40 %	確認テストおよび練習問題・検定試験結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	応用情報技術者試験（10月）	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	クラウド基礎演習ＩＡ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	クラウドコンピューティングのコンセプトを総合的に理解する。								
授業内容	実際にクラウドシステムを使用しながら、クラウドの主要なサービス、セキュリティ、アーキテクチャを学ぶ。								
学習目標	クラウドコンピューティングの特徴と優位性を説明することができる。								
使用テキスト	ＡＷＳ認定クラウドプラクティショナー								

週数	授業計画
1	クラウドのコンセプト概要クラウドを導入することによって企業の仕事の方法がどのように変化するのかを理解する。
2	クラウドエコノミクス総所有コストの要素を理解する。
3	インフラストラクチャの概要AWS リージョン、アベイラビリティーゾーン、エッジロケーションの違いを理解する。
4	クラウドの主要サービス（コンピューティング１）コンピューティングサービスを理解する。
5	クラウドの主要サービス（コンピューティング２）ソリューションを強化するためにクラウドで利用可能な コンピューティングサービスを理解する。
6	クラウドの主要サービス（ストレージ１）クラウドストレージの特徴について理解する。
7	クラウドの主要サービス（ストレージ２）データストレージアーキテクチャを理解する。
8	クラウドの主要サービス（ＶＰＣ）クラウド上の仮想ネットワークを理解する。
9	クラウドの主要サービス（データベース）DB サーバーを構築およびアプリを使用したデータベースとの連携を理解する。
10	クラウドの主要サービス（負荷分散、スケーリング、モニタリング）アーキテクチャのスケーリングおよび負荷分散ができるようになる。
11	クラウドセキュリティ１責任共有モデルについて理解する。
12	クラウドセキュリティ２さまざまな種類のセキュリティ認証情報について理解する。
13	クラウドセキュリティ３セキュリティコンプライアンスについて理解する。
14	クラウドアーキテクチャの設計クラウドソリューションを作成する方法を理解する。
15	クラウドの請求とサポートコストの確認と見積りができるようになる。

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題の成果物を評価する。
	２．授業姿勢	30 %	授業を受ける準備、授業を受ける態度及び授業への積極性を評価する。
	３．テストその他	30 %	テストを評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	ＡＷＳ認定クラウドプラクティショナー		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システム開発技法ⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	卒業製作における設計書の作り方を学び、製作システムの決定プロセスを理解する。								
授業内容	システム開発事例による知識習得と設計書作成を体験する。								
学習目標	設計書を一人で作成できるようになること。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	システム開発とは□(各種技法・開発手順）□要件定義書の理解と作成方法習得
2	外部設計書□画面設計の理解
3	外部設計書□画面設計の作成方法習得
4	外部設計書□画面設計の作成方法習得
5	外部設計書□画面設計の作成方法習得
6	外部設計書□画面設計の作成方法習得
7	外部設計□テーブル設計の理解
8	外部設計□テーブル設計の作成方法習得
9	外部設計□テーブル設計の作成方法習得
10	内部設計□内部設計の理解
11	内部設計□内部設計の作成方法習得
12	卒業課題□開発テーマを決める
13	卒業課題□要件定義書の作成
14	卒業課題□要件定義書のレビュー
15	卒業課題□要件定義書の完成

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	提出課題を評価する。
	2. 授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する
	3. テストその他　30 %	卒業課題の要件定義書を評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システムマネジメントⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	学生は、実際のプロジェクト・ケースを基にプロジェクトマネジメントを疑似体験することにより、プロジェクトマネジメントを理								
授業内容	ＰＭＢＯＫの講義後、実例によりＰＭＢＯＫの方法論を学び、実際のシステム開発プロジェクトを ＰＭとして疑似体験させる。								
学習目標	学生は、支援を受けることにより、サブＰＭとして小規模プロジェクトのマネージを 補佐できるようになる								
使用テキスト	PMBOKガイド								

週数	授業計画
1	プロジェクトとは何か
2	１．ＰＭＢＯＫ概要
3	２．ＰＭＢＯＫの詳細
4	実プロジェクトによるプロジェクトマネジメントの実際（１）□ 立ち上げ□
5	実プロジェクトによるプロジェクトマネジメントの実際（２）□ 計画
6	実プロジェクトによるプロジェクトマネジメントの実際（３）□ 計画
7	実プロジェクトによるプロジェクトマネジメントの実際（４）□ コントロール□
8	実プロジェクトによるプロジェクトマネジメントの実際（５）□ 終結
9	プロジェクトマネジメント演習（１）□ ＷＢＳ作成
10	プロジェクトマネジメント演習（２）□ ＷＢＳ作成
11	プロジェクトマネジメント演習（３）□ アクティビティ順序設定□
12	プロジェクトマネジメント演習（４）□ アクティビティ資源見積□
13	プロジェクトマネジメント演習（５）□ アクティビティ期間見積
14	まとめ
15	テスト

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	提出課題を評価する。
	２．授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する
	３．テストその他　30 %	卒業課題の要件定義書を評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システムマネジメントⅡB							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	学生は、実際のプロジェクト・ケースを基にプロジェクトマネジメントを疑似体験することにより、プロジェクトマネジメントを理								
授業内容	ＰＭＢＯＫの講義後、実例によりＰＭＢＯＫの方法論を学び、実際のシステム開発プロジェクトを ＰＭとして疑似体験させる。								
学習目標	学生は、支援を受けることにより、サブＰＭとして小規模プロジェクトのマネージを 補佐できるようになる								
使用テキスト	PMBOKガイド								

週数	授業計画
1	システムマネジメントⅡAのおさらい
2	プロジェクトマネジメント演習（１）□ スケジュール作成
3	プロジェクトマネジメント演習（２）□ スケジュール作成
4	プロジェクトマネジメント演習（３）□ コストベースラインの作成
5	プロジェクトマネジメント演習（４）□ コストベースラインの作成
6	プロジェクトマネジメント演習（５）□ コントロールＥＶＭ）
7	プロジェクトマネジメント演習（７）□ コントロールＥＶＭ）
8	プロジェクトマネジメント演習（８）□ コントロールＥＶＭ）
9	プロジェクトマネジメント演習（９）□ コントロールＥＶＭ）
10	リスク管理
11	品質管理
12	ステークホルダーマネジメント
13	いろいろなプロジェクト例
14	プロジェクトマネジメントの今後
15	テスト

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	提出課題を評価する。
	２．授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する
	３．テストその他　30 %	卒業課題の要件定義書を評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	IT戦略概論ⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	ITは経営戦略を実現するための欠かせないツールであることを理解し、情報システムを提案・構築する側、情報システムを導入・運								
授業内容	IT戦略の概要、基礎理論を学習し、実際のIT戦略の事例のケーススタディを行う。 その後RFPの作成とそれに対する提案、プレゼンテーションの演習を行う。								
学習目標	IT戦略の概要と事例を学び、中長期的な視点で価値の高いIT戦略を立案する考え方を身につける。								
使用テキスト	実践IT戦略論								

週数	授業計画
1	はじめに、IT戦略とは何か、基礎理論（はじめに、第1章）
2	変革とIT活用の理論とIT活用の全体像（第２、３章）
3	アンケート結果に見る変革とIT活用の実態（第4章）
4	事業のライフサイクルに応じたIT戦略の組立（第5章）
5	事業のライフサイクルごとのIT戦略の事例　その１（第６章）☒小テスト
6	事業のライフサイクルごとのIT戦略の事例　その２（第６章）
7	事例分析に基づくIT戦略のシナリオ（第7章）
8	アンケート結果に見るライフサイクルごとのIT戦略（第8章）
9	自社におけるITの役割に応じたIT戦略（第９章）☒小テスト
10	変革を見通したIT戦略を持て　その１（第10章）
11	変革を見通したIT戦略を持て　その２（第10章）
12	演習１　（１）RFPについて□　（２）自分たちのRFPの作成（A、Bチーム別）
13	演習２　（１）RFPの作成（続き）　（30分）□　（２）RFPのプレゼンテーションを行い、提案を求める　（30分）□
14	演習３　提案書の作成
15	演習４　（１）提案書の作成（続き）　（30分）□　（２）提案のプレゼンテーションと結果の考察　（40分）☒期末テスト

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	演習問題および指定課題について期限までの提出と内容を評価する。
	２．授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、授業を受けている態度及び授業への積極性を評価する。
	３．テストその他　30 %	期末テスト及び確認テストで評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	業務分析ⅡＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	学生は企業における業務の意味を理解し、業務をモデル化し、分析することができる。								
授業内容	業務分析・設計の基本を講義し、実際の事例をもとにビジネスプロセス・モデルの作成・分析、 ソリューションモデルの提案までを演習中心で授業する。								
学習目標	企業戦略とは何かを理解する。企業財務の意味を理解する。 ビジネスプロセスモデルを作成・分析できる。								
使用テキスト	「業務分析設計手法」、「ＵＭＬ徹底活用」、「やさしくわかるＢＡＢＯＫ」、「業務知識がわかる本」								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	１．業務分析とは ２．企業とは ３．企業の理念・ビジョン ４．企業の戦略	【事前】	
		【事後】	「業務分析・設計手法」の1章を読む。
2	１．ＳＷＯＴ分析演習	【事前】	「ＢＡＢＯＫ」の第2章を読む
		【事後】	課題を完了させる
3	１．企業のビジネスモデル ２．ビジネス・モデル演習	【事前】	
		【事後】	県内企業のビジネスモデル理念・ビジョンからビジネスモデルを考える
4	１．財務会計（１）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
5	１．財務会計（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
6	１．業務分析・業務設計 ２．ＢＡＢＯＫ ３．ビジネスプロセス・エンジニアリング ４．問題解決法	【事前】	ＢＡＢＯＫの1章を読む
		【事後】	
7	ビジネスプロセス・モデル作成演習（１）	【事前】	「業務分析・設計手法」の２章を読む。
		【事後】	課題を完了させる
8	ビジネスプロセス・モデル作成演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
9	ビジネスプロセス・モデル作成演習（３）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
10	ビジネスプロセス・モデル作成演習（４）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
11	１．ビジネスプロセス・モデルの分析 ２．ビジネスプロセス・モデルの分析演習（１）	【事前】	「業務分析・設計」の２．８を読んで理解する
		【事後】	課題を完了させる
12	ビジネスプロセス・モデルの分析演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
13	ビジネスプロセス・モデルの分析演習（３）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
14	ビジネスプロセス・エンジニアリングのまとめ	【事前】	
		【事後】	
15	テスト	【事前】	
		【事後】	

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題□ート・プリント等の提出
	２．授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他　40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題□期末試験
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	業務分析ⅡＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	企業における業務を分析し、問題を抽出、解決案を策定できるようになる。								
授業内容	業務分析・設計の基本を講義し、実際の事例をもとにビジネスプロセス・モデルの作成・分析、 ソリューションモデルの提案までを演習中心で授業する。								
学習目標	現状のビジネスプロセス・モデルを分析し、その問題点を発見し、ソリューションモデルを作成できること。 UMLによるソリューションモデルを作成できること								
使用テキスト	「業務分析設計手法」、「ＵＭＬ徹底活用」、「やさしくわかるＢＡＢＯＫ」、「業務知識がわかる本」								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	１．問題解決法 ２．問題解決法演習（１）	【事前】	「業務分析・設計手法」の3章を読む
		【事後】	課題を完了させる
2	問題解決法演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
3	問題解決法演習（３）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
4	業務設計	【事前】	
		【事後】	
5	ＵＭＬ	【事前】	「ＵＭＬ］の1章、3章、4章を読む
		【事後】	
6	ドメインモデル作成演習（１）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
7	ドメインモデル作成演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
8	ユースケースモデル演習（１）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
9	ユースケースモデル演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
10	ユースケースモデル演習（３）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
11	ユースケースモデル演習（４）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
12	総合演習（１）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
13	総合演習（２）	【事前】	
		【事後】	課題を完了させる
14	全体総括	【事前】	
		【事後】	
15	テスト	【事前】	
		【事後】	

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題ノート・プリント等の提出
	２．授業姿勢　30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他　40 %	各章ごとの確認テストおよび練習問題期末試験
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他		

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	技術発表演習ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	様々なビジネスシーンで必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学習する								
授業内容	人前で話す体験をつみ、まず人前で話す度胸を身につけ、さらに発展し、仕事において説得力のあるプレゼンを行う力を身につける。								
学習目標	研究発表会のツールとして使用することを想定し、卒業成果発表会で発表できる技術を獲得する。								
使用テキスト	30時間でマスター Windows 10対応 プレゼンテーション＋PowerPoint2019								

週数	授業計画
1	第1章 プレゼンテーションとは
2	第1章 プレゼンテーションとは
3	第2章 プレゼンテーション資料の作成
4	第3章 プレゼンテーション本番での操作
5	第4章 プレゼンテーションの実施と反省
6	第1回プレゼンテーマ「〇〇のしくみ」：個人制作
7	第1回プレゼンテーマ「〇〇のしくみ」：個人制作
8	第1回プレゼンテーマ「〇〇のしくみ」：個人発表
9	第1回プレゼンテーマ「〇〇のしくみ」：個人発表
10	第1回プレゼンテーマ「〇〇のしくみ」：個人発表
11	第2回プレゼンテーマ「ITニュース解説」：個人制作
12	第2回プレゼンテーマ「ITニュース解説」：個人制作
13	第2回プレゼンテーマ「ITニュース解説」：個人発表
14	第2回プレゼンテーマ「ITニュース解説」：個人発表
15	第2回プレゼンテーマ「ITニュース解説」：個人発表

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　30 %	課題の成果物を評価する
	2. 授業姿勢　30 %	発言の積極性 授業中の態度・忘れ物 発表時の傾聴の姿勢 出席状況 締め切りの厳守
	3. テストその他　40 %	プレゼンテーションを2回実施した際の内容・発表態度・説得力☒発表での評価結果
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定･課外授業実施予定･その他		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システムPBLⅡA							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Project-Based Learning (PBL)手法に基づいてシステム開発を行い、課題、問題点の発掘と解決が主体的にできることを目的とする。								
授業内容	プロジェクト（グループ）を作り、企画の作成と提示、設計～開発～テストを行う。 プロジェクト管理も行う。								
学習目標	グループで共同して企画提案(課題解決策)ができる。設計からテストまで開発工程を実施できる。 プロジェクト管理方法を学習し、プロジェクトマネジメントができる。								
使用テキスト	必要に応じて資料配布								

週数	授業計画
1	オープニング 授業の進め方、役割分担、カリキュラム説明□
2	企画提案の作成要件定義の理解
3	企画提案の作成要件定義の理解・企画書作成
4	企画提案の作成企画書作成
5	企画提案の作成企画書発表
6	開発スケジュール策定
7	設計書作成
8	設計書作成
9	システム実装
10	システム実装
11	システム評価
12	システム評価
13	プロジェクト評価□システム提供判定
14	仕上げ発表準備
15	仕上げ発表準備

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	システムの作成状況、理解度を評価する□グループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況を
	2. 授業姿勢　30 %	課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する 出席状況を加味する
	3. テストその他　30 %	作成したシステムの内容、創意工夫点を評価する□システムの全体、発表内容を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	１月下旬から２月初旬 卒業成果発表会	

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システムPBLⅡB							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	3
学習目的	Project-Based Learning (PBL)手法に基づいてシステム開発を行い、課題、問題点の発掘と解決が主体的にできることを目的とする。								
授業内容	プロジェクト（グループ）を作り、企画の作成と提示、設計～開発～テストを行う。 プロジェクト管理も行う。								
学習目標	グループで共同して企画提案(課題解決策)ができる。設計からテストまで開発工程を実施できる。 プロジェクト管理方法を学習し、プロジェクトマネジメントができる。								
使用テキスト	必要に応じて資料配布								

週数	授業計画
1	オープニング 授業の進め方、役割分担、カリキュラム説明□
2	企画提案の作成要件定義の理解
3	企画提案の作成要件定義の理解・企画書作成
4	企画提案の作成企画書作成
5	企画提案の作成企画書発表
6	開発スケジュール策定
7	設計書作成
8	設計書作成
9	システム実装
10	システム実装
11	システム評価
12	システム評価
13	プロジェクト評価□システム提供判定
14	仕上げ発表準備
15	仕上げ発表準備

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	システムの作成状況、理解度を評価する□グループの作業状況および、グループ内での個人の作業状況を
	2. 授業姿勢　30 %	課題作成への取り組み姿勢、積極性、グループへの協力を評価する 出席状況を加味する
	3. テストその他　30 %	作成したシステムの内容、創意工夫点を評価する□システムの全体、発表内容を評価する
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	１月下旬から２月初旬 卒業成果発表会	

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	システムPBLⅡC							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	システムPBLの工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。								
授業内容	グループまたは個人で研究・開発する過程において、プロジェクト管理を行い、成果を成果報告会で発表する。								
学習目標	プロジェクトで課題に取り組み、グループの進捗管理と遅れた場合の対策の検討方法を身に付ける。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	オープニング 授業の進め方、役割分担、カリキュラム説明□
2	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□成果発表に向けて、グループ発表の方法を学ぶ。
3	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□成果発表に向けて、グループ発表の方法を学ぶ。
4	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□中間報告発表①
5	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□中間報告発表②
6	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□中間報告発表③
7	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
8	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
9	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
10	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
11	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
12	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
13	システムPBLⅡA/Bの工程状況報告とその対応確定□卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当日配布資料・発表用
14	卒業成果報告会 リハーサル
15	卒業成果報告会 本番 振り返り

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　50 %	工程状況報告書の提出と内容を評価する□システムPBL成果物を評価する
	2. 授業姿勢　30 %	授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する グループの協力度を評価する。
	3. テストその他　20 %	卒業成果発表会での成果を評価する。
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	１月初旬から２月初旬 卒業成果発表会	

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	C# 演習ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	5
学習目的	C＃でのプログラミング文法を実装し、プログラミングスキルを身に着けることを目的とします。								
授業内容	C#を用いてコードを書き、基本制御構造、条件分岐、繰り返し文、配列とオブジェクト指向プログラミングの入門を理解するために 訓練します。								
学習目標	基礎的なプログラミング文法が含まれる簡単なプログラムの実装ができます。								
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本								

週数	授業計画
1	基本的なプログラミングの考え方を学ぶ
2	プログラム実行のやり方、文字列表示、プログラムの構造、エラーの対処、エラーとバグ
3	算術演算子と変数、入力と出力関係演算子、論理演算子、条件演算子、型変換
4	条件分岐if、条件分岐switch
5	繰り返し文for、do-while、while
6	配列
7	フラグ管理テキストRPG制作①
8	フラグ管理テキストRPG制作②
9	オブジェクト指向プログラミング（クラスとインスタンスの生成）
10	オブジェクト指向プログラミング（メソッド）
11	オブジェクト指向プログラミング（カプセル化、プロパティ、静的メンバ））
12	オブジェクト指向プログラミング（コンストラクター）
13	オブジェクト指向プログラミング実装①
14	オブジェクト指向プログラミング実装②
15	オブジェクト指向プログラミング実装③

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	50 %	例題・演習課題の提出
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率
	3. テストその他	20 %	小テスト中間試験と期末試験の点数発表の点数
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	個人で2Dゲームを制作し、授業期間の最後に進捗状況を発表してももらう。		

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	C# 演習ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	4
学習目的	オブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。								
授業内容	カプセル化、継承、インターフェースを主に学びます。								
学習目標	オブジェクト指向プログラミングスキルを用いて、コードのカプセル化、拡張性を意識しながらコードを書くことができます。								
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本								

週数	授業計画
1	可読性を高くするプログラミングの書き方①　インプット編
2	可読性を高くするプログラミングの書き方②　実践編
3	継承
4	抽象クラス
5	インターフェース
6	オブジェクト指向プログラミングのデザイン①　インプット編
7	オブジェクト指向プログラミングのデザイン②　実践編　　□
8	コレクション
9	デリゲート
10	例外処理
11	ゲームデザインと実装①
12	ゲームデザインと実装②
13	ゲームデザインと実装③
14	ゲームデザインと実装④
15	ゲームデザインと実装⑤

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	50 %	演習課題の提出
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率
	3. テストその他	20 %	小テスト、試験の点数・発表
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	個人で3Dゲームを制作し、授業期間の最後に進捗状況を発表してももらう。		

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	ゲームＪａｖａⅡＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	Java言語の基礎を学び、オブジェクト指向プログラミングを習得する。								
授業内容	演習を通してJava言語でのプログラムの書き方を学ぶ。								
学習目標	Javaの基本文法を把握し、アルゴリズムを考えてコーディングすることが出来る。 オブジェクト指向の理解とその理解に基づくコーディングをすることが出来る。								
使用テキスト	スッキリわかるJava入門第4版								

週数	授業計画
1	第I部　ようこそJavaの世界へChapter 1　プログラムの書き方Chapter 2　式と演算子
2	第I部　ようこそJavaの世界へChapter 3　条件分岐と繰り返しChapter 4　配列
3	第I部　ようこそJavaの世界へChapter 5　メソッドChapter 6　複数クラスを用いた開発
4	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 7　オブジェクト指向をはじめようChapter 8　インスタンスとクラス
5	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 9　さまざまなクラス機構□
6	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 10　継承
7	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 11　高度な継承
8	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 12　多態性
9	第II部　スッキリ納得 オブジェクト指向Chapter 13　カプセル化
10	中間テスト（第Ⅰ部・第Ⅱ部）
11	第III部　もっと便利にAPI活用術Chapter 14　Javaを支えるクラスたち
12	第III部　もっと便利にAPI活用術Chapter 15　文字列と日付の扱い
13	第III部　もっと便利にAPI活用術Chapter 16　コレクション
14	第III部　もっと便利にAPI活用術Chapter 17　例外
15	期末テスト（第Ⅲ部）

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題提出状況、課題内容
	２．授業姿勢	30 %	出席状況、質問等授業への取り組み姿勢
	３．テストその他	30 %	中間テスト、期末テスト
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	ゲームＪavaⅡＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	Java言語の基礎を学び、オブジェクト指向プログラミングを習得する。								
授業内容	演習を通してJava言語でのプログラムの書き方を学ぶ。								
学習目標	Javaの基本文法を把握し、アルゴリズムを考えてコーディングすることが出来る。 オブジェクト指向の理解とその理解に基づくコーディングをすることが出来る。								
使用テキスト	スッキリわかるJava入門第4版								

週数	授業計画
1	デスクトップアプリ開発
2	デスクトップアプリ開発
3	デスクトップアプリ開発
4	デスクトップアプリ開発
5	デスクトップアプリ開発
6	デスクトップアプリ開発
7	中間テスト
8	Webアプリ開発
9	Webアプリ開発
10	Webアプリ開発
11	Webアプリ開発
12	Webアプリ開発
13	Webアプリ開発
14	Webアプリ開発
15	期末テスト

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題提出状況、課題内容
	２．授業姿勢	30 %	出席状況、質問等授業への取り組み姿勢
	３．テストその他	30 %	中間テスト、期末テスト
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	UnityＩA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	5
学習目的	2Dシューティングゲームを制作出来る。2Dアクションゲームを制作出来る								
授業内容	Unity の基本操作とC#の基礎を学習する。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指す								
学習目標	C#を使用してUnityの基本的な操作をすることが出来る								
使用テキスト	Unityの教科書　Unity2022完全対応　２D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 たのしい2Dゲームの作り方 Unityではじめるゲーム開発入門								

週数	授業計画
1	Unityのインストールと環境準備①Unityの基本操作の習得
2	簡単なスプリクトの作り方の取得②ーレットの作成
3	UIの作り方③Carゲームの制作
4	Prefabを学ぶ④猫が落ちてくる矢を避けるゲームの制作
5	簡単な2Dアクションゲームの作成（雲をジャンプする猫のゲーム）
6	サイドビュー2Dアクションゲームの制作（1章～4章）
7	サイドビュー2Dアクションゲームの制作（5章～6章）
8	サイドビュー2Dアクションゲームの制作（7章）
9	課題制作
10	2Dシューティングゲーム制作
11	2Dシューティングゲーム制作
12	2Dシューティングゲーム制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題を提出しているか提出期限を守れているか、個々の小テストでクオリティが維持できているか
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か
	3. テストその他	30 %	中間、期末のテストの点数
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	UnityＩB							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	6
学習目的	C#をスクリプト言語として、Unityに特化した機能をいくつか使うことが出来るようになる								
授業内容									
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発の基礎操作ができる								
使用テキスト	Unityの教科書　Unity2021完全対応　2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 たのしい2Dゲームの作り方 Unityではじめるゲーム開発入門								

週数	授業計画
1	【山本】トップビュー2Dアクションゲームの制作（8章）【内山】Unityで用いる数学についての学習、ベクトル
2	【山本】トップビュー2Dアクションゲームの制作（8章）【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 Unityを操作しよう□
3	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 インタラクション
4	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 目と耳で感じるインタラクション□
5	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 プレイヤーをつくろう□
6	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」 リプレイ□
7	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unity機能演習「あそびのデザイン講座」「おしまい」をつくろう
8	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：ゲームオブジェクトの操作（移動・回転・検索・複製など）
9	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：入力（キーボード・マウス・ゲームパッドなど）
10	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：ユーザーインターフェース
11	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：物理的力
12	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：アニメーション
13	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：サウンド効果と視覚効果
14	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：コルーチン
15	【山本】Untyの関数とミニゲームの制作【内山】Unityで役立つTips演習：ゲームの世界を管理する□

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	授業中の演習課題提出期限を守れているか
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み
	3. テストその他	30 %	発表・作品完成度□
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	作品制作ＩＡ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	今まで学んだことを生かし、オリジナルゲーム制作を行う								
授業内容	各自、企画書、仕様書、進捗計画を作成。その後、各々のゲーム制作を行う								
学習目標	①就職活動時に提出出来る作品を作成することが出来るようになる ②Unityを用いて簡単な3Dゲーム開発のための基礎操作ができる								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	リリースできるゲームとは？著作権について、制作ゲームの条件説明
2	オリジナルゲーム制作進捗発表 ① ゲームの詳細を決める（ジャンル、デバイスなど）
3	オリジナルゲーム制作進捗発表 ② プレイヤーの基本動き、New Input Systemの実装、アニメーション作成
4	オリジナルゲーム制作進捗発表 ③ ゲームコアに必要なパーツ用意（敵、マップ、ギミックなど）
5	オリジナルゲーム制作進捗発表 ④ ゲームコアに必要なパーツ用意（敵、マップ、ギミックなど）
6	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑤ ゲームのコア途中進捗
7	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑥ ゲームのコア完成
8	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑦ ゲームコアのデバッグ
9	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑧ 効果音、BGM、パーティクルとエフェクト、UI
10	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑨ 画面遷移、演出、チュートリアル
11	オリジナルゲーム制作進捗発表 ⑩ ビルドしたゲームの出来
12	オリジナルゲームのフィードバックをもらう
13	オリジナルゲームの直し
14	オリジナルゲームの最終ビルドと提出
15	完成作品発表

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	マイルストーンを進捗発表までに達する
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢
	3. テストその他	30 %	制作物完成度、面白さ
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	※単位を獲得するには、個人ゲームを少なくとも1つリリース成果必然あり		

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	ゲームプログラミングＩＡ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	C++を使ってプログラミングができるようになる。簡単なゲームを作成することでC++のプログラミングスキルを高める。								
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容をコーディングで動作確認します。								
学習目標	VisualStudioを用いてC++の文法全般を学び、プログラミングができるようになる。 じゃんけんゲームを作成することで、学習したC++プログラミングのスキルを向上させる。								
使用テキスト	やさしいC++第5版								

週数	授業計画
1	メイン：講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、変数　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
2	メイン：式、演算子　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
3	メイン：場合に応じた処理、繰り返し　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
4	メイン：関数　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
5	メイン：ポインタ　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
6	メイン：配列　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
7	メイン：大規模プログラム　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
8	メイン：いろいろな型　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
9	メイン：ファイル入出力と例外処理　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
10	メイン：クラスの基本　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
11	メイン：クラスの機能　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
12	メイン：新しいクラス　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
13	メイン：クラスに関する高度なトピック　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
14	メイン：じゃんけんゲーム作成　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
15	メイン：じゃんけんゲーム作成（発表）、期末テスト　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	30 %	課題提出率
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率
	3. テストその他	40 %	小テストの点数　期末テストの点数
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	ゲームプログラミングⅡA（宮島）							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	C++を復習しプログラミングスキルを高める。オブジェクト指向を意識したC++プログラミングで簡単なゲームを作成する。								
授業内容	テキストとスライド資料で講義します。講義の内容を理解して設計し、コーディングで動作確認します。								
学習目標	VisualStudioを用いてC++のクラス関連の文法を復習し、プログラミングができるようになる。 テトリスを設計、作成することで、学習したオブジェクト指向やC++プログラミングのスキルを向上させる。								
使用テキスト	やさしいC++第5版								

週数	授業計画
1	メイン：講師と生徒の自己紹介と授業の進め方、ポインタ　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
2	メイン：大規模プログラム　サブ：変数の小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
3	メイン：いろいろな型　サブ：式、演算子の小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
4	メイン：クラスの基本　サブ：場合、繰り返しの小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
5	メイン：クラスの機能　サブ：関数の小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
6	メイン：新しいクラス　サブ：ポインタの小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
7	メイン：クラスに関する高度なトピック　サブ：ポインタの小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
8	メイン：オブジェクト指向とは１？（宮島オリジナル）　サブ：配列の小テスト（復習）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
9	メイン：オブジェクト指向とは２？（宮島オリジナル）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
10	メイン：オブジェクト指向が難しいと感じる理由（宮島オリジナル）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
11	メイン：クラスを使ったテトリス設計（宮島オリジナル）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
12	メイン：クラスを使ったテトリス作成（授業後に進捗発表）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
13	メイン：クラスを使ったテトリス作成（授業後に進捗発表）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
14	メイン：クラスを使ったテトリス作成（授業後に進捗発表）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話
15	メイン：クラスを使ったテトリス作成（授業後に進捗発表）　サブ：タイピング　サブ：ゲーム、プログラミングに関する小話

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	30 %	課題提出率
	2. 授業姿勢	30 %	授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率
	3. テストその他	40 %	小テストの点数　期末テストの点数（発表）
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	ゲームプログラミングⅡA(織田)							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	3Dアクションゲームを制作できる								
授業内容	Unreal Engineの基本操作とBlueprintの基礎を学習する。 主にBlueprintの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の習得を目指す								
学習目標	Unreal Engineの基本的な操作を理解し、Blueprintによるゲーム開発が出来る								
使用テキスト									

週数	授業計画
1	Unreal Engineの基本操作とBlueprintの基礎を学習する。主にBlueprintの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の習得を目指す
2	Blueprintの概要説明簡単なBlueprintの作り方を習得Blueprintクラスの作り方を習得し、動く床を作る
3	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム)カウントダウンを作成することでUIの作り方、クラス間の値の受け渡しを習得する
4	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム)扉を作ることでイベント駆動型の考え方を習得する
5	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム)鍵付き扉を作ることで複数のUIの制御方法を習得する
6	簡単なゲームの制作(制限時間内にアイテムを集めるゲーム)Blueprint Interfaceによる参照関係の整理、オブジェクト指向プログラミングを習得する
7	マテリアルの基礎マテリアルとマテリアルインスタンスシェーディングモデルの種類を学ぶ
8	プレイヤーを追いかける敵キャラクターAIの制作ビヘイビアツリーの作り方を習得する
9	ゲームプレイフレームワークの学習各Blueprintクラスの特性を学ぶ
10	マーケットプレイスの利用方法外部アセットのインポート方法開発しやすいフォルダ構成を学ぶ
11	課題制作
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	30 %	課題を提出しているか提出期限を守れているか、授業の内容を踏襲したクオリティになっているか
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢が評価できるか 忘れ物などはしていないか
	3. テストその他	40 %	中間課題の内容に指定した要素が入っているか授業の理解度高いか
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

w

情報システム 学科　　２　　年

科 目 名	ゲームプログラミングⅡB							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子･浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	２
学習目的	オリジナルゲームを作成する際に必要となるゲーム設計（企画、仕様、設計）について理解し、作成が出来るようになる。様々なプログラム例を理解し、								
授業内容	様々なジャンルのゲームを実装する際に必要となる実用的な手法を紹介し、オリジナルゲームへ適応する。								
学習目標	様々なプロジェクトを通して、オブジェクト指向プログラミングを身に付ける。								
使用テキスト	UNITYゲーム プログラミング・バイブル および デザイナーズ・バイブル ※生徒は購入不要								

週数	授業計画
1	UnityでUI画面を作ってみよう！
2	グラフィック描画の基礎「レンダーパイプライン」を理解しよう！
3	TextMesh Pro：豊富なテキスト表現で魅力的な画面デザインを実現
4	Timelineによるカットインアニメーションの作成
5	Progressive Lightmapperとライトマップ for モバイル
6	Progressive Lightmapperとライトマップ for モバイル
7	ProBuilderによるモデルとレベルデザインでのMの活用
8	Post Processing Stack v2によるシーンの絵作り
9	Cinemachineによる臨場感のあるシーン作成
10	BlenderからUnityへのモデルのエクスポート＆インポート
11	2Dゴム紐パチンコゲーム
12	３Dアクション
13	ローカルストレージ(JsonUtility, BinaryFOrmatter, ThreadPool,MD5CryptoServiceProvider,AESManaged)
14	マスターデータクエスト
15	サウンド処理(BGMのフェード,Audio Mixer, ボリュームコンフィグ作成, サウンド処理の最適化)

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題提出
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他	30 %	確認テスト・試験・発表
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定･課外授業実施予定･その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	ゲームプランニング ＩＡ							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	オリジナルの企画書を作成できる								
授業内容	ゲームプランナーの技術を学ぶ オリジナルの企画書作成する								
学習目標	ゲーム業界や職種を学ぶと共に、プランナーになるための技術を学ぶ								
使用テキスト	ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで								

週数	授業計画
1	ゲームの言語化について
2	ゲームの言語化について
3	企画書の作り方について
4	企画書の作り方について
5	実在するゲームから、企画書を作成
6	実在するゲームから、企画書を作成
7	パワーポイントの使い方について
8	オリジナルの企画書の作成
9	オリジナルの企画書の作成
10	オリジナルの企画書の作成
11	オリジナルの企画書の作成
12	オリジナルの企画書の作成
13	オリジナルの企画書の作成
14	オリジナルの企画書の作成
15	オリジナルの企画書の作成

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題を提出しているか提出期限を守れているか
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か
	3. テストその他	30 %	オリジナルの企画書クオリティにて評価
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	ゲームプランニング ＩＢ							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	プランナーとして、企画力、仕様書構成力、コミュニケーション能力の向上を目指す								
授業内容	必要なスキルを学び、企画書や仕様書の作成方法を学ぶ。またチーム制作おいて必要なコミュニケーション能力の向上なども学ぶ								
学習目標	オリジナルの企画書を作成できる。既存のゲームの仕様書を作成できる。								
使用テキスト	ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで								

週数	授業計画
1	チームコミュニケーションについて情報共有と事前相談の必要性
2	チームコミュニケーションについて心理的安全性とコミュニケーション不和を起こさないため
3	仕様書の作り方について
4	仕様書の作成
5	仕様書の作成
6	仕様書の作成
7	オリジナルの企画書の作成　1作目
8	オリジナルの企画書の作成　1作目
9	オリジナルの企画書の作成　1作目
10	オリジナルの企画書の作成　1作目
11	オリジナルの企画書の作成　２作目
12	オリジナルの企画書の作成　２作目
13	オリジナルの企画書の作成　２作目
14	オリジナルの企画書の作成　２作目
15	オリジナルの企画書の作成　２作目

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題を提出しているか提出期限を守れているか
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か
	3. テストその他	30 %	オリジナルの企画書クオリティにて評価
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	ゲームプランニングⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	改善案など、自分の意見をしっかりと言う事が出来る								
授業内容	実在するゲームをもとに、優れている点や改善点をチームで話し合いなどを行う 答えない課題に対して、どう改善策を提案するか話し合いなどを行う								
学習目標	なぜゲームは面白さについて理論的に、構造的に説明ができ、再現性のある仕組みを作ることが出来る								
使用テキスト	ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで								

週数	授業計画
1	ブレーンストーミングの活用と注意点について
2	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレーンストーミングを実施
3	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレーンストーミングを実施
4	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレーンストーミングを実施
5	1つのゲームを題材にゲームの良い点、改善点のブレーンストーミングを実施
6	仕様書、企画書の作成　1作目
7	仕様書、企画書の作成　1作目
8	仕様書、企画書の作成　1作目
9	仕様書、企画書の作成　1作目
10	仕様書、企画書の作成　2作目
11	仕様書、企画書の作成　2作目
12	仕様書、企画書の作成　2作目
13	仕様書、企画書の作成　2作目
14	仕様書、企画書の作成　2作目
15	仕様書、企画書の作成　2作目

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題を提出しているか提出期限を守れているか
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か
	3. テストその他	30 %	期末仕様書、期末企画書の完成度
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	CGＩA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	ゲーム制作に必要な画像処理の基本を学ぶ								
授業内容	Photoshopの基礎訓練と創作								
学習目標	Photoshopを使って、どのようにゲーム画像に活かすのか（UIと背景）								
使用テキスト	イラストですっきりわかる！ Photoshop								

週数	授業計画
1	Photoshopの基礎知識：なにができるのか（解像度とは）
2	Photoshopとillustratorの違いについて（ラスターデータとベクターデータ）
3	どのような画像処理がPhotoshopでできるのか
4	切り抜き機能について：AIによる合成
5	レイヤーの使い方・チャンネルの考え方と使い方
6	選択範囲とマスク:1
7	選択範囲とマスク:2
8	画像編集1シェイプとパス
9	パターンとグラデーション/テキスト入力/ブラシツールを使う
10	Photoshopによる3Dモデリング:フォントについて
11	課題：UI制作
12	課題：UI制作
13	課題：ロゴ制作
14	課題：ロゴ制作
15	課題：ロゴ制作

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	50 %	宿題課題提出 授業内の課題の取り組み
	2. 授業姿勢	30 %	①欠席・遅刻がないか ②受講マナーが良好か ③クラスの授業に協力的か、④授業中に良く聞き、メモ、質問、発言など自ら工夫し積極的に授業に参加しているか ⑤忘れ物をしない 以上の観点から評価
	3. テストその他	20 %	企画、各種書類、制作物、総括
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定･課外授業実施予定･その他			

情報システム 学科　　1　　年

科 目 名	CGＩB							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	Blenderの基本機能を知り、CGの作成方法とUnityでの利用方法を学習する。								
授業内容	Blenderを使用したCGの作成を行い、作成したCGをUnityで使えるようにする。								
学習目標	Blenderを用いて簡単なオブジェクトやキャラクターの作成ができ、それをUnityで扱えるようになる。								
使用テキスト	ミニチュア作りで楽しくはじめる 10日でBlender 4入門								

週数	授業計画
1	最新バージョンのBlenderのインストール①Blenderの初期設定
2	視点の操作②オブジェクトの基本操作
3	簡単なオブジェクトの作成演習③マテリアルの設定
4	ライティングとカメラの設定④レンダリングエンジンの設定
5	モディファイアの利用
6	複雑なモデルの作成演習
7	キャラクターの作成演習
8	キャラクターの作成演習
9	アーマチュアの設定⑦アニメーションの作成
10	FBX形式でのエクスポート設定⑧Unityへのインポート
11	複数のモデルを組み合わせたCG作品の作成演習
12	複数のモデルを組み合わせたCG作品の作成演習
13	オリジナルCG作品の作成
14	オリジナルCG作品の作成
15	オリジナルCG作品の作成

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題の提出
	2. 授業姿勢	30 %	出席率、授業中の態度、ワークへの取り組み
	3. テストその他	30 %	小テスト
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	コンピュータ基礎ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	情報処理技術者能力試験３級の範囲内容を理解する。								
授業内容	情報処理技術者能力認定試験３級の試験対策を行う。コンピュータ全般（ハードウエア、ソフトウエア）の知識習得を行う。								
学習目標	情報処理技術者能力試験３級に必要な知識を身に付けることができる。								
使用テキスト	サーティファイ　情報処理技術者能力認定試験　問題集　３級（Web） 情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論								

週数	授業計画	事前・事後の学習	
1	オリエンテーション	【事前】	なし
		【事後】	予習を開始する。
2	問題集 １　基礎理論（基礎理論）	【事前】	P6～P8を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
3	問題集 １　基礎理論（基礎理論）	【事前】	P9～P15を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
4	問題集 １　基礎理論（アルゴリズムとプログラミング）	【事前】	P16～P24を解く。
		【事後】	確認テストに向けた復習を行う。
5	【基礎理論】確認テスト、解説	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
6	問題集 ２　コンピュータシステム（コンピュータ構成要素）	【事前】	P25～P33を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
7	問題集 ２　コンピュータシステム（システム構成要素）	【事前】	P34～P43を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
8	問題集 ２　コンピュータシステム（ソフトウェア、ハードウェア）	【事前】	P44～P51を解く。
		【事後】	確認テストに向けた復習を行う。
9	【コンピュータシステム】確認テスト、解説	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
10	問題集 ３　技術要素（ヒューマンインターフェース、マルチメディア、ネットワーク）	【事前】	P52～P56を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
11	問題集 ３　技術要素（セキュリティ）	【事前】	P57～P61を解く。
		【事後】	確認テストに向けた復習を行う。
12	【技術要素】確認テスト、解説	【事前】	テスト勉強を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。
13	問題集 ４　開発技術（システム開発技術、ソフトウェア開発管理技術）	【事前】	P62～P67を解く。
		【事後】	小テストに向けた復習を行う。
14	問題集 ５　ビジネスインダストリと法務（ビジネスインダストリ、法務）	【事前】	P68～P72を解く。
		【事後】	模擬試験に向けた復習を行う。
15	模擬試験、解説	【事前】	総復習を行う。
		【事後】	必要に応じて追試を行う。

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	30 %	教科書内の練習問題および授業中の演習課題☑ート・プリント等の提出
	２．授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	３．テストその他	40 %	小テスト　等
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	情報処理技術者能力試験３級 試験対策のため、授業を前倒し実施し、6月中に授業を終了する。		

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	オンラインゲーム制作ⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	オンラインゲームの開発における基礎概念をシンプルなゲームをとして学びます								
授業内容	Unityを用いてスマホ上で動作するオンラインゲームの基礎を学習します バックエンド側はBaaSのPlayFabを使用し、クライアント側をUnityで実装します								
学習目標	オンラインゲーム特有のデータの持ち方、クラス設計、非同期処理などを学びます								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	機能実装：ログイン
2	機能実装：プレイヤーデータの管理
3	機能実装：マスターデータの管理
4	機能実装：ショップ機能
5	機能実装：フレンド機能
6	機能実装：ランキング機能
7	機能実装：ガチャ機能
8	機能実装：ギフトを贈る
9	機能実装：お知らせ機能
10	機能実装：キャラクターの管理
11	機能実装：スタミナ機能
12	機能実装：クエスト機能
13	機能実装：ログインボーナス機能
14	機能実装：ミッション機能
15	機能実装：広告機能

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	授業中の演習課題
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他	30 %	発表・作品完成度
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	オンラインゲーム制作ⅡB							学期	後　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	オリジナルゲームを作成する際に必要となるゲーム設計（企画、仕様、設計）について理解し、作成が出来るようになる。様々なプログラム例を理解し、必要に応じて自作の								
授業内容	様々なジャンルのゲームを実装する際に必要となる実用的な手法を紹介し、オリジナルゲームへ適応する。								
学習目標	ゲーム設計から実装までを行うことができる。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	UniRx/UniTaskを学習する前に
2	Subject系の使い方
3	Reactive Propertyの使い方
4	ファクトリメソッドの使い方
5	Unityイベント関数でのUniRxの使用
6	uGUIコンポーネントとObservable
7	コルーチンからの変換
8	フィルタリング系Operatorの使い方１
9	フィルタリング系Operatorの使い方２
10	メッセージ変換系Operatorの使い方
11	UniTaskの用途１（コルーチンの代替としてのasync / await）
12	UniTaskの用途２（イベントをasync / awaitで使う）
13	UniTaskライブラリのファクトリメソッド１
14	UniTaskライブラリのファクトリメソッド２
15	UniRxを使用して、第1週の実装をもう一度やってみよう！

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	課題提出
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他	30 %	確認テスト・試験・発表
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定･課外授業実施予定･その他			

情報システム 学科　　2年課程　　2　年

科 目 名	サウンドⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	2
学習目的	ゲームのBGMの作り方を学習し、制作します。								
授業内容	ゲームのBGMの制作を行います。								
学習目標	制作中のゲームに必要なBGMを制作することができます。								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	DAWの使い方①音楽理論（音名、拍子、テンポ）
2	音楽理論（長音階、短音階、音程）
3	音楽理論（音程、ダイヤトニックコード）
4	音楽理論（ダイヤトニックコード、三和音の種類、コードネームの読み方）
5	音楽理論（四和音、コードネームの読み方、主要三和音）
6	音楽理論（メロディの作り方、コードパターン）
7	課題制作
8	音楽理論（伴奏の作り方）
9	音楽理論（代理コード、コードパターン）
10	音楽理論（代理コード、コードパターン）
11	音楽理論（打楽器の作り方）①ファレンスの研究①ファレンスに基づいた曲制作
12	リファレンスに基づいた曲制作
13	リファレンスの研究①課題制作
14	課題制作
15	課題制作

	評価項目/割合		評　価　内　容
評価基準	1. 課 題	40 %	演習課題・作品完成度・発表
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢
	3. テストその他	30 %	各章ごとの確認制作および練習問題①ート等の提出
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他			

情報システム 学科　　2　　年

科 目 名	インターンシップⅡA							学期	前　　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	企業での体験実習を通して実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。								
授業内容	企業で通年で45時間以上の就業体験を行い、レポート提出と発表を行う。								
学習目標	就業体験を通して、業界理解を深め就職活動に役立てる。また実習を通して自主性・主体性・ビジネスマナーを習得する。								
使用テキスト	無し								

週数	授業計画
1	業界研究
2	インターンシップ先の選定
3	インターンシップの時期決定および申し込み・実習願いの提出
4	自己紹介表・エントリーシートの作成・添削指導
5	インターンシップ先の事前学習
6	インターンシップ（45時間以上）
7	事後レポートの提出
8	インターンシップ報告会
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	インターンシップに参加する事後レポート・発表
	2. 授業姿勢	30 %	無欠席での参加 身だしなみ・挨拶等実習先評価
	3. テストその他	30 %	実習先評価
	課題･テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	夏季休暇中を想定		

情報システム 学科　　2　年

科 目 名	総合演習ⅡA							学期	前　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	1
学習目的	地域連携、企業連携等の学外で学生が主体的に行う活動を通して、非認知能力の向上を目指す								
授業内容	様々な地域連携イベントに参加								
学習目標	学校外のコミュニティに参加し、主体性、自立性、コミュニケーション能力を育む								
使用テキスト	なし								

週数	授業計画
1	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
2	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
3	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
4	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
5	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
6	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
7	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
8	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
9	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
10	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
11	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
12	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
13	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
14	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加
15	魚津市、射水市などの地域連携や企業連携イベントに参加

	評価項目/割合	評 価 内 容
評価基準	1. 課 題　40 %	レポートの締切を守れているかレポートを提出出来ているか
	2. 授業姿勢　30 %	各種イベントに出席しているか 各種イベントに意欲的に参加できているか
	3. テストその他　30 %	レポートのクオリティが高いか
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。	
目標検定・課外授業実施予定・その他	時間割外で行われる通年学科活動について評価する。 不定期に実施される学科イベントがある場合がある。	

情報システム 学科　　2年課程　　2　年

科 目 名	卒業制作ⅡA							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	3
学習目的	長期間のチームゲーム開発を通してコミュニケーション能力、非認知能力の向上を目指す。また卒業成果発表会を実施し成功体験を通して自己肯定感の向上を目指す。								
授業内容	一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表をする								
学習目標	チームワークの能力を身に付ける。 一つのゲームを作り上げるまでに含まれる作業を体験する。								
使用テキスト	なし。								

週数	授業計画
1	チーム分け、企画作成
2	企画書に基づく仕様書作成
3	仕様に基づく作業分担。設計開始。
4	設計①
5	設計②
6	実装①
7	実装②
8	実装③
9	中間発表実装④
10	実装⑤
11	実装⑥
12	実装⑦
13	リハーサル
14	リハーサル
15	発表会

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	各自の作業・進捗報告書の内容と提出を評価する。提出期限を守れているか
	2. 授業姿勢	30 %	授業において意欲的か
	3. テストその他	30 %	グループへの貢献度作品の完成度、発表の完成度
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	最後の作品発表を期末テストとする		

情報システム 学科　　2年課程　　2　年

科 目 名	卒業制作ⅡB							学期	後　期
担当教員	一ノ瀬伊通子・浦城尚武	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	選択必修	単位数	3
学習目的	チームで円滑に作品を完成させるために、これまで培ってきたゲーム開発の知識とコミュニケーション能力を活かし、自身のスキル向上と同時に学生の成長を促進することに焦点を								
授業内容	一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表する。 1日の作業の終わりに報告書を書く。								
学習目標	チーム内でコミュニケーションを取りながら、円滑に作業ができて、作品を仕上げることができる。 作業の状況、作品の進捗を報告することができる。								
使用テキスト	なし。								

週数	授業計画
1	チーム分け、企画作成
2	企画書に基づく仕様書作成
3	仕様に基づく作業分担。設計開始。
4	設計①
5	設計②
6	実装①
7	実装②
8	実装③
9	中間発表実装④
10	実装⑤
11	実装⑥
12	実装⑦
13	リハーサル
14	リハーサル
15	発表会

	評価項目/割合		評 価 内 容
評価基準	1. 課 題	40 %	各自の作業・進捗報告書の内容と提出を評価する。
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み、姿勢 忘れ物 提出期限を守るかどうか
	3. テストその他	30 %	グループへの貢献度作品の完成・発表
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。		
目標検定・課外授業実施予定・その他	最後の作品発表を期末テストとする		