

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Java I
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間（内10時間遠隔授業）
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	C言語実習と並行し基本入出力、制御文などを身に付させる。これらを通して、Javaプログラミングの基礎及びアルゴリズムの基礎を理解し、独力で初級レベルアプリケーションが作成可能になる。
授業の内容／計画	<p>Javaを採用したシステム開発業務経験のある教員から、開発業務において注意しなければいけないコーディング規則などを踏まえて以下項目の実施。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①クラスとは何か。クラス(外部含む)やメソッドの作成方法</li> <li>②import文 パッケージの利用(Scanner,Random,DecimalFormat等) ※10から100ステップ前後のプログラム演習問題を100本程度演習 基本的なアルゴリズムを習得させる。</li> <li>③ファイル操作と例外処理</li> <li>④成果物として脳トレプログラム(ランダム、時間計測、正負判定など)やCSVファイルへの入出力を行うプログラムの開発 ※不正解問題を保持し、再度解答させるなど ※ファイル検索機能を付与など</li> </ol>
成績評価方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ol> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	Java I
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	C言語実習と並行し基本入出力、制御文などを身に付させる。これらを通して、Java プログラミングの基礎及びアルゴリズムの基礎を理解し、独力で初級レベルアプリケーションが作成可能になる。
授業の内容／計画	<p>Javaを採用したシステム開発業務経験のある教員から、開発業務において注意しなければいけないコーディング規則などを踏まえて以下項目の実施。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①クラスとは何か。クラス(外部含む)やメソッドの作成方法</li> <li>②import文 パッケージの利用(Scanner,Random,DecimalFormat等) ※10から100ステップ前後のプログラム演習問題を100本程度演習 基本的なアルゴリズムを習得させる。</li> <li>③ファイル操作と例外処理</li> <li>④成果物として脳トレプログラム(ランダム、時間計測、正負判定など)やCSVファイルへの入出力を行うプログラムの開発 ※不正解問題を保持し、再度解答させるなど ※ファイル検索機能を付与など</li> </ul>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C言語
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験ありの教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間（内10時間遠隔授業）
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	各プログラム言語の基礎となるCについて学習。キーボードを使った単純入出力を通し、要求に対してのロジックの考え方や制御文を学び、配列やポインタを利用して、大量データや文字列を操作する手法を学習する。
授業の内容／計画	<p>システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない規則を踏まえて、C言語の基本構文と課題を実施する。</p> <p>①変数とデータ型について  ②基本入出力(printf,scanf,getchar,putchar,gets,puts)  ③制御構造(if構造,while,for,do while)  ④ポインタ(ポインタ変数でのみ実施)</p>
成績評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題  ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)  ③授業態度  ④出席状況  課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算  合計点が6割に満たない場合は欠点  ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	C言語/C++
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	各プログラム言語の基礎となるCについて学習。キーボードを使った単純入出力を通し、要求に対してのロジックの考え方や制御文を学び、配列やポインタを利用して、大量データや文字列を操作する手法を学習する。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない規則を踏まえて、C言語の基本構文と課題を実施する。</p> <p>①ユーザー定義関数 関数の定義方法を学び、効率的に機能分割ができる基礎となる能力を習得する。</p> <p>②ポインタ 配列のアドレス確認から始め、動的メモリの確保の技術を学び、アドレスによるデータへのアクセス方法の基礎を習得する。</p> <p>③構造体 異なるデータ型の値をまとめて管理するための技術を習得する。</p> <p>④応用問題 1年間のまとめとして、応用問題(コード行数100行以上)の課題を作成。</p>
成績 評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Webページ制作基礎
担当教員	平野 考一、田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	60時間 (内18時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	Webサイトとはどのような仕組みによって作成、構成されているのかを理解し、HTMLを使った画面制作やCSSを使ったレイアウト構築手法について学習する。静的なWebサイトの作成能力を身につけさせることを目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①HTML基本タグ(H,P,DIV,SPAN,BR,TABLE)などを使った制作手法を理解</li> <li>②CSSデザインを理解(id/class指定) ※埋め込み型と外部ファイル形式</li> <li>③カラムレイアウトの制作手法を理解 ※DIVタグによる2カラムレイアウトなど</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	Webページ制作応用
担当教員	平野 考一、田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	Webサイトとはどのような仕組みによって作成、構成されているのかを理解し、HTMLを使った画面制作やCSSを使ったレイアウト構築手法、入力フォームの生成とJavaScriptを使ったイベントについて学習する。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>① Javascriptとは</li> <li>② イベントの種類</li> <li>③ 変数とオブジェクト</li> <li>④ DOMについての理解</li> <li>⑤ ミニゲームの作成による技術の確立</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 実施單元ごとの提出課題</li> <li>② 授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③ 授業態度</li> <li>④ 出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⑤ 追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</li> </ul>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Windowsアプリケーション基礎
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	30時間（内6時間遠隔授業）
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	一般的に利用されるWindows搭載のPCで動作するシステムの開発方法の習得。基礎的なフォームコントロールの利用方法と各イベントについて学習する。
授業の内容／計画	<p>システム開発業務経験のある教員により、プログラム言語の文法や仕様のみではなく、開発現場でのコーディング規則などを交えての教育を行う。</p> <p>①Visual Studio2017の利用方法  ②Windowsプログラミングの構築の基礎  ③フォームコントロールの使い方  ④イベントドリブンについて</p>
成績評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題  ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)  ③授業態度  ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算  合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	.NETアプリケーション I
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	一般的に利用されるWindows搭載のPCで動作するシステムの開発方法の習得。基礎的なフォームコントロールの利用方法と各イベントについて学習する。
授業の内容 ／計画	システム開発業務経験のある教員により、プログラム言語の文法や仕様のみではなく、開発現場でのコーディング規則などを交えての教育を行う。  ①配列とコレクション ②サブプロシージャ及びファンクション ③よく利用するメソッドの理解 ④イベントとプロシージャについて ⑤構造体とクラス
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	データベース
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内5時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	データベースとは何かを知り、データベースの種類や用途などについて学ぶ。SQLを使った基本的なデータ抽出法を学習。基本的なDML文、条件指定でのデータ抽出や挿入、削除、更新などが出来るようになる。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①データベースとは</li> <li>②データベースの種類</li> <li>③RDBMSの操作について</li> <li>④複雑な検索条件を指定したデータの抽出手法</li> <li>⑤並べ替えやグループ化</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	データベース
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	データベースとは何かを知り、データベースの種類や用途などについて学ぶ。SQLを使った基本的なデータ抽出法を学習。基本的なDML文、条件指定でのデータ抽出や挿入、削除、更新などが出来るようになる。
授業の内容 ／計画	<p>①グループ化による集計処理  ②副問い合わせ(サブクエリ)  ③表の結合(JOIN)  ④集合演算(和・差・積)</p> <p>授業目標として、データベースから必要な情報を取得するための問い合わせを自ら考えて作成することができる能力を習得する。</p>
成績 評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題  ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)  ③授業態度  ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算  合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	112時間 (内40時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①基礎理論</li> <li>②コンピュータシステム</li> <li>③技術要素</li> <li>④開発技術</li> <li>⑤プロジェクトマネジメント</li> <li>⑥サービスマネジメント</li> <li>⑦システム戦略</li> <li>⑧経営戦略</li> <li>⑨企業と法務</li> </ul> <p>基本情報技術者免除対象講座受講計画にてIPAに申請している計画に基づいて実施する。</p>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①基礎理論</li> <li>②コンピュータシステム</li> <li>③技術要素</li> <li>④開発技術</li> <li>⑤プロジェクトマネジメント</li> <li>⑥サービスマネジメント</li> <li>⑦システム戦略</li> <li>⑧経営戦略</li> <li>⑨企業と法務</li> </ul> <p>基本情報技術者免除対象講座受講計画にてIPAに申請している計画に基づいて実施する。</p>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義・演習
科目名	ハードウェア概論 (CompTIA A+)
担当教員	田上 貴之、酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内14時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	CompTIA A+の教材を応用し、ハードウェアの基礎知識を身につける。 CompTIA A+の取得又は同等の知識を習得することを目標とする。
授業の内容 ／計画	第1章 PCコンポーネントのインストールと構成 第2章 ディスプレイ及びマルチメディアデバイスのインストールと構成 第3章 ストレージデバイスのインストールと構成 第4章 内部システムコンポーネント 第5章 ネットワークインフラストラクチャの概念 第6章 ネットワークの構成 第7章 クライアントの仮想化とクラウドコンピューティング 第8章 ノートPCのサポート 第9章 モバイルデバイスのサポート 第10章 印刷デバイスのインストールと構成
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	ハードウェア概論 (CompTIA A+)
担当教員	田上 貴之、酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	CompTIA A+の教材を応用し、ハードウェアの基礎知識を身につける。 CompTIA A+の取得又は同等の知識を習得することを目標とする。
授業の内容 ／計画	第1章 PCコンポーネントのインストールと構成 第2章 ディスプレイ及びマルチメディアデバイスのインストールと構成 第3章 ストレージデバイスのインストールと構成 第4章 内部システムコンポーネント 第5章 ネットワークインフラストラクチャの概念 第6章 ネットワークの構成 第7章 クライアントの仮想化とクラウドコンピューティング 第8章 ノートPCのサポート 第9章 モバイルデバイスのサポート 第10章 印刷デバイスのインストールと構成
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策A
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内10時間遠隔授業)
対象学年	近畿コンピュータ電子専門学校 1年
履修条件	特になし
到達目標	就職活動の仕方についてどのような入社試験が行われるか、職種があるかを知る。企業講演会を通して、業種や職種、仕事についてを知る。SPI試験対策を重点的に実施し基礎学力の向上を行う。
授業の内容／計画	<p>①就職活動について(試験の種類など)                  ②職業について                  ③SPI対策 非言語 問題を繰り返し実施</p> <p>年数回、企業による講演会を実施し、就職に対しての心構えと業界動向について理解し対策を行っていく。</p>
成績評価方法	<p>①授業内における小テスト                  ②期末試験                  ③授業態度                  ④出席状況</p> <p>期末試験及び小テストの合計点が6割に満たない                  又は出席率80%未満の場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策 I
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	就職活動の仕方についてどのような入社試験が行われるか、職種があるかを知る。企業講演会を通して、業種や職種、仕事についてを知る。SPI試験対策を重点的に実施し基礎学力の向上を行う。
授業の内容／計画	<p>①就職活動について(試験の種類など)                  ②職業について                  ③SPI対策 非言語 問題を繰り返し実施</p> <p>年数回、企業による講演会を実施し、就職に対しての心構えと業界動向について理解し対策を行っていく。</p>
成績評価方法	<p>①授業内における小テスト                  ②期末試験                  ③授業態度                  ④出席状況</p> <p>期末試験及び小テストの合計点が6割に満たない                  又は出席率80%未満の場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	アルゴリズム基礎
担当教員	田上 貴之、尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内5時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	プログラム作成に必要な、処理手続きの流れについて理解を深め、フローチャートを用いてアルゴリズムを記述する力を身につける。
授業の内容 ／計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. アルゴリズムについて</li> <li>2. 間違いのないプログラムを作るには</li> <li>3. フローチャートの基本図記号</li> <li>4. フローチャートによるアルゴリズム表現の基本</li> <li>5. 入出力、計算を含む「順次」・「選択」の基本演習</li> <li>6. 「反復」記述の例題と演習</li> <li>7. 配列の活用</li> <li>8. 配列を活用する処理の演習</li> <li>9. サブルーチンの活用</li> <li>10. 2重ループ処理の活用と演習</li> </ol>
成績 評価方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ol> 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	システム設計
担当教員	田上 貴之、尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	要求定義、設計、開発、テスト、運用の各工程における手順や技法を学習する。システム開発における流れを理解させることを目的とする。
授業の内容 ／計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開発手法の種類</li> <li>2. 企画・要求定義について</li> <li>3. スケジュール管理</li> <li>4. 外部設計・内部設計について</li> <li>5. 設計書の様式例の紹介</li> <li>6. プログラム設計</li> <li>7. アルゴリズムの演習</li> </ol>
成績 評価方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ol> 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Office実習
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	Word,Excelの利用について学習。 入力速度向上及び、ビジネス文章作成手法を習得。
授業の内容 ／計画	①ビジネス文書作成手法 ②Excel,Wordの連携 ③ショートカットを利用した効率的な操作方法 ④MOSの取得に向けた模擬試験実施
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	Office実習
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
教育目標	Word,Excelの利用について学習。 入力速度向上及び、ビジネス文章作成手法を習得。
授業の内容 ／計画	①ビジネス文書作成手法 ②Excel,Wordの連携 ③ショートカットを利用した効率的な操作方法 ④MOSの取得に向けた模擬試験実施
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	通期
授業方法	講義・演習
科目名	課外授業
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	16時間
対象学年	情報クリエイタ工学科1年
履修条件	特になし
到達目標	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。
授業の内容／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①人間学セミナー</li> <li>②業界セミナー</li> <li>③シーテックジャパンの見学</li> <li>④OB/OG講演会</li> <li>⑤就職活動セミナー</li> <li>⑤校内合同企業説明会</li> </ul>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Java II (Android基礎)
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び 人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間 (内20時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	Android開発概論を学び、レイアウト作成の基礎とActivityクラスなどのGUI画面の生成手法の基礎を学習する。
授業の内容 ／計画	<p>Javaを採用したシステム開発業務経験のある教員から、開発業務において注意しなければいけないコーディング規則などを踏まえて以下項目の実施。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① レイアウトを使ったアプリケーション開発</li> <li>② イメージの取り扱い</li> <li>③ ラジオボタン。チェックボックスの利用方法</li> <li>④ Handleを使って時間制御を行うアプリの開発</li> <li>⑤ オブジェクト指向の基礎と配列を使った操作</li> <li>⑥ ビュークラスを使ったグラフィックの表示</li> </ol>
成績 評価方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ol> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	モバイル開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び 人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	Android開発概論を学び、レイアウト作成の基礎とActivityクラスなどのGUI画面の生成手法の基礎を学習する。
授業の内容 ／計画	<p>Javaを採用したシステム開発業務経験のある教員から、開発業務において注意しなければいけないコーディング規則などを踏まえて以下項目の実施。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① レイアウトを使ったアプリケーション開発</li> <li>② イメージの取り扱い</li> <li>③ ラジオボタン、チェックボックスの利用方法</li> <li>④ Handleを使って時間制御を行うアプリの開発</li> <li>⑤ オブジェクト指向の基礎と配列を使った操作</li> <li>⑥ ビュークラスを使ったグラフィックの表示</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	C++
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験有の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内10時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	1年次に学習したC言語を復習したのち、ミニプログラムを作り、理解度を深める。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない規則を踏まえて、以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①変数の作成と条件判定、C言語の基本文法(数当てゲーム)</li> <li>②四則演算とビット演算(基数変換プログラム)</li> <li>③2次元配列の操作(奇数魔法陣)</li> <li>④関数の作成とポインタ(簡易マインスイーパー)</li> <li>⑤構造体の作成(名前でバーコードバトラー)</li> <li>⑥テキストファイルの読み書き(俳句メーカー)</li> <li>⑦バイナリファイルの読み書き(簡易スロットマシン)</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施單元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	C#
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験有の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	C#を使ったプログラミングの基礎を復習する。 .NETを使用し、C#の基本文法から学ぶ。 C/C#の技術を習得し、作品制作技術として活用できる能力を身につける。 Visual Studioの開発技術の習得
授業の内容 ／計画	システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない 規則を踏まえて、以下の内容を学習する。  ① C#の基本文法 ② イベントハンドラとフォームデザイナを使わない画面製作 ③ オブジェクト指向を使ったプログラミング(簡易電卓) ④ プレゼンテーショングラフィクス ⑤ アレイリスト(アナログ時計) ⑥ ファイル入出力 ⑦ 印刷処理 (大阪府堺市の1年間の温度変化のグラフ) ⑧ HTTP通信 (各地の天気予報と気温)
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	Webアプリケーション開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験有の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間 (内20時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	C#を使ったプログラミングの基礎を復習する。 .NETを使用し、C#の基本文法から学ぶ。 C/C#の技術を習得し、作品制作技術として活用できる能力を身につける。 Visual Studioの開発技術の習得
授業の内容 ／計画	システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない 規則を踏まえて、以下の内容を学習する。  ① C#の基本文法 ② イベントハンドラとフォームデザイナを使わない画面製作 ③ オブジェクト指向を使ったプログラミング(簡易電卓) ④ プレゼンテーショングラフィクス ⑤ アレイリスト(アナログ時計) ⑥ ファイル入出力 ⑦ 印刷処理 (大阪府堺市の1年間の温度変化のグラフ) ⑧ HTTP通信 (各地の天気予報と気温)
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	.NETアプリケーションⅡ
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内6時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	1年時に学習した.NETの基礎を応用し、DBと連携したシステム開発を行う為の技術を習得する。また、卒業課題として自分たちでDB設計を行い構築し、これを管理するためのシステムを作成する。
授業の内容／計画	以下の内容を復習する。 ①システムの基本設計とSQLServerの準備 ②データフォームの作成 ③データフォームの作成とエラーチェック ④ログオン処理とユーザ認証とメインメニュー作成 ⑤LINQの活用 ⑥レポートの作成 ⑦アプリケーションの完成と配布 ⑧制作課題
成績評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	SQL/DBA
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内14時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	SQL I をクリアし、次のステップとしてDBAを目指し、ORACLE MASTER Bronzeの取得する
授業の内容／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①1章・2章 ORACLEの構成/OUI/DBCAなど</li> <li>②3章 EMの使用方法</li> <li>③4章 Oracle netについて(リスナ、名前解決)</li> <li>④5章 Oracleインスタンスについて(メモリ管理)</li> <li>⑤6章 Oracleデータベースについて(物理ファイル)</li> </ul>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施單元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	DBA
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	SQL I をクリアし、次のステップとしてDBAを目指し、ORACLE MASTER Bronzeの取得する
授業の内容／計画	<p>①1章・2章 ORACLEの構成/OUI/DBCAなど  ②3章 EMの使用法  ③4章 Oracle netについて(リスナ、名前解決)  ④5章 Oracleインスタンスについて(メモリ管理)  ⑤6章 Oracleデータベースについて(物理ファイル)</p> <p>習得成果の確認のため、DB設計書をもとに、各自スキーマ内にデータベースオブジェクトを作成する。  設計書を基に実装する能力を身につける。</p>
成績評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題  ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)  ③授業態度  ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算  合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	112時間 (内40時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①基礎理論</li> <li>②コンピュータシステム</li> <li>③技術要素</li> <li>④開発技術</li> <li>⑤プロジェクトマネジメント</li> <li>⑥サービスマネジメント</li> <li>⑦システム戦略</li> <li>⑧経営戦略</li> <li>⑨企業と法務</li> </ul> <p>基本情報技術者免除対象講座受講計画にてIPAに申請している計画に基づいて実施する。</p>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	酒井 麻由
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<p>①基礎理論 ②コンピュータシステム ③技術要素 ④開発技術 ⑤プロジェクトマネジメント ⑥サービスマネジメント ⑦システム戦略 ⑧経営戦略 ⑨企業と法務</p> <p>基本情報技術者免除対象講座受講計画にてIPAに申請している計画に基づいて実施する。</p>
成績 評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習・講義
科目名	ネットワーク実習
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内6時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	ハードウェア概論(Comptia A+)を単位取得済みであること
到達目標	伝送の手順と接続方式, ネットワークの構築, 運用と保守。 また安全対策などの基礎的な知識と技法を実技を交えて習得する。
授業の内容 ／計画	以下の内容を学習する。  ① TCP/IPプロトコルスイートの ② CISCOネットワーク機材の設定をCCENT実習レベルまで習得  ②の実習を交えながら、①を織り込み、理解を深める。 1: TCP/IPの基礎知識の復習 2: スイッチの設定(GUI) 3: ルータの設定(GUI) 4: ルーティングの設定(GUI) 5: DNSの設定と役割(GUI) 6: DHCPの設定と役割(GUI)
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習・講義
科目名	ネットワーク実習
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	ハードウェア概論(Comptia A+)を単位取得済みであること
到達目標	伝送の手順と接続方式, ネットワークの構築, 運用と保守。 また安全対策などの基礎的な知識と技法を実技を交えて習得する。
授業の内容 ／計画	以下の内容を学習する。  ① TCP/IPプロトコルスイートの ② CISCOネットワーク機材の設定をCCENT実習レベルまで習得  ②の実習を交えながら、①を織り込み、理解を深める。 1: TCP/IPの基礎知識の復習 2: スイッチの設定(GUI) 3: ルータの設定(GUI) 4: ルーティングの設定(GUI) 5: DNSの設定と役割(GUI) 6: DHCPの設定と役割(GUI)
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	ソフトウェア理論
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内10時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	プログラミングを行う上で必要な、アルゴリズムを考える能力を高める。 基本情報技術者試験の午後問題で出題される、疑似言語を交えて、 処理手順を考える力や、処理をトレースする力を身につける。
授業の内容 ／計画	以下の内容を学習する。  ① アルゴリズムについて ② 処理手順の基本構造(順次、選択、反復) ③ フローチャート図記号 ④ 疑似言語の表現 ⑤ 処理手順及び変数のトレース ⑥ 疑似言語例題演習  ※基本情報技術者試験の午後問題で出題されるアルゴリズムに 適応できる能力を演習を通じて身につける。
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	ソフトウェア理論
担当教員	尾立 識至
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	プログラミングを行う上で必要な、アルゴリズムを考える能力を高める。 基本情報技術者試験の午後問題で出題される、疑似言語を交えて、 処理手順を考える力や、処理をトレースする力を身につける。
授業の内容 ／計画	以下の内容を学習する。  ① アルゴリズムについて ② 処理手順の基本構造(順次、選択、反復) ③ フローチャート図記号 ④ 疑似言語の表現 ⑤ 処理手順及び変数のトレース ⑥ 疑似言語例題演習  ※基本情報技術者試験の午後問題で出題されるアルゴリズムに 適応できる能力を演習を通じて身につける。
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内4時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	キャリア対策(1年)を履修済みであること。
到達目標	継続した業界研究・ES作成・グループディスカッションなどの学習を行い自身の進路を明確にしていく
授業の内容／計画	<p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① SPIのスコア向上の為の練習</li> <li>② 就職活動に必要なスキル/アイテムの再確認</li> <li>③ ビジネスマナーの習得             <ul style="list-style-type: none"> <li>・マナーの真の意味の理解</li> <li>・ビジネスマナーの基礎</li> </ul> </li> </ul>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施單元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	キャリア対策(1年)を履修済みであること。
到達目標	継続した業界研究・ES作成・グループディスカッションなどの学習を行い自身の進路を明確にしていく
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① SPIのスコア向上の為の練習</li> <li>② 就職活動に必要なスキル/アイテムの再確認</li> <li>③ ビジネスマナーの習得 <ul style="list-style-type: none"> <li>・マナーの真の意味の理解</li> <li>・ビジネスマナーの基礎</li> </ul> </li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施單元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	システム設計
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内6時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	情報システム(プロセス)とは?について理解し、様々な開発手法が存在することを把握する。
授業の内容 ／計画	<p>企業で使用されるシステムの開発業務経験のある教員による設計技法の指導。以下項目を実施。</p> <p>①ウォーターフォールモデルと各工程について理解 ②その他の手法を理解</p> <p>上記を経て以下のスキルを身につける</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対象となるもの(分野)を調査し問題点や要件を明らかにする力</li> <li>・問題点を分析し、対処方法や実現方法を定める力</li> <li>・将来を見据えた全体像を定める力</li> <li>・システム全体の基本構造を設計する力</li> </ul>
成績 評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況</p> <p>制作物による単位認定を行う</p> <p>⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	オープンソース実習
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内6時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	ハードウェア概論(Comptia A+)を単位取得済みであること
到達目標	オープンソースについての基礎知識を学ぶ。 システムの動作環境の概念及び構築を実施
授業の内容 ／計画	<p>企業で使用されるシステムの開発業務経験のある教員によって、以下の内容を学習する。</p> <p>① 開発環境の構築ノウハウを身に着ける ② RFC文章を読み解き、オープンソースソフトウェアを開発できるようにする</p> <p>前期では、まず①を中心に行う。 1:サーバOSのインストール 2:ネットワーク参加設定 3:アクティブディレクトリの設定 4:ユーザ設定／共有フォルダ設定 5:データベースエンジンインストール</p>
成績 評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	オープンソース実習
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験あり
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	ハードウェア概論(Comptia A+)を単位取得済みであること
到達目標	オープンソースについての基礎知識を学ぶ。 システムの動作環境の概念及び構築を実施
授業の内容 ／計画	<p>企業で使用されるシステムの開発業務経験のある教員によって、以下の内容を学習する。</p> <p>① 開発環境の構築ノウハウを身に着ける ② RFC文章を読み解き、オープンソースソフトウェアを開発できるようにする</p> <p>前期では、まず①を中心に行う。 1:サーバOSのインストール 2:ネットワーク参加設定 3:アクティブディレクトリの設定 4:ユーザ設定／共有フォルダ設定 5:データベースエンジンインストール</p>
成績 評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	作品制作
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	80時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	現在までに培った知識やスキルを証明する何かしらの成果物を作成させる。グループワークを通して積極性や協調性を発揮させ、力を合わせ、知恵を出させて物事を成し遂げる。
授業の内容／計画	<p>成果物を考案、開発実習となる。</p> <p>期日までに設計書を提出し、認証後、開発に着手。間に合わない場合はチームを解散し個人制作へ切り替える。</p> <p>前期授業終了前に途中経過の発表会を実施。</p> <p>後期授業終了前に本番前の発表会を実施。</p> <p>日程を確定後、OBや企業をに対して成果物の発表を実施。</p>
成績評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</p> <p>③授業態度</p> <p>④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算</p> <p>合計点が6割に満たない場合は欠点</p> <p>⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	通期
授業方法	講義・演習
科目名	課外授業
担当教員	
必須選択	必須
授業時間	16時間
対象学年	情報クリエイタ工学科2年
履修条件	特になし
到達目標	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①人間学セミナー</li> <li>②業界セミナー</li> <li>③シーテックジャパンの見学</li> <li>④OB/OG講演会</li> <li>⑤就職活動セミナー</li> <li>⑤校内合同企業説明会</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習・講義
科目名	CCNA基礎
担当教員	酒井正人
必須選択	必須
授業時間	120時間 (内40時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	小規模なネットワークの導入や運用、およびトラブルシューティングを行う知識と技能を養う
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ネットワークとは</li> <li>② ネットワークOSの設定</li> <li>③ ネットワークプロトコルと通信</li> <li>④ ネットワークアクセス層</li> <li>⑤ イーサネット</li> <li>⑥ ネットワーク層、トランスポート層</li> <li>⑦ IPアドレス、IPネットワークのサブネット化</li> <li>⑧ アプリケーション層</li> <li>⑨ 基本的なスイッチの概念と設定</li> <li>⑩ VLAN</li> <li>⑪ ルーティングの概念</li> <li>⑫ VLAN間ルーティング</li> <li>⑬ スタティックルーティング、ダイナミックルーティング</li> <li>⑭ シングルエリアOSPF</li> <li>⑮ アクセスコントロールリスト</li> <li>⑯ DHCP、IPv4のネットワークアドレス変換</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施単位ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>制作物による単位認定を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める</li> </ul>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習・講義
科目名	CCNA基礎
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	120時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	小規模なネットワークの導入や運用、およびトラブルシューティングを行う知識と技能を養う
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ネットワークとは</li> <li>② ネットワークOSの設定</li> <li>③ ネットワークプロトコルと通信</li> <li>④ ネットワークアクセス層</li> <li>⑤ イーサネット</li> <li>⑥ ネットワーク層、トランスポート層</li> <li>⑦ IPアドレス、IPネットワークのサブネット化</li> <li>⑧ アプリケーション層</li> <li>⑨ 基本的なスイッチの概念と設定</li> <li>⑩ VLAN</li> <li>⑪ ルーティングの概念</li> <li>⑫ VLAN間ルーティング</li> <li>⑬ スタティックルーティング、ダイナミックルーティング</li> <li>⑭ シングルエリアOSPF</li> <li>⑮ アクセスコントロールリスト</li> <li>⑯ DHCP、IPv4のネットワークアドレス変換</li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施単位ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>制作物による単位認定を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める</li> </ul>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義・演習
科目名	オープンソース開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び 人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内10時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	OSSを活用したシステムの開発及び構築技術の基本を学習。
授業の内容 ／計画	システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない 規則を踏まえて、以下の内容を学習する。  ①Androidアプリについて ②Androidアプリ開発に必要なJavaの技術を習得 ③XAMLについて ④VisualStudioを利用したモバイルアプリケーションの開発
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習・講義
科目名	オープンソース開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び 人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	OSSを活用したシステムの開発及び構築技術の基本を学習。
授業の内容 ／計画	システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない 規則を踏まえて、以下の内容を学習する。  ①Androidアプリについて ②Androidアプリ開発に必要なJavaの技術を習得 ③XAMLについて ④VisualStudioを利用したモバイルアプリケーションの開発
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	教育実習
担当教員	田上 貴之 酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	20時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	教職員の指導を受けながら、学んだ事柄に関する知識・技術を実際に行い、直接肌で感じ、身をもって検証する。 目的を正しく理解し、指導教員の指導の下に生産的な活動を行うとともに、自己研鑽のために役立てる。
授業の内容／計画	①担当チーム編成 ②目的と成果物の理解 ③各担当授業毎に以下の内容を実施する。 (1) 授業の準備 (2) 授業における機材の準備及び操作 (3) 実験、実習等の補助 (4) 履修学生の出欠確認 (5) 履修学生からの学習相談への対応 (6) 報告書類の作成
成績評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 制作物による単位認定を行う ⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	教育実習
担当教員	田上 貴之 酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	20時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	教職員の指導を受けながら、学んだ事柄に関する知識・技術を実際に行い、直接肌で感じ、身をもって検証する。 目的を正しく理解し、指導教員の指導の下に生産的な活動を行うとともに、自己研鑽のために役立てる。
授業の内容 ／計画	①担当チーム編成 ②目的と成果物の理解 ③各担当授業毎に以下の内容を実施する。 (1) 授業の準備 (2) 授業における機材の準備及び操作 (3) 実験、実習等の補助 (4) 履修学生の出欠確認 (5) 履修学生からの学習相談への対応 (6) 報告書類の作成
成績 評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 制作物による単位認定を行う ⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義・演習
科目名	システム設計
担当教員	人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間（内10時間遠隔授業）
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	作品制作を通して、自らが考案したアプリケーションのシステム設計資料(ドキュメント)の制作が出来るようになる。
授業の内容 ／計画	<p>システム開発業務経験を持つ教員から、開発現場で注意しなければいけない規則を踏まえて、以下の内容を学習する。</p> <p>作品開発授業と連携し作品を制作。 納期は設けませんが、システム設計資料(13項目)の提出と承認をもって、次の段階である開発に着手。 年3回のリハーサルを通して、2月には企業を招いた発表会の実施を行う。</p> <p>3年生はWebアプリケーションと.NETと連携させたバックオフィスの構築も行わせる。</p> <p>4年生に関しては、特に指示しないが、最高学年として相応の作品を制作させる。</p>
成績 評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 制作物による単位認定を行う ⑤不合格の場合は指定期限までのレポート作成で単位を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	PL/SQL
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	30時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	Oracleデータベースを活用し、パフォーマンスを重視したSQLの構築技法の習得 ストアドプロシージャを利用した効率的なDB利用技法の習得
授業の内容 ／計画	Oracleデータベースを活用し、SQL及びストアドプロシージャを利用した効率的なデータベース利用技法を習得する。項目は以下の通りである。  1. SQLの基本技法の復習 2. ユーザの作成と権限付与 3. DDLを使用したデータベースオブジェクト定義 4. 概念モデルからの実装 5. ストアドプロシージャとは 6. ストアドプロシージャの定義 7. パフォーマンスチューニング
成績 評価方法	①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	112時間 (内40時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①基礎理論</li> <li>②コンピュータシステム</li> <li>③技術要素</li> <li>④開発技術</li> <li>⑤プロジェクトマネジメント</li> <li>⑥サービスマネジメント</li> <li>⑦システム戦略</li> <li>⑧経営戦略</li> <li>⑨企業と法務</li> </ul> <p>基本情報技術者午後問題の対策及び、応用情報技術者試験の対策を実施する。</p>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	講義
科目名	情報処理技術者
担当教員	田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	112時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	独)情報処理推進機構(IPA)が実施している国家資格である情報処理技術者試験の取得を目標とする。
授業の内容 ／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①基礎理論</li> <li>②コンピュータシステム</li> <li>③技術要素</li> <li>④開発技術</li> <li>⑤プロジェクトマネジメント</li> <li>⑥サービスマネジメント</li> <li>⑦システム戦略</li> <li>⑧経営戦略</li> <li>⑨企業と法務</li> </ul> <p>基本情報技術者午後問題の対策及び、応用情報技術者試験の対策を実施する。</p>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	講義
科目名	キャリア対策
担当教員	酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	30時間 (内4時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	キャリア対策(2年)を履修済みであること。
到達目標	業界研究・ES作成・グループディスカッション・面接対策・時事研究・コミュニケーションなどについて対策学習をする。
授業の内容 ／計画	<p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① SPIのスコア向上の為の練習</li> <li>② 就職活動に必要なスキル/アイテムの再確認</li> <li>③ ビジネスマナーの習得             <ul style="list-style-type: none"> <li>・マナーの真の意味の理解</li> <li>・ビジネスマナーの基礎</li> </ul> </li> </ul>
成績 評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	作品制作
担当教員	平野 考一 田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	60時間 (内18時間遠隔授業)
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	現在までに培った知識やスキルを証明する何かしらの成果物を作成させる。グループワークを通して積極性や協調性を発揮させ、力を合わせ、知恵を出させて物事を成し遂げる。
授業の内容／計画	<p>成果物を考案、開発実習となる。</p> <p>期日までに設計書を提出し、認証後、開発に着手。間に合わない場合はチームを解散し個人制作へ切り替える。</p> <p>前期授業終了前に途中経過の発表会を実施。</p> <p>後期授業終了前に本番前の発表会を実施。</p> <p>日程を確定後、OBや企業をに対して成果物の発表を実施。</p>
成績評価方法	<p>①実施单元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</p> <p>③授業態度</p> <p>④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算</p> <p>合計点が6割に満たない場合は欠点</p> <p>⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	作品制作
担当教員	平野 考一 田上 貴之
必須選択	必須
授業時間	90時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	現在までに培った知識やスキルを証明する何かしらの成果物を作成させる。グループワークを通して積極性や協調性を発揮させ、力を合わせ、知恵を出させて物事を成し遂げる。
授業の内容／計画	成果物を考案、開発実習となる。 期日までに設計書を提出し、認証後、開発に着手。間に合わない場合はチームを解散し個人制作へ切り替える。 前期授業終了前に途中経過の発表会を実施。 後期授業終了前に本番前の発表会を実施。 日程を確定後、OBや企業をに対して成果物の発表を実施。
成績評価方法	①実施单元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況 課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める
その他	

開講年度	2020
開講学期	前期
授業方法	演習
科目名	モバイル開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間（内20時間遠隔授業）
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	モバイルアプリケーション構築に必要な知識を身につけ、かつ作品を仕上げる。
授業の内容／計画	<p>Javaを採用した開発業務経験のある教員による、モバイル端末で使用できるシステム開発技術を教育する。</p> <p>①Androidアプリについて                  ②Androidアプリ開発に必要なJavaの技術を習得                  ③XAMLについて                  ④VisualStudioを利用したモバイルアプリケーションの開発</p>
成績評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題                  ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)                  ③授業態度                  ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算                  合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	後期
授業方法	演習
科目名	モバイル開発
担当教員	Webアプリケーション開発業務の実務経験及び人事系システム開発業務の実務経験の教員が担当
必須選択	必須
授業時間	60時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	モバイルアプリケーション構築に必要な知識を身につけ、かつ作品を仕上げる。
授業の内容 ／計画	<p>Javaを採用した開発業務経験のある教員による、モバイル端末で使用できるシステム開発技術を教育する。</p> <p>①Androidアプリについて ②Androidアプリ開発に必要なJavaの技術を習得 ③XAMLについて ④VisualStudioを利用したモバイルアプリケーションの開発</p>
成績 評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題 ②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人) ③授業態度 ④出席状況</p> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点</p>
その他	

開講年度	2020
開講学期	通期
授業方法	講義・演習
科目名	課外授業
担当教員	田上 貴之 酒井 正人
必須選択	必須
授業時間	16時間
対象学年	情報クリエイタ工学科3年
履修条件	特になし
到達目標	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。
授業の内容／計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>①人間学セミナー</li> <li>②業界セミナー</li> <li>③シーテックジャパンの見学</li> <li>④OB/OG講演会</li> <li>⑤就職活動セミナー</li> <li>⑤校内合同企業説明会</li> </ul>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>①実施单元ごとの提出課題</li> <li>②授業の終盤に実施する制作課題(グループワーク Or 個人)</li> <li>③授業態度</li> <li>④出席状況</li> </ul> <p>課題は6割程度、ペーパーを行う場合は4割で計算 合計点が6割に満たない場合は欠点 ⑤追試や指定期日までのレポート作成により単位の回復を認める</p>
その他	