

授業科目等の概要

情報クリエイタ工学科3年制 (システムエンジニア専攻)

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	実務経験
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			Java I	Java の基礎的コードを理解し、基本的な手続き型プログラムからオブジェクト指向プログラミングまでを学習する。	1前	56	4	○			○	○	○	○	○	○
○			C言語	他のプログラム言語の習得に対してベースとなり得るプログラミングの基礎を学習する。	1前	56	4	○			○	○	○	○	○	○
○			Windows7 [®] アプリケーション基礎	VB を使用し、.NET Framework 対応アプリケーションを開発するためのの基本文法、オブジェクト指向プログラミングに必要な文法を講義と実習を交えて学習。	1前	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			Java I	オブジェクト指向を理解し、パッケージ機能やよく使われるクラス、標準ライブラリによって提供される機能を学習する。	1後	56	4	○			○	○	○	○	○	○
○			C言語	基本入出力、アルゴリズムの考え方から、配列、ポインタ、構造体などの実践的なプログラミング技法までを設定された実習課題をもとに学習する。	1後	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			C++	C言語の応用として、C++言語の基礎を、オブジェクト指向の基礎知識を踏まえて習得する。	1後	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			.NET7 [®] アプリケーション I	複数フォームの利用などの規模が大きいプログラムを管理できる技術を学習。実習課題を通じて実践的なプログラム技術を学習する。	1後	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			Java II	Java言語を用いたプログラミングのうち、より実践向きの中級～上級の開発テクニックを習得する。	2前	56	4	○			○	○	○	○	○	○
○			C++	オブジェクト指向プログラミング応用技術の習得。より効果的なクラスを設計するための知識を、講義と実習を交えて学習する。	2前	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			Web7 [®] アプリケーション開発	最新のWeb技術であるHTML5の基礎を学習する。	2前	56	4	○			○	○	○	○	○	○
○			システム設計	情報システムを開発する上で必要な知識として、各工程別に必要となる作業内容や作業目的を学習し、想定したアプリケーションに対して設計書の作成を行っていく。	2前	28	2	○			○	○	○	○	○	○
○			オープンソース実習	オープンソースについての基礎知識を学ぶ。	2前	28	2	△	○		○	○	○	○	○	○

○		モバイル開発	スマートフォン端末上で動作するAndroidアプリケーションを開発できる技術の基礎を学習する。	2後	56	4		○	○	○	○	○	○
○		C#	.NET Framework 対応アプリケーションを開発するために必要な基本文法、オブジェクト指向プログラミングに必要な文法を講義と実習を交えて学習。	2後	56	4		○	○	○	○	○	○
○		オープンソース開発	システムが動作する環境の概念を理解し、OSS開発の演習を実施する。	2後	28	2	△	○	○	○			○
○		オープンソース開発	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。	3前	28	2	○	△	○	○			○
○		モバイル開発	インターネット上のデータベースとの連携を取り、より実践的なアプリケーションを作成する。	3前	56	4		○	○	○	○	○	○
○		システム設計	ニーズ分析に基づく業務アプリケーションの基本設計を行う。設計の前提となる要求仕様定義を行うための手法を学習する。	3前	56	4	○	△	○	○	○	○	○
○		オープンソース開発	OSSを活用したシステムの開発及び構築技術の応用を学習。	3後	28	2	△	○	○	○			○
○		モバイル開発	インターネット上のデータベースとの連携を取り、より実践的なアプリケーションを作成する。	3後	56	4		○	○	○	○	○	○

合計時間 840時間