

授業科目等の概要

プログラマ学科 (ITスペシャリスト専攻)

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		○		○	○	○	○	○	○
○			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		○		○	○	○	○	○	○
○			Java II	Java言語を用いたプログラミングのうち、より実戦向きの中級～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		○		○	○	○	○	○	○
○			Web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	○			○		○					○
---	--	--	-----------	-----------------------------------	--------	----	---	---	--	--	---	--	---	--	--	--	--	---

合計時間 560時間