

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	Java I				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 1 年				
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。				
授業内容	<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> <p>①Java の基礎文法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・変数の作成/利用 (int, long, float, double, boolean) ・文字列クラス変数の作成/利用(string) ・System.out.print 系を使った入力 (println, print, printf) ・Scanner クラスを使った入力 ・制御構造 (条件判定/繰り返し/ラベルを使った break) ・配列/リスト ・Math クラス等のメソッドの利用方法 <p>②クラスの作成と利用方法の基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・main メソッドのあるクラスから、自作したクラスを利用する ・メンバ変数/アクセス修飾子 ・コンストラクタ ・メソッド <p>③ 前期の復習を兼ねて、データ管理専用クラスを作成 例) 会員情報の入ったクラスを作成。(オーバーロード、Override 等の習得)</p> <p>④ アクセス修飾子の復習とセッター/ゲッターの作成 (含むセッターゲッターの命名規則)</p> <p>⑤ アレイやリストを使った可変長配列操作 例) 会員情報の入ったクラスを可変長配列に収納</p> <p>⑥ ファイル操作と例外処理</p> <p>⑦ クラスの継承と効果的な利用方法の習得</p>				
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 0r 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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	C言語				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間/後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<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>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	C言語/C++				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	56 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<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>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	Web ページ制作基礎／Web ページ制作応用				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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、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。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ① Web サイトの構築環境の準備 ② HTML 基本タグ(H, P, DIV, SPAN, BR, TABLE)などを使った制作手法を理解 ③ CSS 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 ④ 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 ⑤ Javascript とは ⑥ イベントの種類 ⑦ 変数とオブジェクト ⑧ DOM についての理解 ⑨ ミニゲームの作成による技術の確立 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	Windows アプリケーション基礎				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<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> <ul style="list-style-type: none"> ① Visual Studio の利用方法 ② Windows 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 ⑤ 演習課題の実施 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期 <input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技		
科目名	.NET アプリケーション I		
実務経験 教員			
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択		
授業時間	前期	時間／後期	28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	情報クリエイタ工学科1年		
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。		
授業内容	<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> <ul style="list-style-type: none"> 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 ⑥ 演習課題の実施 		
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要		

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	データベース				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<p>① データベースとは</p> <p>② データベースの種類</p> <p>③ RDBMS の操作について</p> <p>④ 複雑な検索条件を指定したデータの抽出手法</p> <p>⑤ 並べ替えやグループ化</p> <p>⑥ グループ化による集計処理</p> <p>⑦ 副問い合わせ (サブクエリ)</p> <p>⑧ 表の結合 (JOIN)</p> <p>⑨ 集合演算 (和・差・積)</p> <p>例文の実行及び演習問題の実施を行い、必要なデータをデータベースから取り出せるように練習を行う。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	情報処理技術者				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<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> <ul style="list-style-type: none"> 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 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	電気工事实習				
実務経験 教員	20年以上業務で電気工事实務経験のある教員が担当。第1種電気工事士免状を保持している者が担当。				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科1年				
到達目標	基本的な電気工事回路を理解し、確実に作成を行う。				
授業内容	<p>単位作業</p> <ul style="list-style-type: none"> ①コンセント回路 ②電灯・スイッチ回路 ③電灯・コンセント回路 ④パイロットランプ回路 ⑤3路スイッチ回路 ⑥4路スイッチ回路 ⑦自動点滅器 ⑧タイムスイッチ 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①課題の作製 ②学科目ごとに100点満点とし、60点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	電気工事座学				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科1年				
到達目標	電気工事の内幹線や分岐回路の設計、それらに関する計算方法、機器や法令等について理解する。				
授業内容	<p>電気工事技術</p> <p>①配線図</p> <p>②器具と材料</p> <p>③配線設計と電気工事</p> <p>④検査方法</p> <p>⑤法令</p> <p>⑥電灯配線と複線図</p> <p>⑦電気の基礎理論</p>				
評価方法	<p>①レポートの提出</p> <p>②学科目ごとに100点満点とし、60点以上を合格とする。</p> <p>③出席率</p> <p>④授業態度</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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	ハードウェア概論 (CompTIA A+)				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<p>PC コンポーネントのインストールと構成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 事故防止の為に安全の確保/本体取り扱い時の ESD 対策 ・ パソコンのケース視点からの種別 ・ マザーボードの種別、マザーボード端子についての解説 ・ マザーボードの用途とサイズにおける拡張スロット数の違い ・ 拡張スロットの仕様 ・ SATA 端子、USB 端子、ディスプレイ端子についての解説 ・ 各種入出力装置の解説・キーボード/マウスなどの入出力装置 ・ セキュリティデバイスについて ・ 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 ・ ディスプレイの種別についての解説 ・ CRT/液晶ディスプレイ/プラズマディスプレイ/有機 EL ・ ディスプレイ端子と接続方法についての解説 <p>PC 用メモリ (システムメモリ) についての解説</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ メモリの種類/デュアルチャンネル/インストール方法 <p>マストレージデバイスについての解説</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ HDD/SSD、光学ドライブ各種についての解説 ・ リムーバブルドライブの解説 ・ RAID の解説と構成 <p>ネットワークの構成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ネットワークの基礎知識 ・ SOHO ネットワークの構成 ・ ネットワーク機材の解説 ・ スイッチ (インテリジェント HUB)/ ・ インターネットルータ/無線アクセスポイント ・ 有線 LAN ケーブルの仕様 ・ 無線 LAN の仕様 				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	キャリア対策				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<p>①就職活動について(試験の種類など)</p> <p>②職業について</p> <p>③SPI対策 非言語 問題を繰り返しスポット実施 授業だけに頼らず、SPIの問題集を積極的に解き、点数を上げるよう指導 小テストで修得度合いを確認し、個人のレベルに合った解説をフィードバック。</p> <p>④自己分析 ・自分という人の「棚卸し」と文書化 学生生活を振り返り、面接や履歴書に活用する自己PRを作成する ・アルバイトの履歴書と就職の履歴書の意味の違いについて</p> <p>⑤グループワーク対策 与えられたテーマについてグループで話し合い、結果をプレゼンテーション形式で発表し、内容を評価する。</p> <p>⑥面接対策 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する。 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できるよう対策を行う。</p>				
評価方法	<p>①授業内における小テスト</p> <p>②期末試験</p> <p>③授業態度</p> <p>④出席状況 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> <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	アルゴリズム基礎				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. アルゴリズムについて 2. 間違いのないプログラムを作るには 3. フローチャートの基本図記号 4. フローチャートによるアルゴリズム表現の基本 5. 入出力、計算を含む「順次」・「選択」の基本演習 6. 「反復」記述の例題と演習 7. 配列の活用 8. 配列を活用する処理の演習 9. サブルーチンの活用 10. 2重ループ処理の活用と演習 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	システム設計				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	28 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
到達目標	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。				
授業内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開発手法の種類 2. 企画・要求定義について 3. スケジュール管理 4. 外部設計・内部設計について 5. 設計書の様式例の紹介 6. プログラム設計 7. アルゴリズムの演習 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	Office 実習				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<p>①ビジネス文書作成手法</p> <p>②Excel, Word の連携</p> <p>③ショートカットを利用した効率的な操作方法</p> <p>④MOSの取得に向けた模擬試験実施</p> <p>【前期】 Microsoft Office Specialist Wordの取得を目標とする。</p> <p>【後期】 Excelの主要関数を使用したBook、Sheetの作成 Microsoft Office Specialist Excelの取得を目標とする。</p>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input checked="" type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	課外授業				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 8 時間／後期 8 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科1年				
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。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①業界セミナー ②人間学セミナー ③租税年金セミナー ④シーテックの見学 ⑤OB/OG 講演会 ⑥就職活動セミナー ⑦校内合同企業説明会 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	JavaⅡ (Android 基礎)				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
到達目標	Java を使い、1 年までで学んだ基礎知識を応用し、簡単なアプリケーションの開発を通じて、実際のプログラミング技法を学ぶ。				
授業内容	<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"> ●じゃんけんゲームを作りながら、以下の処理を学ぶ <ol style="list-style-type: none"> 1. グラフィクスリソースを使ったアプリケーション開発 2. イベントの処理方法 3. Android アプリ・ライフサイクルについての基礎 ●天気予報アプリを作成しながら、以下の処理を学ぶ <ol style="list-style-type: none"> 1. インターネットからデータを取得する処理の習得 (Java での基本処理) 2. 非同期タスク処理の実装 3. JSON データの取得と活用方法 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	モバイル開発				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	56 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	Java を使い、1 年までで学んだ基礎知識を応用し、簡単なアプリケーションの開発を通じて、実際のプログラミング技法を学ぶ。				
授業内容	<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、以下項目の実施。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. View を使ったアプリケーションの開発 2. 矩形判定以外のタッチイベント処理の実装 3. 効果音や BGM の利用方法 4. オブジェクト指向を意識したクラス的设计 5. スレッドを用いた画面更新処理の実装 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	C++				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期		時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
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				
授業内容	<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"> ・C#の基礎文法、コーディングルール ・クラスの作成 ・クラスの派生、委譲クラス ・アレイリストの取り回し ・アレイ内オブジェクトの内容判定 ・ソートの実装 ・LINQ とアレイ ・Windows アプリケーション開発における制限事項と注意点 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	C#				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	56	時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
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				
授業内容	<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"> ・フォームアプリケーション作成の基礎 ・低水準グラフィックを使って文字や図形を描画 ・マルチタスク処理の実装 ・HTTP 通信を実現し、Web からデータを取得（スクレイピング） ・JSONデータを Web から取得。 ・描画処理（onPaint メソッド）の利用方法 ・print イベントを使った、印刷処理の実装方法 				
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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input checked="" type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	AI プログラミング実習				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
到達目標	<p>現在社会的に重要とされるデジタルトランスフォーメーション (DX) の本質である、データを利用した問題解決の手法である PPDAC サイクル (Problem: 問題-Plan: 計画-Data: データ収集-analysis: 分析-conclusion: 結論) を受講生が自律的に学ぶことができる PBL (Project Based Learning) 教育を実施する。</p> <p>解析すべきデータをどこから見つけ・解析に必要な AI プログラムを書き・目的となる賢いシステムをどう実現すればよいか構想できる力を養成する。</p>				
授業内容	<p>①機械学習による分類・回帰 (教師あり学習)</p> <p>②Python プログラミングの基礎</p> <p>③深層学習による分類・回帰 (教師あり学習)</p> <p>④時系列予測・音声解析・自然言語処理</p> <p>⑤教師なし学習 (クラスタ分析・因子分析)</p> <p>⑥先端 AI 体験</p> <p>Python 言語を用いてデータの可視化やファイル操作ができ、標準的な機械学習と深層学習の分類・回帰のプログラムを制作できる。また、任意データに応じた機械学習解析手法の見通しを立て、そのプログラムを開発できる能力を習得する。</p>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	.NET アプリケーションⅡ				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期		時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
到達目標	1 年時に学習した Windows アプリケーションの基礎を応用し、.NET7.0 と C# を使った DB と連携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アプリケーションの設計を行い、作成する。				
授業内容	以下の内容を履修する。 <ul style="list-style-type: none"> ・デリゲートの習得 (非ラムダ式) ・ラムダ式概念と応用 ・Using の利用方法 ・Using に対応したクラスの作成 ・ファイルの入出力パターン ・nuget を使ったライブラリの追加 ・フォームの派生 				
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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	SQL/DBA				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間/後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
到達目標	SQL を用いてリレーショナルデータベース管理システムを操作できる技術を習得する。データ問合せ・DML/DDL/DCL を一通り理解できる。				
授業内容	<p>①実習環境について Oracle APEX の環境、実習環境を整える</p> <p>②データ問合せ 1 年生の時に学習した、データベースからデータを取得するための基本的な文を復習する</p> <p>③データ操作文 (DML) DML について理解を深め、データ操作を行う</p> <p>④データ定義文 (DDL) オブジェクトの種類及び作成・変更・削除を行う文法を理解し、データベースオブジェクトを生成するスクリプトの作成を行う。</p> <p>⑤データ制御文 (DCL) 権限の付与及び剥奪の文を理解する。</p> <p>⑥SQL の確認 問い合わせ・DML・DDL・DCL・トランザクション制御を正しく理解する。</p> <p>⑦E-R 図の解読と記述 エンティティとリレーションシップを理解し、解読する。</p> <p>⑧項目定義書の解読</p> <p>⑨設計書を基に SQL を作成</p> <p>⑩スクリプトファイルの作成</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>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	情報処理技術者				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
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。				
授業内容	<p>①基礎理論</p> <p>②コンピュータシステム</p> <p>③技術要素</p> <p>④開発技術</p> <p>⑤プロジェクトマネジメント</p> <p>⑥サービスマネジメント</p> <p>⑦システム戦略</p> <p>⑧経営戦略</p> <p>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>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	基礎理論				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	電気に関する基礎的な知識、計算能力と理論と応用を学び、実際に活用する能力を育てる。				
授業内容	①直流回路 電流・電圧・抵抗 オームの法則 抵抗回路 電流の作用 ②磁気 磁力の性質と働き 誘導インダクタンス ③静電気 電解の性質 コンデンサ ④交流回路 基本回路とその性質 直列回路の計算				
評価方法	①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	電気回路				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	電気回路における公式を理解し計算方法について理解する。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①原子の構造 ②半導体の性質 ③トランジスタ回路 ④ダイオード回路 ⑤各種半導体素子 ⑥電界効果トランジスタ ⑦半導体集積回路 ⑧2進数・10進数・16進数 ⑨ベン図・論理回路 ⑩フリップフロップ 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①学期末の定期試験 ②学科目ごとに100点満点とし、60点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	電気通信の基礎				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	電気通信回線についての伝送理論を理解し、デジタル伝送路の伝送技術について理解する。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①電気通信回線の伝送量 ②伝送量の計算 ③電気通信回線の電気特性 ④反射 ⑤漏話 ⑥ひずみ、雑音、反響、SN 比 ⑦デジタル変調方式 ⑧多元接続方式・多重アクセス制御方式 ⑨PCM 伝送 ⑩光ファイバ通信 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	端末技術				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	ブロードバンドネットワークで用いられている各種端末設備・機器の機能について理解する				
授業内容	①ADSL モデム、スプリッタ ②IP 電話システムにおける各種端末 ③LAN の概要 ④LAN の伝送媒体 ⑤イーサネット LAN ⑥無線 LAN ⑦LAN の媒体アクセス制御方式 ⑧集線装置 ⑨LAN 間接続装置 ⑩雷害・電磁障害対策				
評価方法	①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	接続工事技術				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	ブロードバンド回線の工事を行うにあたっての各種配線材料、配線工法、工事試験、施工上の設計・安全管理について学習する。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①メタリックケーブルを用いた LAN の配線工事 ②光ファイバケーブルを用いた LAN の配線工事 ③構内情報配線システム ④情報配線システムのフィールドテスト ⑤コマンド等による LAN の工事試験 ⑥IP ボタン電話装置 ⑦施工管理技術 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	情報セキュリティ				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	セキュリティに対する考え方、認証技術、攻撃の種対とその対策、運営管理上の技術について理解する。				
授業内容	①情報システムに対する脅威 ②暗号化技術 ③電子認証、PKI、デジタル署名 ④端末設備とネットワークセキュリティ ⑤情報セキュリティ管理				
評価方法	①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	ネットワーク技術				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	TCP/IP の基礎や VoIP, アクセス技術等について理解する。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①通信方式と伝送方式 ②デジタル伝送路符号方式 ③IP ネットワークの概要 ④IP アドレス ⑤ネットワーク管理コマンド ⑥VoIP ⑦HDLC、ATM ⑧広域イーサネット、IP-VPN ⑨ブロードバンドアクセスの技術 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	通信法規				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報システム工学科 2 年				
到達目標	法の目的、用語の定義など電気通信回線設備に端末設備等を接続するため法規について学習する。				
授業内容	①電気通信事業法 ②工事担任者規則 ③技術基準適合認定等規則 ④端末設備等規則 ⑤有線電気通信法、有線電気通信設備令 ⑥不正アクセス禁止法、電子署名法				
評価方法	①学期末の定期試験 ②学科目ごとに 100 点満点とし、60 点以上を合格とする。 ③出席率 ④授業態度 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	ネットワーク実習				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
到達目標	ネットワークを使ったアプリケーション開発のノウハウを身につける				
授業内容	<p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ IPv4 の基礎知識、IPv6 の基礎知識 ・ L2スイッチの基本設定 ・ ルータの基本設定 ・ VLANを使ったネットワークの構築 ・ DHCPサーバの構築 ・ 小規模ネットワークの構築 <p>※将来的に、CCNA等の資格にチャレンジできるだけの基礎知識の習得を行う。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	ソフトウェア理論				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
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。				
授業内容	<p>以下の内容を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>※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。</p>				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	キャリア対策				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間	後期 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
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				
授業内容	<p>① SPI のスコア向上の為の練習 合格基準の点数があることを理解させ、少しでもスコアを重ねることが出来るよう個人でもテキストを購入し、スコア向上に努める。</p> <p>② 就職活動に必要なスキル/アイテムの再確認 就職に必要な書類の解説と確認 ビジネスメールシグネチャ、ビジネスメールの書き方 受験の手続き（説明会に参加するまでの手続き） リクルートスーツやかばん、ネクタイ等のアイテムの意味と解説、入社後のアイテムについて</p> <p>③職業/職種についての解説</p> <p>④ ビジネスマナーの習得 ・相手を思いやる心がマナーであり、別に押し付けられる難しいプロトコールではない。そのうえで、色々なマナーを理解していく。</p> <p>⑤ ビジネスシーンでのマナーあれこれ ・ビジネス上で発生するシーンごとのエピソードを交え、どのような意識で立ち振る舞えばよいかを学ぶ。</p>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	システム設計				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期		時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
到達目標	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。				
授業内容	<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> <ul style="list-style-type: none"> ・ 企画⇒設計⇒開発⇒運用のプロセスの解説 ・ 「設計」に至るまでのプロセスの解説 ・ ソフトウェアに関する伝達確認文書（要求定義）についての解説 ・ 業務システム要求仕様書の解説 ・ コンピュータシステム要求仕様書の解説 <p>基数変換のEラーニングシステムの設計を通じて、以下の項目を実習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ソフトウェアに関する伝達確認文書 の作成 ・ 業務システム要求仕様書の解説 の作成 ・ コンピュータシステム要求仕様書 の作成 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	オープンソース実習				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
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 ネットワークサーバ環境を利用した、社内ネットワーク専用アプリケーション開発の設計・ 制作スキルをみにつける				
授業内容	<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。 社内 DB サーバへのアクセスと、セキュリティを意識したアプリケーション開発を行う</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MySQLデータベース対応のWindowsアプリケーション開発の習得 <ul style="list-style-type: none"> ・Windows用MySQLサーバソフトウェアを導入し、個人端末のみでの開発にも対応できるスキルを学ぶ。 ・マスタメンテナンスプログラム作成 ・データグリッドビューを使ったデータの表示 ・暗号化 <ul style="list-style-type: none"> ・クライアントパスワードの暗号化 ・送受信データの暗号化 2. 社内用サーバを構築し、各種サービスの設定を行うスキルを習得する <ul style="list-style-type: none"> ・ユーザ管理 ・ファイル共有サービスの提供。 ・Webサーバおよび、PHP実行環境の構築 ・MySQLデータベースサーバの構築 				
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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	作品制作				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	112	時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)
対象学年	情報クリエイタ工学科2年				
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。				
授業内容	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>日程を確定後、OB や企業の方に対して成果物の発表を実施。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input checked="" type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	課外授業				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 8 時間／後期 8 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 2 年				
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。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①業界セミナー ②人間学セミナー ③租税年金セミナー ④シーテックの見学 ⑤OB/OG 講演会 ⑥就職活動セミナー ⑦校内合同企業説明会 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	CCNA 基礎				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間		(状況よりオンラインと対面の併用形式)		
対象学年	情報クリエイタ工学科 3 年				
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 CISCO ネットワーク資格の知識を学ぶ				
授業内容	<p>CISCO ネットワーキングアカデミーのカリキュラム、ITN を利用し、ネットワークプロトコルの基礎知識と、基本的なスイッチの設定、ルータの基本的な設定を学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 今日のネットワーク ② 基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 ③ プロトコルとモデル、物理層 ④ 記数法 ⑤ データリンク層、イーサネット スイッチング ⑥ ネットワーク層、アドレス解決 ⑦ ルータの基本設定 ⑧ IPv4/v6 アドレッシング、ICMP ⑨ トランスポート層 ⑩ アプリケーション層 ⑪ ネットワークセキュリティの基礎 ⑫ 小規模ネットワークの構築 <hr/> <ol style="list-style-type: none"> ①デバイスの基本設定 ②スイッチングの概念 ③VLAN、VLAN 間ルーティング ④STP の概念 ⑤EtherChannel ⑥DHCPv4 ⑦⑧SLAAC と DHCPv6 ⑧FHRP の概念 ⑨LAN セキュリティの概念/スイッチのセキュリティ設定 ⑩WLAN の概念/WLAN の設定 ⑪ルーティングの概念 ⑫IP スタティックルーティング ⑬スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 				
評価方法	<ol style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	オープンソース開発				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
到達目標	前年度修得した、サーバ環境の構築能力を発展させ、Android やモバイル端末連携させたモバイルアプリケーションを作成する。				
授業内容	<p>いままで学んできた Android 開発の知識を踏まえ、応用処理を解説しながら実習を行う。</p> <p>① カスタム View の作成と、利用方法 ② SQLite を用いたデータベース ③ 外部データベース (MySQL) を用いた、データベースアクセス</p> <p>①～③の学習を通じ、単発課題を作成、その上で外部データベースを利用した簡単なアプリケーション開発技術を学ぶ。</p> <p>④ 外部データベースから、画像データ (Jpeg など) の画像を読み込む ⑤ 外部データベースへ、画像データ (Jpeg など) の画像を書き込む。</p> <p>以上の理解を深めた上で、個人作品を作成する。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	教育実習				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input checked="" type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 20 時間／後期 20 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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。				
授業内容	<p>①担当チーム編成</p> <p>②目的と成果物の理解</p> <p>③各担当授業毎に以下の内容を実施する。</p> <p>(1) 授業の準備</p> <p>(2) 授業における機材の準備及び操作</p> <p>(3) 実験、実習等の補助</p> <p>(4) 履修学生の出欠確認</p> <p>(5) 履修学生からの学習相談への対応</p> <p>(6) 報告書類の作成</p>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	システム設計				
実務経験 教員	基幹システムのメンテナンス及びシステム開発業務の実務経験を3年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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。				
授業内容	<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。 納期は設けないが、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>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>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	PL/SQL				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	28 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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				
授業内容	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	情報処理技術者				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 3 年				
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。				
授業内容	<p>①基礎理論</p> <p>②コンピュータシステム</p> <p>③技術要素</p> <p>④開発技術</p> <p>⑤プロジェクトマネジメント</p> <p>⑥サービスマネジメント</p> <p>⑦システム戦略</p> <p>⑧経営戦略</p> <p>⑨企業と法務</p> <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>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	キャリア対策				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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。				
授業内容	<p>以下の内容を学習する。</p> <p>① SPI のスコア向上の為の練習 足きりの点数があることを理解させ、少しでもスコアを重ねることが出来るよう個人でもテキストを購入し、スコア向上に努める。</p> <p>② 個人の表現方法について 履歴書や、面接の対策として個人能力の見直しと棚卸しを行い、自分のアピールポイントの再確認を行うと共に、どのように相手に自分を伝えるかを明確にする。</p> <p>③ スキルアップの為の自己啓発の習慣づけ 10年後、20年後の自分をイメージするように指導し、その為に必要な能力をどのように身に付けていくか?の計画を立てる</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	作品制作				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 84 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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。				
授業内容	<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。 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 や企業に対して成果物の発表を実施。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	モバイル開発				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 3 年				
到達目標	Android で、実用アプリケーションを開発するにあたって、スマートフォンのハードウェア機能や数学をつかった応用処理も利用できるようにする。				
授業内容	<p>いままで学んできた Android 開発の知識を踏まえ、応用処理を解説しながら実習を行う。</p> <p>① 垂直同期信号にあわせた描画処理 ② ハードウェア依存の描画処理 (SurfaceView/TextureView) ③ ベクトルを用いたオブジェクトのアニメーション処理 ④ スカラーを用いたオブジェクトの各種判定処理 ⑤ 外積式/内積式を使った押下判定処理</p> <p>①～⑤の学習を通じ、単発課題を作成し、理解を深めた上で、個人作品を作成する。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input checked="" type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	課外授業				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 8 時間／後期 8 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科3年				
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。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①業界セミナー ②人間学セミナー ③租税年金セミナー ④シーテックの見学 ⑤OB/OG 講演会 ⑥就職活動セミナー ⑦校内合同企業説明会 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	CCNA 基礎				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
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 CISCO ネットワーク資格の知識を学ぶ				
授業内容	<p>CISCO ネットワーキングアカデミーのカリキュラム、ITN を利用し、ネットワークプロトコルの基礎知識と、基本的なスイッチの設定、ルータの基本的な設定を学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 今日のネットワーク ② 基本的なスイッチとエンドデバイスの設定 ③ プロトコルとモデル、物理層 ④ 記数法 ⑤ データリンク層、イーサネット スイッチング ⑥ ネットワーク層、アドレス解決 ⑦ ルータの基本設定 ⑧ IPv4/v6 アドレッシング、ICMP ⑨ トランスポート層 ⑩ アプリケーション層 ⑪ ネットワークセキュリティの基礎 ⑫ 小規模ネットワークの構築 <hr/> <ol style="list-style-type: none"> ①デバイスの基本設定 ②スイッチングの概念 ③VLAN、VLAN 間ルーティング ④STP の概念 ⑤EtherChannel ⑥DHCPv4 ⑦⑧SLAAC と DHCPv6 ⑧FHRP の概念 ⑨LAN セキュリティの概念/スイッチのセキュリティ設定 ⑩WLAN の概念/WLAN の設定 ⑪ルーティングの概念 ⑫IP スタティックルーティング ⑬スタティックルートとデフォルトルートのトラブルシューティング 				
評価方法	<ol style="list-style-type: none"> 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 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 <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> <ol style="list-style-type: none"> 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	Android 開発				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 56 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
到達目標	アプリケーションのリリースまでの一連の流れ、特に企画や販売計画（企業を動かす為の企画）や、商品として必要なマニュアルやパッケージを制作、商品として意味のなすものを作成する事を中心とする。				
授業内容	<p>前期では、企画の立案からプロトタイプ作成までを行う。</p> <p>なお、無題では企画もかなり難易度が高くなるため、年度ごとに題材を決め、それに沿ったアプリケーションの企画から始める。 （自由に作成をしたいと望む学生は、自由に企画を行わせる）</p> <ul style="list-style-type: none"> ① ワンシート企画の作成から、販売計画の立案 ② 実現の為の技術の習得方法（研究方法、情報収集方法の指導） ③ 外部設計と内部設計 ④ プロトタイプ技法を意識した、デモンストレーション・プログラムの作成 <p>前期までで開発したプロトタイプ・プログラムを製品化するため、マニュアルの作成やパッケージのデザイン、フライヤ（または広告 Web）の作成までを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ① ミニアプリ作品の制作 ② 各種環境によるテストと、実機によるテスト ③ マニュアル作成 <ul style="list-style-type: none"> ・インストールマニュアル ・運用マニュアル ④ パッケージデザイン/フライヤ作成/広告 Web 作成 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人） ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	PL/SQL				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期	時間／後期	28 時間	(状況よりオンラインと対面の併用形式)	
対象学年	情報クリエイタ工学科4年				
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				
授業内容	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	オープンソース開発				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
到達目標	<p>これまでに学んできた OSS を含む開発技術を利用し、図書管理システムの作成を通じて、クライアントサーバシステムを構築する。</p> <p>実際に運用することを念頭に置き、環境の構築から運用までの一連の作業を習得する。 (基本的に新規技術や技能の指導は行わない。アプリケーションの作成、設計や運用に関する一連の流れを重視。)</p>				
授業内容	<p>① 図書管理システムの要件定義</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最低限、会員の追加/修正/削除、蔵書の追加/修正/削除 蔵書の貸し出し/返却 を最低仕様とし、その他の必要機能を各自要件に盛り込む。 <p>② 開発環境の定義</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動作環境の定義。LAMP環境を含め、Windows アプリ、Android 等学生個人ごとに動作環境を選び、設計していく <p>③ 開発環境/動作環境の構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーバや DB などの環境、開発言語や OS の設定を行い、いつでも開発が可能な状況を構築する。 ・校内に構築をするために、教職員との交渉、運用のルール提案も授業の一環とする。 <hr/> <p>① 図書管理システムのプロトタイプシステムを開発する。</p> <p>② 最低限、会員の追加/修正/削除、蔵書の追加/修正/削除 蔵書の貸し出し/返却 を最低仕様とし、その他の必要機能を各自作成する。</p> <p>③ 運用マニュアルを作成 ユーザが該当アプリケーションの利用をする事ができるようになるまでのマニュアルを作成。 ※インストール方法のマニュアルも作成。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	卒業研究				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 28 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
到達目標	現在までに培った知識やスキルを証明する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。				
授業内容	<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> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 や企業に対して成果物の発表を実施。 				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	システム設計				
実務経験 教員	Web アプリケーション開発業務の実務経験及びシステム開発業務の実務経験を 3 年以上持っている教員が担当				
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input checked="" type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 56 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
到達目標	開発工程における各種設計書・報告書を実際に作成する為の知識を学習し、卒業研究に活かす。				
授業内容	<p>卒業研究授業と連携し作品を制作。</p> <p>実業務において、システム構築を行った経験を持つ教員からアドバイスを受けながら実施。</p> <p>納期は設けないが、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。</p> <p>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>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>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題（グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input checked="" type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	情報処理技術者				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 112 時間／後期 112 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
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。				
授業内容	<p>①基礎理論</p> <p>②コンピュータシステム</p> <p>③技術要素</p> <p>④開発技術</p> <p>⑤プロジェクトマネジメント</p> <p>⑥サービスマネジメント</p> <p>⑦システム戦略</p> <p>⑧経営戦略</p> <p>⑨企業と法務</p> <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>				
評価方法	<p>①実施單元ごとの提出課題</p> <p>②授業の終盤に実施する制作課題 (グループワーク 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	キャリア対策				
実務経験 教員					
必須選択	<input type="checkbox"/> 必須 <input checked="" type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 28 時間／後期 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
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。				
授業内容	<p>以下の内容を学習する。</p> <p>① SPI のスコア向上の為の練習 足きりの点数があることを理解させ、少しでもスコアを重ねることが出来るよう個人でもテキストを購入し、スコア向上に努める。</p> <p>② 「先読み」の習慣づけ 「風が吹いたら桶屋が儲かる」のように、物事には起承転結がある。 「爆買い」を事例にとり、現状の分析から推測の重要性を学び取り、先読みをする癖をつけ、自己啓発に役立てる為の能力とさせる。</p> <p>③ 質問の投げかけ方 「最後に質問がありますか？」の「最高学年らしい」受け答えを持たせる。 受験する企業をしっかりと分析し、10年後の企業の姿を予想させ、企業から何としてでも獲りたい学生になる。</p>				
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 0r 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	80%以上の出席必要				

開講年度	2025	開講学期	<input type="checkbox"/> 前期	<input type="checkbox"/> 後期	<input checked="" type="checkbox"/> 通期
授業方法	<input type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験・実習・実技				
科目名	課外授業				
実務経験 教員					
必須選択	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 <input type="checkbox"/> 選択 <input type="checkbox"/> 必須選択				
授業時間	前期 8 時間／後期 8 時間 (状況よりオンラインと対面の併用形式)				
対象学年	情報クリエイタ工学科 4 年				
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。				
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ①業界セミナー ②人間学セミナー ③租税年金セミナー ④シーテックの見学 ⑤OB/OG 講演会 ⑥就職活動セミナー ⑦校内合同企業説明会 				
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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 0r 個人) ③授業態度 ④出席状況 <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	80%以上の出席必要				