

科目名 (英)	UXデザイン User Experience Design	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 1・2限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 教科書を使用しながらUI/UXデザインに必要な項目や知識について学びます。また、Figmaなど代表的なUI/UXデザインツールを通して、プロトタイプでのデザイン提案や共同作業、ファイルの共有方法などを学びます。デザインツールの習得にはUdemyの動画教材も利用し、各々のペースで習得していきます。							
【到達目標】 UXデザインに必要なUIと情報伝達の仕組みについて理解する。□ プロトタイプを作成し、ユーザー体験におけるフィードバックやデザインの改善が出来るようになる。 □							
【使用教科書・教材・参考書】 「現場のプロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座」 Udemy他、動画教材				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。 授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。			
回	授業概要			回	授業概要		
1	【到達目標】 UI/UXデザインについて理解する デザインデータ作成を理解する 【授業内容】 UI/UXとは。 UIデザインデータの作り方。			9	【到達目標】 デザインシステムについて理解する UIデザインにおける要素を理解する 【授業内容】 デザインシステムとは タイポグラフィ、カラー、レイアウト、アイコン		
2	【到達目標】 デザインリサーチについて理解する アイデア・コンセプトのまとめ方を理解する 【授業内容】 デザインのリサーチ ペルソナモデル			10	【到達目標】 デザインデータ作成を理解する 【授業内容】 資料作成、デザイン指示書、遷移図		
3	【到達目標】 プロトタイピングツールについて理解する プロトタイピングの重要性について理解する□ □ 【授業内容】 プロトタイピングツールの概要について ペーパープロトタイプ			11	【到達目標】 企画資料の作成が出来るようになる 【授業内容】 定期試験対策① 資料作成、デザイン指示書、遷移図		
4	【到達目標】 評価方法について理解する プラットフォーム環境の違いを理解する 【授業内容】 ユーザービリティテスト ヒューリスティック評価□ □			12	【到達目標】 企画に沿ったUXデザインが出来るようになる 【授業内容】 定期試験対策②		
5	【到達目標】 インタラクションについて理解する 【授業内容】 ジェスチャー インタラクションと状態について			13	【到達目標】 UXデザインに基づいた提案が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験：プロトタイプを用いたUXデザインの発表① 作品のフィードバックなど		
6	【到達目標】 ナビゲーションについて理解する 【授業内容】 ナビゲーション設計 ボタンの階層構造			14	【到達目標】 UXデザインに基づいた提案が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験：プロトタイプを用いたUXデザインの発表② 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 UIパーツの名称と用途を理解する 【授業内容】 UIコンポーネント アニメーション			15	【到達目標】 UXデザインに基づいた提案が出来るようになる。 【授業内容】 定期試験：プロトタイプを用いたUXデザインの発表③ 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 認知心理学について理解する 【授業内容】 認知心理学 行動経済学			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Web Application Develop II Webアプリ開発II	必修 選択	年次	2	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	高度専門士情報技術	授業 形態	総単位 時間		開講区分	後 期
					曜日・時間	木 曜 1・2 限
【実務経験】 研究業務における調査・研究・報告、また、プロトタイプ作成等で大いに活用してきた						
【授業の学習内容】 話題のFlaskについて、その環境設定から、SQLとの簡易なやり取り、wiki機能を使った応用例まで学びます						
【到達目標】 ・Flaskの意義についての理解 ・Flaskを用いてSQLとのやり取りができる ・Flaskを用いたWiki機能サイトの構築						
【使用教科書・教材・参考書】 「Flask本格入門」				【授業外における学習】 自身の環境にもFlaskを構築し、情報共有の場として構築の実践を推奨します		
回	授 業 概 要		回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Flaskの全体像の理解 【授業内容】 Flaskの概念、環境構築		9	【到達目標】 アジャイルを用いた開発ができる 【授業内容】 アジャイル、CRUD機能		
2	【到達目標】 ルーティングの理解 【授業内容】 ルーティング、デコレータ		10	【到達目標】 バリデーションについて理解し、実施できる 【授業内容】 バリデーション、完了メッセージ		
3	【到達目標】 テンプレートエンジンの理解と実施ができる 【授業内容】 jinja2		11	【到達目標】 認証機能を実施できる 【授業内容】 Flask-login		
4	【到達目標】 フィルターを理解し、実装ができる 【授業内容】 フィルタ実装、エラーハンドリング		12	【到達目標】 ファイルの分割を実施できる 【授業内容】 Blueprint、グローバル変数g		
5	【到達目標】 Formを利用できる 【授業内容】 Form		13	【到達目標】 メモ参照制限について理解し、実施できる 【授業内容】 relationship		
6	【到達目標】 DBとの連携ができる 【授業内容】 SQLite、ORM、結合		14	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 知識(筆記)と技術(実技)についての課題		
7	【到達目標】 FlaskとSQLの連携ができる 【授業内容】 SQLAlchemy、Migrate、簡易アプリ制作		15	【到達目標】 講評と解説 【授業内容】 期末試験の講評と解説。さらなる学習ポイント		
8	【到達目標】 Flaskを用いた開発について理解し、実施できる 【授業内容】 Blueprint、グローバル変数g		【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】						

科目名 (英)	システム企画・設計Ⅱ System Planning and Design Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	佐藤 克朗
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	後期 火曜 3,4限
【実務経験】 システム開発と、システム運用の経験が30年以上あり、ユーザとしてシステムを発注した経験も持つ。上流から下流までの幅広い業務に携わっている。							
【授業の学習内容】 業務やビジネスを実行するために最適な必要なシステムを検討し、計画から導入までに必要な知識を身につける。							
【到達目標】 ・システム化構想の立案について理解する ・システム化計画の立案について理解する ・RFPの役割を理解できる							
【使用教科書・教材・参考書】 1週間でシステム開発の基礎が学べる本				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 システム開発に係わる組織、費用、スケジュールの管理について知る 【授業内容】 契約形態、職種、工数、進捗管理			9	【到達目標】 テストの概要とポイントを知る 【授業内容】 テストの分類と手法、単体テスト、結合テスト、システムテスト、受入テスト		
2	【到達目標】 システム開発に係わる組織、費用、スケジュールの管理について知る 【授業内容】 契約形態、職種、工数、進捗管理			10	【到達目標】 テストの概要とポイントを知る 【授業内容】 テストの分類と手法、単体テスト、結合テスト、システムテスト、受入テスト		
3	【到達目標】 システムの中身を決める工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 RFI、RFP、NDA			11	【到達目標】 システム完成後の業務について知る 【授業内容】 納品、検収、デプロイ、運用、保守		
4	【到達目標】 システムの中身を決める工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 RFI、RFP、NDA			12	【到達目標】 システム完成後の業務について知る 【授業内容】 納品、検収、デプロイ、運用、保守		
5	【到達目標】 設計工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 基本設計と詳細設計			13	【到達目標】 システム企画と設計の演習 【授業内容】 システム企画と設計の演習を行う		
6	【到達目標】 設計工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 基本設計と詳細設計			14	【到達目標】 システム企画と設計の演習 【授業内容】 システム企画と設計の演習を行う		
7	【到達目標】 開発・実装工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 プログラミング言語の選択、フレームワーク、開発環境、本番環境			15	【到達目標】 システム企画と設計の演習 【授業内容】 システム企画と設計の演習を行う		
8	【到達目標】 開発・実装工程の概要とポイントを知る 【授業内容】 プログラミング言語の選択、フレームワーク、開発環境、本番環境			【評価について】 ・課題の提出数に応じて評価(A～F)する。 ・提出物の完成度が十分でない場合は再提出とする。			
【特記事項】							

科目名 (英)	基本情報技術者試験対策Ⅱ[科目B](選択)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	伊藤愛主
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水 曜 2 限
【実務経験】							
AI・機械学習分野において、開発、ネットワークやサーバー、DBの構築、運用・保守を行った経験を有する。これらの実務経験に加え基本情報技術者、応用情報技術者、G検定、Pythonエンジニア認定基礎試験等のIT関連資格を有しており、資格試験取得ノウハウを有している							
基本情報技術者試験の科目Bの対策授業である。科目Bの出題範囲である疑似言語と情報セキュリティに関する分野について講義と問題演習を交えて学んでいく。学習カリキュラムはIPAの基本情報技術者試験(FE)のシラバスに準じている。							
【到達目標】							
ITを活用したサービス、製品、システムおよびソフトウェアを作る人材に必要な基本的知識・技能をもち、実践的な活用能力を身に着けた者としてふさわしい知識を有することを旨とする							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
出るとこだけ基本情報技術者科目B 翔泳社 TrackTraining				Udemyの動画教材			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1 (対面)	【到達目標】 科目Bの概要の理解と習得すべき内容の理解 【授業内容】 授業オリエンテーション、疑似言語、問題演習			9	【到達目標】 オブジェクト指向に対する理解 【授業内容】 クラス、インスタンス、コンストラクタ等について問題演習を通じて考え方を理解する		
2	【到達目標】 疑似言語の文法の理解 【授業内容】 疑似言語を用いた出題形式になれるための演習を行う。PythonやJavaScript等による実践的な演習も取り入れていく			10	【到達目標】 リストに対する理解 【授業内容】 単方向リスト、双方向リストについて問題演習を通じて理解する		
3	【到達目標】 疑似言語の文法の理解 【授業内容】 関数、繰り返し、条件分岐等の記述に慣れる。問題演習			11	【到達目標】 スタック・キューに対する理解 【授業内容】 スタック・キューに対する問題演習を行い理解を深める		
4	【到達目標】 1次元配列に関する理解 【授業内容】 データ構造と1次元配列について変数の中身をトレースすることで理解していく。問題演習			12	【到達目標】 ビット列に対する理解 【授業内容】 基数変換等、離散数学に関する基本を学ぶ		
5	【到達目標】 二次元配列に関する理解 【授業内容】 Python等をつかって二次元配列について学ぶ。問題演習			13	【到達目標】 セキュリティに対する理解 【授業内容】 情報セキュリティの概要、情報セキュリティ対策、問題演習		
6	【到達目標】 アルゴリズム上ありえない考え方を理解する 【授業内容】 消去法により解答を導き出すテクニックを学ぶ。問題演習			14	【到達目標】 定期試験 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 再帰に対する理解 【授業内容】 再帰に関する考え方を理解する。問題演習			15	【到達目標】 振り返りで知識の定着を図る 【授業内容】		
8	【到達目標】 木構造に対する理解 【授業内容】 木構造のち、二分木を中心に問題演習を行う。			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	RPA Robotic Process Automation	必修 選択	必須	年次	2	担当教員	高橋直幸
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 水曜日 4限
【実務経験】 学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。							
【授業の学習内容】 RPA(Robotic Process Automation)の使い方を中心に、オンラインツールやデータの集計の方法を学びます。							
【到達目標】 いろいろなRPAがあり、今後も増えていくと思います。そのための下地になる基礎知識を身に付けていきます。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 RPAツールとは何か理解できる。 【授業内容】 各種、RPAツールの案内 パワーポイントのプレゼン資料で説明			9	【到達目標】 Slackの使い方を理解できる。 【授業内容】		
2	【到達目標】 Microsoft Formsの使い方を理解できる。 【授業内容】 Formsの作り方を順に学ぶ。			10	【到達目標】 Accessの使い方を理解できる。 【授業内容】		
3	【到達目標】 収集したデータを使って集計することができる。 【授業内容】			11	【到達目標】 ExcelマクロVBAの使い方を覚える。 【授業内容】		
4	【到達目標】 PowerAutomateについて理解できる。 【授業内容】			12	【到達目標】 Excelとスプレッドシートの違いを理解できる。 【授業内容】 Microsoft系のアプリとGoogle系のアプリの違いの説明		
5	【到達目標】 Xmindなどのマインドマップツールの使い方を理解できる。 【授業内容】			13	【到達目標】 ネット上にある便利なサイトに詳しくなる。 【授業内容】		
6	【到達目標】 UiPathの使い方を理解できる 【授業内容】			14	【到達目標】 後期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 Notionの使い方を理解できる。 【授業内容】			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	アジャイル開発 Agile Development	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	杉本 展将
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜 1限
【実務経験】 システム・アプリ開発会社にて、提案、要件定義、設計、プログラミング、テスト、保守まで25年以上携わった経験を持つ。							
【授業の学習内容】 不確実性が高いアプリケーションの開発では、従来のウォーターフォール開発では問題に対応しきれなくなってきた。変化に素早く対応できるアジャイル開発の特徴を理解し、チームでゴールを目指すために必要な心構えを身につける。またアジャイル開発の手法の1つであるスクラムについての基礎を理解する。							
【到達目標】 ・アジャイル開発の必要性や特性、心構えが理解できる ・アジャイル開発に必要な考え方や手法を実践できる							
【使用教科書・教材・参考書】 いちばんやさしいアジャイル開発の教本 人気講師が教えるDXを支える開発手法				【授業外における学習】 授業内で紹介した参考図書の精読を推奨する			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 ワークを通じてアジャイルを体感する 【授業内容】 アジャイルワークショップ			9	【到達目標】 アジャイル開発のよくある疑問について理解する 【授業内容】 アジャイル開発の理解を深める		
2	【到達目標】 本授業の概要理解と到達目標について理解する 【授業内容】 イントロダクション			10	【到達目標】 アジャイル開発を始める考え方を理解する 【授業内容】 アジャイル開発はあなたから始まる		
3	【到達目標】 アジャイルの基本的概念を理解する 【授業内容】 アジャイル開発の世界			11	【到達目標】 スクラムの基本的な概念を理解する 【授業内容】 スクラムの基本		
4	【到達目標】 アジャイル開発の必要性を理解する 【授業内容】 なぜアジャイル開発なのか			12	【到達目標】 スクラムの役割と進め方を理解する 【授業内容】 スクラムの役割と進め方		
5	【到達目標】 アジャイルチームの特徴について理解する 【授業内容】 アジャイル開発がもたらす変化			13	【到達目標】 スクラムの一連の流れを経験し、理解を深める 【授業内容】 スクラム実践		
6	【到達目標】 アジャイルのコンセプトを理解する 【授業内容】 アジャイル開発の中核にあるコンセプト			14	【到達目標】 これまでの内容を定着させる 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 アジャイルの見える化について理解する 【授業内容】 小さく始めるアジャイル開発			15	【到達目標】 これまでの内容を深める 【授業内容】 授業振り返り		
8	【到達目標】 アジャイルのカイゼンを理解する 【授業内容】 上手に乗りこなすためのカイゼン手法			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	コンセプチュアルスキル Conceptual Skills	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	杉本 展将
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜 2限
【実務経験】 システム・アプリ開発会社にて、提案、要件定義、設計、プログラミング、テスト、保守まで25年以上携わった経験を持つ。							
【授業の学習内容】 ITエンジニアに必要とするスキルはテクニカルスキルだけではない。物事を客観的に捉え、論理的に判断し、合理的に遂行する能力、コンセプチュアルスキルが求められる。本授業では基本となるロジカルシンキングを中心に、物事を考える力を身につける							
【到達目標】 ・ロジカルシンキングの基本と思考法を理解し実践できる ・客観性のある根拠をもとに論理的に物事を説明できる							
【使用教科書・教材・参考書】 図解入門ビジネス 最新ロジカル・シンキングがよくわかる本				【授業外における学習】 普段の生活や学校内において人と関わる際には授業の内容を意識して実践するよう推奨する			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 本授業の概要理解と到達目標について理解する 【授業内容】 イントロダクション			9	【到達目標】 マッキンゼーの7Sを理解する 【授業内容】 ちょっと高度なフレームワーク・ツールに挑戦(2)		
2	【到達目標】 ロジカルシンキングとは何かを理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングの基本と思考基本(1)			10	【到達目標】 ニーズ把握の考え方を理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングによるニーズの把握(1)		
3	【到達目標】 MECEと構造化について理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングの基本と思考基本(2)			11	【到達目標】 顧客ニーズの聞き出し方を理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングによるニーズの把握(2)		
4	【到達目標】 発散思考について理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングの思考手法(1)			12	【到達目標】 ロジカルなプレゼンテーションを身につける 【授業内容】 ロジカル・コミュニケーションで理解を得る(1)		
5	【到達目標】 収束思考について理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングの思考手法(2)			13	【到達目標】 ロジカルなネゴシエーションを理解する 【授業内容】 ロジカル・コミュニケーションで理解を得る(2)		
6	【到達目標】 ロジックツリーを理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングで活用する便利なツール(1)			14	【到達目標】 これまでの内容を定着させる 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 ピラミッドストラクチャーを理解する 【授業内容】 ロジカル・シンキングで活用する便利なツール(2)			15	【到達目標】 これまでの内容を深める 【授業内容】 授業振り返り		
8	【到達目標】 STRACチャートを理解する 【授業内容】 ちょっと高度なフレームワーク・ツールに挑戦(1)			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	セキュア開発 Secure Deveopment	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	杉本 展将
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後期 金曜 4限
【実務経験】 システム・アプリ開発会社にて、提案、要件定義、設計、プログラミング、テスト、保守まで25年以上携わった経験を持つ。							
【授業の学習内容】 テクノロジーの発展により、セキュリティが社会やビジネスに及ぼす影響が大きくなっている。またサイバー攻撃も増加、多様化しており情報システムの設計段階からセキュリティを考慮して開発する必要がある。本授業では、特にWebアプリケーションの攻撃手法を理解し、対策方法を実践できるスキルを身につける。							
【到達目標】 ・サイバー攻撃の手法を理解する ・Webアプリケーションに対する攻撃手法とその対策について理解し説明できる							
【使用教科書・教材・参考書】 安全なウェブサイトの作り方 改訂第7版 (IPA提供のPDF)				【授業外における学習】 インターネット等で常にセキュリティ関連の情報収集をすることを推奨する			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 本授業の概要理解と到達目標について理解する サイバー攻撃の現状について理解する 【授業内容】 イントロダクション / サイバー攻撃の現状			9	【到達目標】 HTTPヘッダ・インジェクション攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 HTTPヘッダ・インジェクション		
2	【到達目標】 クロスサイトスクリプティング攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 クロスサイトスクリプティング			10	【到達目標】 バッファオーバーフロー攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 バッファオーバーフロー		
3	【到達目標】 SQLインジェクション攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 SQLインジェクション			11	【到達目標】 クリック・ジャッキング攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 クリック・ジャッキング		
4	【到達目標】 CSRF攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 CSRF(クロスサイト・リクエスト・フォージェリ)			12	【到達目標】 メールヘッダ・インジェクション攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 メールヘッダ・インジェクション		
5	【到達目標】 ディレクトリ・トラバーサル攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 ディレクトリ・トラバーサル			13	【到達目標】 その他の脆弱性に対する攻撃手法と対策を理解する 【授業内容】 その他の脆弱性(システム情報漏洩等)		
6	【到達目標】 OSコマンド・インジェクション攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 OSコマンド・インジェクション			14	【到達目標】 これまでの内容を定着させる 【授業内容】 定期試験		
7	【到達目標】 セッション管理の不備攻撃の手法と対策を理解する 【授業内容】 セッション管理の不備			15	【到達目標】 これまでの内容を深める 【授業内容】 授業振り返り		
8	【到達目標】 認証制御や認可制御の不備を突いた攻撃と対策を理解する 【授業内容】 認証制御や認可制御の欠落			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	mobile application Development モバイルアプリ開発	必修 選択	年次	2	担当教員	愛澤伯友
学科・コース	高度専門士情報技術科	授業 形態	総単位 時間		開講区分 曜日・時間	後 期 月 曜 3・4 限
【実務経験】 業務、研究において各種プロトタイプまたはツールをiOS上で制作						
【授業の学習内容】 MAC標準のXcodeを使いiOS開発法を学びます。iOS標準のSwift言語についても学びます。						
【到達目標】 ・Xcodeによるアプリ開発 ・Swift言語と他の言語の相異についての理解 ・基本的なiOSの持つ機能について簡単な実装ができる						
【使用教科書・教材・参考書】 「iPhoneアプリ開発集中講座」				【授業外における学習】 iOS製品を活用することで、最新の活用方法を常にリサーチすること		
回	授 業 概 要		回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 iOSについて理解 【授業内容】 Xcode、Swift、アプリID		9	【到達目標】 Swiftのタイマー機能を使った応用ができる 【授業内容】 時間の管理		
2	【到達目標】 swift基本文法を理解し、Xcode上でコーディングできる 【授業内容】 Xcodeを使った開発方法、画像の扱い、変数、Button		10	【到達目標】 Swiftを使い、カメラ機能をXcode上で実装できる 【授業内容】 撮影画面、カメラ起動		
3	【到達目標】 swiftの基本文法を応用し、Xcode上で制御文を使ったプログラミングができる 【授業内容】 if文、random、ループ、View、アイコン設定、サンプルプログラム		11	【到達目標】 Swiftのカメラ機能を応用したプログラミングができる 【授業内容】 シェア画面		
4	【到達目標】 Swiftのメディア機能を理解し、Xcode上でコーディングできる 【授業内容】 画像のレイアウト、メディア制御		12	【到達目標】 Swiftのカメラ機能に含まれるエフェクトを実装できる 【授業内容】 エフェクト		
5	【到達目標】 Swiftのメディア機能を理解し、Xcode上でサウンドを使ったプログラミングができる 【授業内容】 サンプルプログラム作成、背景画像		13	【到達目標】 WebAPIを使った検索ができる 【授業内容】 WebAPIの基本、データの扱い、JSON		
6	【到達目標】 Swiftでのマップ機能の理解とXcode上でコーディング 【授業内容】 Maplについて、MapKit、クロージャ		14	【到達目標】 期末試験 【授業内容】 知識(筆記)と技術(制作)の課題を出し評価します		
7	【到達目標】 Swiftのマップ機能を応用したプログラミングができる 【授業内容】 マップの検索、MapViewの切替え		15	【到達目標】 講評と解説 【授業内容】 講評と解説。さらなる学習ポイント		
8	【到達目標】 Swiftのタイマー機能を理解し、Xcode上でコーディングできる 【授業内容】 文字表示、画面遷移、色定義		【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点=A評価 点数 89～80点=B評価 点数 79～70点=C評価 点数 69～60点=D評価 点数 59点以下=F評価			
【特記事項】 ※この授業ではApple社製MACを使います。自宅に所有していない学生は必ず 対面で受講すること						

科目名 (英)	キャリアデザインⅡ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	伊藤愛主
学科・コース	高度専門士情報技術科 2年	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	後 期 水 曜 3 限
【実務経験】							
AI・機械学習分野において、開発だけでなく、ネットワークやサーバ、DBの構築、運用・保守を行った経験を有する。基本情報技術者、応用情報技術者、G検定、Pythonエンジニア認定基礎試験等のIT関連資格を有しており、資格試験取得ノウハウを有している							
【授業の学習内容】							
学生の生活習慣、学習習慣を見直す動機づけと就職に向けた準備を行う。書籍、グループワーク、履歴書等の作成、面談の練習も行っていく。							
【到達目標】							
社会人として自分が世の中にて、どのような貢献ができるかを自事としてとらえ、必要なスキル、技術、興味のある分野を具体的にイメージできるようになる							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 科目の全体像を理解し、キャリアパスの重要性を認識する 【授業内容】 キャリアデザインの概要と重要性について			9	【到達目標】 効果的な応募書類を作成し、応募プロセスを理解する 【授業内容】 履歴書とカバーレターの書き方、応募書類の提出方法		
2	【到達目標】 自分自身の強みと弱みを把握し、キャリア選択に活かす 【授業内容】 自己理解の基礎、自分の強みと弱みの分析			10	【到達目標】 応募書類の作成と提出 【授業内容】		
3	【到達目標】 自己分析を深め、具体的なキャリア目標を設定する 【授業内容】 性格診断テストや価値観の整理			11	【到達目標】 面接の準備と実践 【授業内容】		
4	【到達目標】 IT業界全体の構造を理解し、関心のある分野を見つける 【授業内容】 IT業界の主要セクターとその特徴			12	【到達目標】 ネットワーキングと人脈作り 【授業内容】		
5	【到達目標】 ソフトウェア開発分野の最新トレンドとキャリアパスを理解する 【授業内容】 ソフトウェア開発業界の現状と将来展望			13	【到達目標】 職場でのコミュニケーションスキル 【授業内容】		
6	【到達目標】 インフラ分野の技術動向とキャリア機会を理解する 【授業内容】 インフラとクラウドコンピューティングの概要と主要企業			14	【到達目標】 定期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 データサイエンスとAI分野の基礎知識と職業機会を理解する 【授業内容】 データサイエンスとAIの応用とキャリアパス			15	【到達目標】 外部専門家による特別講義(1) 【授業内容】		
8	【到達目標】 インターンシップの価値を理解し、自分に合ったインターンシップを見つける 【授業内容】 インターンシップの探し方と活用方法			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

--