

|   |               |              |            |
|---|---------------|--------------|------------|
| 科目名   |               | 授業形式         | 必須・選択      |
| コミュニケーションⅠ・Ⅱ<br>(コミュニケーション)   |               | 講義・実習        | 必須         |
| 学科/学年   |               | 時間数          | 担当教員       |
| ITエンジニア学科/1・2年  |               | 各年68時間       | 発句アミヌル     |
| 授業の概要   |               |              |            |
| <p>現在、グローバル化により、私たちのコミュニケーションは大きく変容してきている。これからは、外国人とのコミュニケーションが求められる時代になる。そんな中で、文化の違いやお互いの意見を尊重しながらも、自分の意見を伝える必要がある。本科目では、コミュニケーションの基本を理解しつつ、活かし方</p> |               |              |            |
| 科目の到達目標   |               |              |            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の意見を伝える種類を理解する</li> <li>・異なる文化を持った人とのコミュニケーションの特徴を理解する</li> </ul>   |               |              |            |
| テーマ   |               |              |            |
| 1   | コミュニケーションとは   | 13           |            |
| 2   | コミュニケーションの種類  | 14           |            |
| 3   | 異文化の理解        | 15           |            |
| 4   | アイデンティティーの重要性 | 16           |            |
| 5   | アイデンティティーの共有  | 17           |            |
| 6   | プレゼンテーション     | 18           |            |
| 7   | チームビルディング     | 19           |            |
| 8   | ケーススタディ       | 20           |            |
| 9   |               | 21           |            |
| 10  |               | 22           |            |
| 11  |               | 23           |            |
| 12  |               | 24           |            |
| (参考) 教材   |               | 評価基準         | 評価率        |
| オリジナルテキスト   |               | 出席評価<br>実習評価 | 30%<br>70% |

|   |             |              |            |
|---|-------------|--------------|------------|
| 科目名   |             | 授業形式         | 必須・選択      |
| ビジネスマナーⅠ・Ⅱ  |             | 講義・実習        | 必須         |
| 学科/学年   |             | 時間数          | 担当教員       |
| ITエンジニア学科/1・2年  |             | 各年136時間      | 有田俊彰       |
| 授業の概要   |             |              |            |
| IT企業では、複数のメンバーでWebアプリケーションを開発する。その際、各自の役割への理解度や、共有事項等の報連相がチーム開発では非常に大切になる。本科目では、3～4名でのチームを作成し、フリーテーマでコンソールアプリケーションを開発を通して、チーム開発への理解を学ぶ。           |             |              |            |
| 科目の到達目標   |             |              |            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 社会人になるための心構えを持ち、基礎的なビジネススキルを身に付け、主体的に動けるようになる</li> <li>・ タスクを期限内に行うことを徹底し、難しければ相談して調整できるようになる</li> </ul> |             |              |            |
| テーマ   |             |              |            |
| 1   | チーム開発での役割   | 13           |            |
| 2   | チーム開発での情報共有 | 14           |            |
| 3   | チーム開発       | 15           |            |
| 4   | 成果物発表       | 16           |            |
| 5   | 以後、3・4を繰り返す | 17           |            |
| 6   |             | 18           |            |
| 7   |             | 19           |            |
| 8   |             | 20           |            |
| 9   |             | 21           |            |
| 10  |             | 22           |            |
| 11  |             | 23           |            |
| 12  |             | 24           |            |
| (参考) 教材   |             | 評価基準         | 評価率        |
| オリジナルテキスト   |             | 出席評価<br>実習評価 | 30%<br>70% |

|  |                     |                    |
|--|---------------------|--------------------|
| 科目名  | 授業形式                | 必須・選択              |
| ビジネスPC   | 講義・実習               | 必須                 |
| 学科/学年  | 時間数                 | 担当教員               |
| ITエンジニア学科/1・2年   | 1年 102時間<br>2年 34時間 | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |
| 授業の概要  |                     |                    |
| 個人でWebアプリケーションを作成する。各々が自由にテーマを策定することとし、データベース設計からクラス設計までを一人でこなす。同時にスケジュールやタスク管理の基礎を学ぶ。また開発終了後は、成果物発表を行う。   |                     |                    |
| 科目の到達目標  |                     |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Webアプリケーションのテーマ策定から実装までを一人で行うことができる</li> <li>・ スケジュールやタスク管理を行うことができる</li> <li>・ 問題が発生した場合、自分でトラブルシューティングができる</li> </ul> |                     |                    |
| テーマ  |                     |                    |
| 1  | テーマ策定               | 13                 |
| 2  | スケジュール・タスク管理        | 14                 |
| 3  | データベース設計            | 15                 |
| 4  | クラス設計               | 16                 |
| 5  | コーディング              | 17                 |
| 6  | 成果物発表               | 18                 |
| 7  |                     | 19                 |
| 8  |                     | 20                 |
| 9  |                     | 21                 |
| 10   |                     | 22                 |
| 11   |                     | 23                 |
| 12   |                     | 24                 |
| (参考) 教材  |                     | 評価基準               |
| オリジナルテキスト  |                     | 出席評価<br>実習評価       |
|  |                     | 30%<br>70%         |

|  |               |                      |                   |
|--|---------------|----------------------|-------------------|
| 科目名  |               | 授業形式                 | 必須・選択             |
| 外国語Ⅰ・Ⅱ<br>※日本語の場合  |               | 講義                   | 必須                |
| 学科/学年  |               | 時間数                  | 担当教員              |
| ITエンジニア学科/1・2年   |               | 1年 136時間<br>2年 136時間 | 丸山まどか             |
| 授業の概要  |               |                      |                   |
| 日本での就職活動や、日本での生活に対応できる日本語の能力を身につける。日本語能力試験など資格試験対策はもちろん、日本語で意見・考えが伝えられるようコミュニケーション能力や作文能力も身につけさせる                              |               |                      |                   |
| 科目の到達目標  |               |                      |                   |
| ・日本語能力試験（JLPT）N2に合格  |               |                      |                   |
| テーマ  |               |                      |                   |
| 1  | 言語知識（文字語彙・文法） | 13                   |                   |
| 2  | 読解            | 14                   |                   |
| 3  | 聴解・聴読解        | 15                   |                   |
| 4  | 作文            | 16                   |                   |
| 5  | スピーチ・発表       | 17                   |                   |
| 6  |               | 18                   |                   |
| 7  |               | 19                   |                   |
| 8  |               | 20                   |                   |
| 9  |               | 21                   |                   |
| 10   |               | 22                   |                   |
| 11   |               | 23                   |                   |
| 12   |               | 24                   |                   |
| (参考) 教材  |               | 評価基準                 | 評価率               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・中級を学ぶⅠ 中級中期</li> <li>・どんどんつながる漢字練習帳 中級</li> <li>・「日本語パワードリル」など日本語能力試験対策テキスト</li> </ul> |               | 出席評価<br>平常点<br>定期試験  | 30%<br>20%<br>50% |

|  |             |              |                    |
|--|-------------|--------------|--------------------|
| 科目名  |             | 授業形式         | 必須・選択              |
| キャリア形成   |             | 講義・実習        | 必須                 |
| 学科/学年  |             | 時間数          | 担当教員               |
| ITエンジニア学科／1・2年   |             | 各年68時間       | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |
| 授業の概要  |             |              |                    |
| 各年の集大成として、チームワークによるシステム開発を行い、ITエンジニアのキャリアを経験する。開発工程の要件定義・設計・製造・テスト・リリースまでを体験し、各工程で必要となる成果物（設計書など）を理解する。開発終了後は、成果物発表会を行う。                                   |             |              |                    |
| 科目の到達目標  |             |              |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームによる大規模開発を体験する</li> <li>・開発工程の上流工程から下流工程までを経験し、各工程の成果物を理解する</li> <li>・GitやWBS／ガントチャートによるタスク管理の手法を理解する</li> </ul> |             |              |                    |
| テーマ  |             |              |                    |
| 1  | UML         | 13           |                    |
| 2  | 詳細設計書       | 14           |                    |
| 3  | コーディング      | 15           |                    |
| 4  | 検査項目書       | 16           |                    |
| 5  | 検査実施        | 17           |                    |
| 6  | WBS・ガントチャート | 18           |                    |
| 7  | Git         | 19           |                    |
| 8  |             | 20           |                    |
| 9  |             | 21           |                    |
| 10   |             | 22           |                    |
| 11   |             | 23           |                    |
| 12   |             | 24           |                    |
| (参考) 教材  |             | 評価基準         | 評価率                |
| オリジナルテキスト  |             | 出席評価<br>実習評価 | 30%<br>70%         |

|  |               |              |                |                    |  |
|--|---------------|--------------|----------------|--------------------|--|
| 科目名  |               | 授業形式         |                | 必須・選択              |  |
| プログラミング言語Ⅰ   |               | 講義・実習        |                | 必須                 |  |
| 学科/学年  |               | 時間数          |                | 担当教員               |  |
| ITエンジニア学科/1年   |               | 136時間        |                | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |  |
| 授業の概要  |               |              |                |                    |  |
| プログラムの概要と仕組み、開発環境の構築方法を知る。プログラミング言語Javaを使い、プログラミングの制御構造である「順次処理/条件分岐/繰り返し」を理解する。また応用として近年のプログラミング言語の主流である「オブジェクト指向」において、オブジェクトの関連性や相互作用を学習する。                              |               |              |                |                    |  |
| 科目の到達目標  |               |              |                |                    |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>一人で開発環境を構築し、プログラムの作成から実行までを行うことができる</li> <li>基本制御構造を理解し、最適なアルゴリズムで課題を解決できる</li> <li>オブジェクト指向のメリットと使いどころを理解し、適切にクラス設計ができる</li> </ul> |               |              |                |                    |  |
| テーマ  |               |              |                |                    |  |
| 1  | プログラミング基礎     | 13           | 継承             |                    |  |
| 2  | 開発環境構築        | 14           | インターフェイス・抽象クラス |                    |  |
| 3  | 変数            | 15           | パッケージ          |                    |  |
| 4  | 式・演算子         | 16           | 例外             |                    |  |
| 5  | 条件分岐          | 17           | ファイル入出力基礎      |                    |  |
| 6  | 繰り返し          | 18           | スレッド           |                    |  |
| 7  | 配列            | 19           |                |                    |  |
| 8  | オブジェクト指向概論    | 20           |                |                    |  |
| 9  | クラス基礎Ⅰ        | 21           |                |                    |  |
| 10   | クラス基礎Ⅱ        | 22           |                |                    |  |
| 11   | クラスライブラリの利用   | 23           |                |                    |  |
| 12   | コレクションフレームワーク | 24           |                |                    |  |
| (参考)教材   |               | 評価基準         |                | 評価率                |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>やさしいJava (SBクリエイティブ)</li> <li>やさしいオブジェクト指向(SBクリエイティブ)</li> </ul>  |               | 出席評価<br>実習評価 |                | 30%<br>70%         |  |

|  |            |                    |
|--|------------|--------------------|
| 科目名  | 授業形式       | 必須・選択              |
| WebデザインⅠ   | 講義・実習      | 必須                 |
| 学科/学年  | 時間数        | 担当教員               |
| ITエンジニア学科/1年   | 136時間      | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |
| 授業の概要  |            |                    |
| Webアプリケーションにおけるフロントサイド（ユーザーインターフェイス）の技術であるHTML/CSS/Javascriptを学習する。またそれらを補完する技術としてBootstrapやjQueryなどのオープンソースライブラリも積極的に活用する。  |            |                    |
| 科目の到達目標  |            |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・一人で開発環境を構築し、静的なWebサイトを制作することができる</li> <li>・トレンドにあったデザインを選択し、最適なユーザーインターフェイスを実現できる</li> <li>・JavascriptやjQueryを使い、動的でリッチなWebサイトを制作することができる</li> </ul> |            |                    |
| テーマ  |            |                    |
| 1  | 開発環境構築     | 13                 |
| 2  | HTML       | 14                 |
| 3  | CSS        | 15                 |
| 4  | Bootstrap  | 16                 |
| 5  | JavaScript | 17                 |
| 6  | jQuery     | 18                 |
| 7  | WebAPI     | 19                 |
| 8  | 自己紹介ページ制作  | 20                 |
| 9  | 成果物発表      | 21                 |
| 10   |            | 22                 |
| 11   |            | 23                 |
| 12   |            | 24                 |
| (参考)教材   |            | 評価基準               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スラスラわかるHTML&amp;CSSのきほん(SBクリエイティブ)</li> <li>・ いちばんやさしいJavaScriptの教本(インプレス)</li> </ul>   |            | 出席評価<br>実習評価       |
|  |            | 30%<br>70%         |

|   |                    |              |                    |
|---|--------------------|--------------|--------------------|
| 科目名   |                    | 授業形式         | 必須・選択              |
| データベースⅠ   |                    | 講義・実習        | 必須                 |
| 学科/学年   |                    | 時間数          | 担当教員               |
| ITエンジニア学科/1年  |                    | 136時間        | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |
| 授業の概要   |                    |              |                    |
| 近代システムにおいて必須ミドルウェアであるRDBMS（リレーショナルデータベースシステム）およびSQLを学習する。RDBMSには、PostgresqlおよびSQLiteを採用する。基本的なCRUD操作から、エンティティの抽出・テーブル設計・ER図までを学ぶ。   |                    |              |                    |
| 科目の到達目標   |                    |              |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ SQLでSELECT/INSERT/UPDATE/DELETEを使いこなすことができる</li> <li>・ 対象システムにおいて、エンティティの抽出/カラムの定義/正規化ができる</li> <li>・ ER図の読み方と作成方法を理解している</li> </ul> |                    |              |                    |
| テーマ   |                    |              |                    |
| 1   | RDMS環境構築           | 13           |                    |
| 2   | SELECT             | 14           |                    |
| 3   | WHERE              | 15           |                    |
| 4   | GROUP BY / HAVING  | 16           |                    |
| 5   | INNER / OUTER JOIN | 17           |                    |
| 6   | DDL                | 18           |                    |
| 7   | テーブル設計             | 19           |                    |
| 8   | ER図                | 20           |                    |
| 9   | JDBC               | 21           |                    |
| 10  |                    | 22           |                    |
| 11  |                    | 23           |                    |
| 12  |                    | 24           |                    |
| (参考) 教材   |                    | 評価基準         | 評価率                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ SQL書き方ドリル (技術評論社)</li> </ul>   |                    | 出席評価<br>実習評価 | 30%<br>70%         |

|  |                |              |                    |
|--|----------------|--------------|--------------------|
| 科目名  |                | 授業形式         | 必須・選択              |
| システム開発プロジェクト I   |                | 講義・実習        | 必須                 |
| 学科/学年  |                | 時間数          | 担当教員               |
| ITエンジニア学科 / 1年   |                | 68時間         | 三浦辰也<br>企業等からの講師派遣 |
| 授業の概要  |                |              |                    |
| 市場ニーズの最も高いWebアプリケーションの開発手法を学ぶ。Java、HTML/CSS/Js、SQLを使用し、フロントサイドからサーバーサイドまでの開発を行う。フレームワークを使用せずに、Servlet+JSPでゼロからコーディングする。またMVCアーキテクチャによる最適な設計方法を学習する。                |                |              |                    |
| 科目の到達目標  |                |              |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本的なCRUD機能を持つWebアプリケーションの開発手法を理解する</li> <li>・ MVCアーキテクチャによる最適なクラス設計ができる</li> <li>・ フロントサイドからサーバーサイドまでの技術を身に着ける</li> </ul> |                |              |                    |
| テーマ  |                |              |                    |
| 1  | サーバー構築         | 13           |                    |
| 2  | HTTP           | 14           |                    |
| 3  | サーブレット         | 15           |                    |
| 4  | JSP            | 16           |                    |
| 5  | セッション・ログイン・カート | 17           |                    |
| 6  | MVCモデル         | 18           |                    |
| 7  | Webとデータベース     | 19           |                    |
| 8  |                | 20           |                    |
| 9  |                | 21           |                    |
| 10   |                | 22           |                    |
| 11   |                | 23           |                    |
| 12   |                | 24           |                    |
| (参考) 教材  |                | 評価基準         | 評価率                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ やさしいJava活用編 (SBクリエイティブ)</li> </ul>  |                | 出席評価<br>実習評価 | 30%<br>70%         |