

令和【 2 】年度 【前】期 シラバス					
科目名	ビジネス実務	学年	2年	担当者	平田 美歩 印
教科書名		出版社		教科書名	
実践ドリルで学ぶOffice活用術		noa出版			
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
身近な題材を使用した例題やドリルを通じて、実社会で活用できるExcel技術を身に付ける。					
関数の使い方、Excelの特性を理解し、それを応用できるようにする。					
月	授 業 予 定				
4月	MOS2013 模擬問題				
5月	Excelの活用 演習問題				
6月	総合ドリル5 アルバイト勤務表の作成 他 練習問題 総合ドリル6 来場分析資料の作成 他 練習問題				
7月	総合ドリル7 販売状況分析資料の作成 他 練習問題 総合ドリル8 グラフ入り文書の作成 他 練習問題				
9月	期末試験				

令和【 2 】年度【 前 】期 シラバス					
科目名	ゲームグラフィックス	学年	2年	担当者	古郡唯希 印
教科書名		出版社		教科書名	
授業概要（である調で200字程度にまとめる）					
ゲーム制作をする上での、キャラクターの制作、背景の制作 と簡単な動画の制作を行う					
実際にゲーム内にデータを組み込んでその動作確認を行う(シューティングゲーム、RPGゲームなどの作					
例に挙げてその制作に必要なCGデータ制作のノウハウを身につける					
月	授 業 予 定				
4月	◎ フォトショップで作る背景制作 リアルなものを写真を使わないで制作する。 フィルター活用ノウハウ				
5月	◎ ドットグラフィックス ゲームで使うドット絵の制作方法を学ぶ 効果的な立体感の出し方や、アンチエイリアス効果の設定方法				
6月	◎ 制作別練習 1. シューティングゲーム(背景とキャラクター制作 背景のスクロール設定)				
7月	◎ 制作別練習 2. RPGゲーム(背景とキャラクター制作 敵キャラクターの出現設定)				
9月	◎ UNITYを使ったゲーム設定				

令和 【 2 】 年度 【 前 】 期 シ ラ バ ス					
科目名	データベース演習	学年	2年	担当者	北村伸司 印
教科書名		出版社		教科書名	
60時間でエキスパート Access 2007/2010		実教出版			
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
<p>まずは、データベースの考え方を理解し、サンプルデータを使用して様々なパターンのデータ抽出方法を使えるようになる。そのうえで、「商品管理データベース」の制作を行い「テーブル」「クエリ」「フォーム」「レポート」「マクロ」などが組み合わさってひとつのシステムが構成されていることを理解させることを目的とする。</p>					
月	授 業 予 定				
4月	<ul style="list-style-type: none"> ■ データベースの基礎知識 リレーションシップの役割と作成方法 様々なアクションクエリを使用したデータ操作方法 				
5月	<ul style="list-style-type: none"> ■ データベースの構築 システムフローの構築と考え方 「テーブル」の作成 「入力フォーム」の作成 Excelデータインポートの方法 ■ 商品検索システムの制作 				
6月	<ul style="list-style-type: none"> ■ データベースの構築 「様々な検索条件に対応できるクエリ」の設計 「商品検索フォーム」の作成 「フォーム」と「クエリ」の関係を理解する 「式ビルダ」の使用方法を理解する 				
7月	<ul style="list-style-type: none"> ■ 抽出データの活用法について理解する 「レポート」の作成方法 レイアウトの概念を理解する 「マクロ」の利用方法について理解する レポートに「マクロ」を配置する方法 ■ 商品検索システムにオリジナル機能を追加する 				
9月	<ul style="list-style-type: none"> ■ システムとしてのデータベース全体を把握する 様々なデータの抽出方法の構築（クエリ活用） 「メニューフォーム」を作成し、「データ入力」・「商品検索」・「抽出商品の印刷」などの機能が結びついて、システムが成り立っていることを理解する ■ 書籍管理システムの制作 ■ テスト対策 				

令和 【 2 】 年度 【 前 】 期 シ ラ バ ス					
科目名	VB. NET	学年	2年	担当者	竹中邦明 印
教科書名		出版社		教科書名	
VisualBasic2013 逆引き代全555の極意		秀和システム			
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
プログラムの基本的な概念を理解し、システム設計をすることができる考え方を養う。					
条件分岐やループ処理などの基本的なステートメントを理解し、配列変数・オブジェクトを有効に利用することができるようになる。					
処理をプロシージャ化して利用するという概念を持ち、オリジナルのアプリケーションを設計・制作できるスキルを身に着ける。					
月	授 業 予 定				
4 月	<ul style="list-style-type: none"> ■VBプログラミング基礎 VisualStudio2013の基本操作を理解する 「フォーム」と「オブジェクト」の概念を理解する ソースコードの書き方を理解する 「変数」の宣言と使用方法 「デバッグ」とは何か 				
5 月	<ul style="list-style-type: none"> ■アプリケーションの構成と構築方法 If・SelectCaseステートメントなど、VB. NETにおける文法を理解する オブジェクトの「プロパティ」の種類と、各プロパティの設定方法を理解する Timerコントロールを使用した自動処理・繰り返し処理 ■ゲーム作品の仕様を決定する 				
6 月	<ul style="list-style-type: none"> ■アプリケーションの作成の流れを理解する プログラム構築の概念とシステム設計について 「コンパイル」とは 「リリースビルド」とは 処理をプロシージャ化することができる(初期化の処理など) ■作品展 出展作品制作 				
7 月	<ul style="list-style-type: none"> ■アプリケーション作成実践編 エラーとデバッグ処理の方法 当たり判定の考え方と処理方法 				
9 月	<ul style="list-style-type: none"> ■Project全体の構成を理解する 複数のFormを使用する方法 Moduleを使用する方法 プロシージャ化することのメリットを理解する SubプロシージャとFunctionプロシージャの使い分けについて ■テスト対策 				

令和【 2】年度【前】期 シラバス

科目名	アプリ・プログラミング	学年	2年	担当者	今井義人 印
教科書名		出版社		教科書名	

授業概要 (である調で200字程度にまとめる)

現状の社会では、タブレット型のパソコンが多く用いられています。そのタブレットのOSはAndroidOSまたはMac iOSがあります。そのAndroidOSで稼動するAndroidアプリを作成することを目的としています。その開発ツールとしてAppInventorがあり、その開発ツールの操作方法を学びます。基本的に1年時に習得したJava言語を基本としています。1年時で操作したEclipseに必要な開発キットを装備してプログラミングするには、かなりレベルが高く、アプリを作成するには時間がかかります。これに対応するために、画期的なツールとしてマサチューセッツ工科大学が提供するAppInventorを用いてプログラムの開発を行います。

月	授 業 予 定
4月	開発ツール AppInventorの概要 環境設定GoogleIDについて AppInventor画面制作について ・ Paletts ・ Basic ・ Animator ・ Social ・ Sensor ・ Screen Arrangement ・ Other stuff 6
5月	AppInventorブロックエディタについて ・ Built-In ・ Definition ・ Text ・ Lists ・ Math ・ Logic ・ Control ・ Color ・ My Block 7
6月	例題の作成 「Droidくん」を動かそう キャンバスに絵をかいてみよう 音を出してみよう 「加速センサー」を使ってみよう 「データ」を保存してみよう 地図を表示してみよう 8
7月	ゲーム作成 スロットマシン 神経衰弱 5
9月	ゲーム作成 対戦シューティングマシン もぐらたたき 2

令和【 2】年度 【前】期 シラバス

科目名	ネットワーク演習	学年	2年	担当者	小川 孝志 印
教科書名	出版社	教科書名	出版社		
基礎から学ぶ ネットワークテキスト	ウィネット				

授業概要（である調で200字程度にまとめる）

ネットワーク技術の基礎を身につけるように、LANの構成を通してインターネット通信で使われている技術の基礎を理解する。

現在のネットワークのベースであるTCP/IPおよびそのTCP/IP通信の流れを理解することを目的とします。

月	授 業 予 定
4月	ネットワークの基本を知ろう ネットワークの種類 ネットワーク構成(トポロジ) LANの基礎 イーサネット規格、通信方法 3
5月	LANの基礎 データ送信先の住所 ネットワーキングデバイス TCP/IPを理解する OSI参照モデル 各階層の役割 IPアドレスの仕組み 3
6月	TCP/IPを理解する サブネットマスク 実際のネットワークの設定 Windowsを利用したネットワーク設定 インターネットを支えるサービス 電子メールの仕組み 5
7月	インターネットを支えるサービス ドメイン名と名前解決 ヘッダー情報の読み方 2
9月	ネットワークの運用 セキュリティ トラブルシューティング 1

令和【 2 】年度 【前】期 シラバス					
科目名	WEB応用	学年	2年	担当者	曾我政年 印
教科書名		出版社	教科書名		出版社
験スタンダード公式テキストブック		FOM出版			
授業概要 (である調で200字程度にまとめる)					
HTMLとCSSプログラムを用いて、擬似の会社、商店のサイトを構築する。 つける。					
月	授業予定				
4月	1年次学んだHTMLとCSSデータを復習し、WEBサイトを作るための基礎を固める。				
5月	グループディスカッションによりサイトのコンセプトを決定する。 そのコンセプトに基づいてページコンテンツ、ワイヤーフレームを制作する				
6月	ワイヤーフレームに基づいて写真原稿など材料を集める。 HTMLを記述していくと同時にCSSデータも記述する。				
7月	引き続きHTMLとCSSを記述しサイトを完成させる。				
9月	サイトを仕上げ、プレゼンテーションを行う。				

令和【 2 】年度 【後】期 シラバス					
科目名	ビジネス実務	学年	2年	担当者	平田 美歩 印
教科書名		出版社		教科書名	
実践ドリルで学ぶOffice活用術		noa出版			
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
<p>実践的なスキルを学習する。操作中心の基礎教育の繰り返しでは得ることのできない実践力を、身近な題材を使用した136の例題やドリルを通じて、自然に身に付けることができるようにする。社会で役立つWordの活用術を習得する。</p>					
月	授 業 予 定				
10月	ビジネス文書のポイントを押さえる 入力オートフォーマット 段落の配置 インデント タブ 均等割り付け				
11月	表で分かりやすくまとめる 表の作成 行の挿入 セルの結合 列幅の変更・列幅を揃える 表内での文字は位置の変更 斜線と線種の変更				
12月	図で魅せる 図形を使った簡易地図の作成 文書のデザイン・レイアウト				
1月	実践ドリル・総合ドリル 期末試験対策				
2月	期末試験				

令和【 2 】年度 【後】期 シラバス					
科目名	WEB応用	学年	2年	担当者	曾我政年 印
教科書名		出版社		教科書名	
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
フリーテーマで各個人でオリジナルホームページを完成させる。					
JAVAスクリプトを使用した動きのあるサイトにするなど、前期に作成したサイトよりもプロ感覚により近いものにする。					
月	授 業 予 定				
10月	モチーフに沿ってコンテンツを作成し、サイトのコンテを作る。				
11月	材料を収集し、加工して素材を作り上げる。基本となるHTMLのコードとCSSコードを記述する。				
12月	HTMLとCSSをコンテに従って記述する。				
1月	オリジナルサイトを完成させる。修正点を見つけ完成度を高める。				
2月	完成した作品を学生の前でプレゼンテーションする。				

令和【 2】年度【後】期 シラバス

科目名	アプリ・プログラミング	学年	2年	担当者	今井義人 印
教科書名		出版社		教科書名	

授業概要 (である調で200字程度にまとめる)

現状の社会では、タブレット型のパソコンが多く用いられています。そのタブレットのうちAndroidOSで稼動するAndroidアプリを作成することを目的としています。
 その開発ツールとしてAppInventorがあり、その開発ツールの操作方法を学びます。
 基本的に1年時に習得したJava言語を基本としています。
 1年時に操作したEclipseに必要な開発キットを装備してプログラミングするには、かなりレベルが高く、アプリを作成するには時間がかかります。これに対応するために、画期的なツールとしてマサチューセッツ工科大学が提供するAppInventorを用いてプログラムの開発を行います。

月	授 業 予 定
10月	AppInventor画面制作の再確認 ・ Paletts ・ Basic ・ Animator ・ Social ・ Sensor ・ Screen Arrangement ・ Other stuff ゲーム作成 7
11月	AppInventorブロックエディタの再確認 ・ Built-In ・ Definition ・ Text ・ Lists ・ Math ・ Logic ・ Control ・ Color ・ My Block ゲーム作成 12
12月	ゲーム作成 5
1月	ゲーム作成 7
2月	(講義時間なし) 0

令和【 2 】年度 【後】期 シラバス					
科目名	卒業制作	学年	2年	担当者	北村伸司 印
教科書名		出版社		教科書名	
VisualBasic2013 逆引き大全555の極意		秀和システム		60時間でエキスパート Access 2007/2010	
				実教出版	
授 業 概 要 (である調で200字程度にまとめる)					
プログラム全体の処理の流れを理解し、より効率的なソースを制作できるようになることを目指す。					
プログラム本体だけではなく、サウンド・グラフィックといった総合的な観点から設計できる感性を養う。					
より実践的なレベルでのデータベース構築ができるくらいに理解度を深める。					
クライアントからの要望をもとに、自らの考えでシステムを設計し、Accessでそれを形作ることができる。					
SQLの構文を理解し、データベースの構造をイメージできるようになる。					
月	授 業 予 定				
10月	<ul style="list-style-type: none"> ■発表会に向けて作品準備(アイコンの制作・操作説明の作成など) ■学園祭作品の総仕上げ ビルドエラーが出ない状態に仕上げる。 ■ループ処理の理解を深める ForNext・DoLoopステートメントを使用した、ループ処理の活用方法を理解する。 無限ループに陥る場合の原因と対処法を身につける。 				
11月	<ul style="list-style-type: none"> ■エラー対策とデバック処理について理解する 発生したエラーの原因の追及と、エラーに対してどう対応するべきなのか、状況判断力をつける。 ■Accessのデータベースシステム構築の考え方を理解する 作業を「一続きのながれ」としてとらえることができるようになる。 「テーブル」「フォーム」「クエリ」が複雑に結びついているシステムを構築できるようになる。 ■「絞り込み検索」などを実装した、オリジナル機能を制作する ■販売管理システムの制作 				
12月	<ul style="list-style-type: none"> ■プロシージャの効率的な活用法を身につける SubプロシージャとFunctionプロシージャを明確に使い分けることができる。 ■SQL文を理解し、作成できるようになろう 基本的なSQL構文を理解する データの抽出と並べ替えについて ■実践的システム構築 実際に業務としておこなわれる「システム開発」の流れに沿って、クライアントからの要望と商品一覧・顧客一覧などの元データから、各自でより使いやすいシステムを考え、実際にAccessで制作していく。 				
1月	<ul style="list-style-type: none"> ■外部ファイルの読み書きについて 外部データへのアクセス方法を理解する。 txtファイル・wavファイル・mp3ファイルなどへのアクセスの方法と活用について。 ■卒業制作作品の総仕上げ EXEファイルとしてのプログラムの配布の方法につて。 ■オリジナルデータベースシステムの制作 ■オリジナルシステムの検証とデバック ■テスト対策 				
2月					