

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	データベース演習			教員名	市川 大祐
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	この演習では、リレーショナルデータベースの概念を理解し、SQL の記述のトレーニングを行い、データベースの操作方法を身につける。				
2. 科目の 到達目標	① 基本情報技術者試験の午前問題レベルの知識が習得できている。 ② SQL（データの操作、テーブルの操作等）が記述できる。 ③ 基本情報技術者試験のデータベース問題が 8 割程度正解できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	リレーショナルデータベースとは（復習）			
	第2週	データの取り出し方（ひとつのテーブル操作）			
	第3週	演算の仕方（ひとつのテーブル操作）			
	第4週	集計の仕方（ひとつのテーブル操作）			
	第5週	副問い合わせ（複数のテーブル操作）			
	第6週	テーブルの結合（複数のテーブル操作）			
	第7週	集合演算について（複数のテーブル操作）			
	第8週	テーブルの結合（複数のテーブル操作）			
	第9週	レコードの追加			
	第10週	レコードの更新			
	第11週	レコードの削除			
	第12週	実践問題演習 1			
	第13週	実践問題演習 2			
	第14週	実践問題演習 3			
	第15週	期末試験：基本情報技術者試験のデータベース問題相当の試験			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度			30%	
	授業課題			20%	
	定期試験の評価			50%	
	合計			100%	
5. テキスト	「SQL 書き方ドリル」（技術評論社）				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	SQL の問題演習は個人のノート PC（Mac 推奨）にて演習を行う。 受講前に情報分野において IT パスポート合格相当の知識を習得していること。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	IoT コンテンツ制作			教員名	市野 昌宏
対象学年	2	授業数	2/週	対象学年	2
1. 科目の概要	IoT をはじめプロダクトやサービスの開発において、デザイン思考の手法が取り入れられつつある。前期で習得した Arduino に加え ESP32、Raspberry Pi 等のマイコンを使用した作品制作を通じ、プロトタイピングメソッドと呼ばれる手法によるデザイン思考的なプロダクトやサービスの開発への理解を深めていきます。				
2. 科目の 到達目標	①Arduino・ESP32・Raspberry Pi 等マイコンの活用。 ②プロトタイピングメソッドに基づく作品制作によるデザイン思考的なプロダクト・サービス開発の流れの体験。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Arduino 複数台連携			
	第2週	各種入出力部品(センサ類・表示装置・アクチュエータ)取扱い			
	第3週	ESP32 セットアップ			
	第4週	ESP32 BLE 通信			
	第5週	イルミネーション制作(グループ制作)			
	第6週	イルミネーション制作(グループ制作)			
	第7週	イルミネーション制作(グループ制作)			
	第8週	イルミネーション制作(グループ制作)			
	第9週	イルミネーション制作(グループ制作)			
	第10週	年次作品制作(個人制作)			
	第11週	年次作品制作(個人制作)			
	第12週	年次作品制作(個人制作)			
	第13週	年次作品制作(個人制作)			
	第14週	年次作品制作(個人制作)			
	第15週	年次作品展示（授業は第14週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席の評価				25%
	授業取り組み姿勢の評価				25%
	作品および展示の評価				50%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献	「電子部品ごとの制御を学べる! Arduino 電子工作 実践講座」(ソーテック社) 「これ1冊でできる! ラズベリー・パイ 超入門改訂第4版」(ソーテック社)				
7. 履修上の 留意事項	本授業は演習を基本として進行し、毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず補講等を受けることにより内容を把握しておくこと。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □イラスト・まんが	
授業科目名	Web アプリ開発			教員名	石郷 祐介
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	Web 技術は、日々急速に進化しており、アプリケーションの多くの機能が、現在では Web 上で実現されつつある。本授業では、近年の主流な Web 開発技術の基礎をはじめ、その応用技術であるサーバ技術、データベース等の習得を目指す。				
2. 科目の 到達目標	① 実践的な Web サイト/アプリの制作ができる。 ② サーバ上で動作するプログラム/データベースの制作ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Ajax			
	第2週	データベース基礎 (PHP と MySQL)			
	第3週	データベース基礎 (PHP と MySQL)			
	第4週	データベース応用 (ログインシステム)			
	第5週	データベース応用 (ログインシステム)			
	第6週	Python 基礎 (開発環境インストール、基本文法)			
	第7週	Python 基礎 (Web スクレイピング、グラフ表示)			
	第8週	Python 基礎 (機械学習)			
	第9週	Python 応用 (Web サーバ、OpenCV)			
	第10週	Python 応用 (OpenCV)			
	第11週	jQuery プラグイン			
	第12週	Electron 基礎			
	第13週	ポートフォリオサイト改良 (WordPress 対応)			
	第14週	ポートフォリオサイト改良 (WordPress 対応)			
	第15週	課題提出 (授業は第 14 週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	小課題・中間課題の評価				30%
	期末課題の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	Web サイト制作			教員名	石郷 祐介
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	Web サイト制作では、CMS（コンテンツ管理システム）が用いられることが多い。本授業では、CMS の利用として最もシェアが大きい WordPress を用いた Web サイト制作技術の習得を目指す。				
2. 科目の 到達目標	① CMS（WordPress）を用いた Web サイト制作ができる				
3. 科目の内容 （各週毎）	第1週	WordPress インストール、使い方			
	第2週	テンプレート作成 ①（HTML/CSS）			
	第3週	テンプレート作成 ②（ヘッダとフッタ）			
	第4週	テンプレート作成 ③（WP_Query）			
	第5週	テンプレート作成 ④（個別ページ）			
	第6週	テンプレート作成 ⑤（固定ページ）			
	第7週	カスタム投稿タイプ			
	第8週	WprdPress プラグイン（フォーム）			
	第9週	WordPress プラグイン（スライドショー）			
	第10週	WordPress プラグイン（カスタムフィールド）			
	第11週	WordPress プラグイン（その他）			
	第12週	Gulp（Web ビルドツール）			
	第13週	Sass			
	第14週	ポートフォリオサイト制作			
	第15週	ポートフォリオサイト制作（授業は第 14 週まで）			
4. 成績評価基準 （内容・評価の観点・ウェイト等）	出席				40%
	小課題・中間課題の評価				30%
	期末課題の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □イラスト・まんが	
授業科目名	プロジェクト演習Ⅱ			教員名	石郷 祐介 市野 昌宏 古郡 唯希
対象学年	2	授業数	6/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	近年、IT が適用される分野は急速に拡大し、使用技術も広範になっている。それに伴い、複数の技術を組み合わせる技術力や課題発見とその解決策を導出する発想力、グループワークで開発できる能力が求められている。 本授業では、「プロトタイピングメソッド」という手法を用いて、オリジナルアイデアの作品を制作する。展示会や外部のコンテストへの参加を通じて、モノづくりに必要な幅広い技術を実践的に習得する。				
2. 科目の 到達目標	① テーマから課題を発見し、解決策を考案・提案できる。 ② 広範な技術を組み合わせ、アプリ・デバイスを制作できる。 ③ グループで協調して、アプリ・デバイスを制作できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	イルミネーション制作（リサーチ）			
	第2週	イルミネーション制作（アイデアスケッチ）			
	第3週	イルミネーション制作			
	第4週	イルミネーション制作			
	第5週	イルミネーション制作			
	第6週	イルミネーション制作			
	第7週	イルミネーション制作			
	第8週	イルミネーション制作			
	第9週	期末課題制作（リサーチ）			
	第10週	期末課題制作（アイデアスケッチ）			
	第11週	期末課題制作			
	第12週	期末課題制作			
	第13週	期末課題制作			
	第14週	期末課題制作			
	第15週	期末課題作品展示会（授業は第14週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	演習課題の評価				30%
	期末演習の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	業務システム開発			教員名	竹中 邦明
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	前期で作成した業務データベースを管理運用していく C#アプリケーションの作成をする。また、業務システムアプリケーションがどのような構造でこういった動作をしているのかをプログラムの観点から習得していく。				
2. 科目の 到達目標	① アプリケーションからデータベースを扱うスキルを取得する。 ② 売上管理アプリケーションを作成することで業務の構造を理解する。 ③ 業務アプリケーションとはこういったものをシステムから理解する。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	C#の概要理解			
	第2週	C#アプリケーションの作成(データベースのアクセス方法)			
	第3週	C#アプリケーションの作成(SQL からデータの取得)			
	第4週	C#アプリケーションの作成(SQL Class 作成)			
	第5週	C#アプリケーションの作成(ログイン・テーブルの追加)			
	第6週	C#アプリケーションの作成(売上管理システム雛形画面作成)			
	第7週	C#アプリケーションの作成(オプション画面作成)			
	第8週	C#アプリケーションの作成(顧客情報操作画面作成)			
	第9週	C#アプリケーションの作成(商品情報操作画面作成)			
	第10週	C#アプリケーションの作成(商品情報操作画面作成)			
	第11週	C#アプリケーションの作成(請求書作成画面作成)			
	第12週	C#アプリケーションの作成(月次処理画面作成)			
	第13週	C#アプリケーションの作成(請求書印刷画面作成)			
	第14週	C#アプリケーションの完成			
	第15週	授業内で作成した制作物提出(データベース・プログラム)(授業は第14週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度				20%
	授業中に実施する小テスト・レポート・実技・発表				30%
	最終試験(筆記または実技)・期末課題				50%
	合計				100%
5. テキスト	「アプリ作成で学ぶ Visual basic データベースプログラミング for SQL server 2012」(秀和システム)				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	プログラムの習得が主なので、個人の能力により差異が大きい、各個別対応で進捗の確認と知識理解を確認する。				

2020 年度 後期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □ビ実 □イラスト・まんが	
授業科目名	モバイルアプリ開発			教員名	本田 佳彰
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	機能更新が頻繁なモバイルアプリケーションの開発現場では新技術をいち早く調査し実践する事は大変重要な技術である。 本授業では iOS13 の新機能である ARKit3 にフォーカスして、様々な角度からの技術リサーチやサンプルコードを元にアプリケーションを製作するといった実践での開発に即応できる技術の習得を目指す。				
2. 科目の 到達目標	① 情報量の少ない中でどのように情報を取得できるかを実践し経験する。 ② 機能の本質を読み解き応用させたアプリケーションを提案できる能力を養う。 ③ 効率的にモバイルアプリ開発を行うための開発支援ツールなどの使い方自身につける。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	イントロダクション			
	第2週	iOS13 の技術リサーチ			
	第3週	ARKit - 基本環境 (ARSession, ARConfiguration)			
	第4週	ARKit - 表示 (ARSCNView, ARSKView, Metal を利用した AR 体験の表示)			
	第5週	ARKit - ワールドトラッキング (SceneKit, ARWorldTrackingConfiguration)			
	第6週	ARKit - UX (拡張現実における 3D 操作と UI コントロール)			
	第7週	ARKit - AR ワールドの共有と持続 (複数ユーザーが共有できる AR 体験)			
	第8週	ARKit - 環境テクスチャリング (AREnvironmentProbeAnchor)			
	第9週	ARKit - 画像の検出とトラッキング (ARReferenceImage)			
	第10週	ARKit - オブジェクトの検出 (スキャンと検出, ARReferenceObject)			
	第11週	ARKit - ヒットテストとリアルワールドの位置 (ARHitTestResult, ARAnchor)			
	第12週	ARKit - カメラとシーンの情報 (ARFrame, ARCamera, ARLightEstimate)			
	第13週	ARKit - フェイストラッキング (顔に基づく AR 体験の作成, ARFaceTrackingConfiguration, ARFaceAnchor)			
	第14週	ARKit - 専用設定 (AROrientationTrackingConfiguration, ARImageTrackingConfiguration)			
	第15週	期末課題制作 (授業は第 14 週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	小課題・中間課題の評価				30%
	期末課題の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト		■技術 □基本 □CG □まんが	
前期		■情報メディア □医療福祉		□医療 □介護	
授業科目名	IoT コンテンツ制作			教員名	市野 昌宏
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	IoT をはじめプロダクトやサービスの開発において、デザイン思考の手法が取り入れられつつある。近年普及してきているデバイスの一つである Arduino は手軽に扱うことができるように工夫されたマイコンボードで IoT デバイスのプロトタイプ制作にもよく用いられている。 本授業では、Arduino の基本的な使い方を習得し、プロトタイピングメソッドと呼ばれる手法による作品制作を通じ、デザイン思考的なプロダクトやサービスの開発の流れを体験する。				
2. 科目の 到達目標	① Arduino の基本的な使い方の習得 ② プロトタイピングメソッドに基づく作品制作による、デザイン思考的なプロダクト・サービス開発の流れの体験				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	Arduino 紹介			
	第2週	Arduino 開発環境の導入・LED の点灯			
	第3週	LED の明るさ変更・スピーカー			
	第4週	タクトスイッチ・可変抵抗・シリアルモニタ			
	第5週	シリアル通信による PC との連携			
	第6週	入出力組み合わせ・はんだ付け			
	第7週	各種入出力部品(センサ類・表示装置・アクチュエータ)取扱い			
	第8週	各種入出力部品(センサ類・表示装置・アクチュエータ)取扱い			
	第9週	プロトタイピングメソッド・アイデアスケッチ			
	第10週	作品制作			
	第11週	作品制作			
	第12週	作品制作			
	第13週	作品制作			
	第14週	作品制作			
	第15週	作品展示（授業は第 14 週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席の評価				25%
	授業取り組み姿勢の評価				25%
	作品および展示の評価				50%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献	これ 1 冊でできる！Arduino ではじめる電子工作 超入門 改訂第 3 版（ソーテック社） 電子部品ごとの制御を学べる! Arduino 電子工作 実践講座（ソーテック社）				
7. 履修上の 留意事項	本授業は演習を基本として進行し、毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず補講等を受けることにより内容を把握しておくこと。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □CG □まんが	
授業科目名	Web アプリ開発			教員名	石郷 祐介
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	Web 技術は、日々急速に進化しており、アプリケーションの多くの機能が、現在では Web 上で実現されつつある。本授業では、近年の主流な Web 開発技術の基礎をはじめ、その応用技術であるサーバ技術、データベース等の習得を目指す。				
2. 科目の 到達目標	①実践的な Web サイト/アプリの制作ができる。 ②サーバ上で動作するプログラム/データベースの制作ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	HTML/CSS の復習			
	第2週	HTML/CSS の復習			
	第3週	レスポンシブデザイン (Bootstrap)			
	第4週	レスポンシブデザイン (Bootstrap)			
	第5週	JavaScript と DOM (Document Object Model)			
	第6週	jQuery 基礎			
	第7週	jQuery 基礎			
	第8週	オリジナルゲーム制作 (アイデア出し)			
	第9週	オリジナルゲーム制作 (phina.js)			
	第10週	オリジナルゲーム制作 (phina.js)			
	第11週	PHP			
	第12週	PHP			
	第13週	ポートフォリオサイト制作 (ワイヤーフレーム)			
	第14週	ポートフォリオサイト制作			
	第15週	ポートフォリオサイト制作 (授業は第 14 週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	小課題・中間課題の評価				30%
	期末課題の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □CG □まんが	
授業科目名	ネットワーク・セキュリティ演習			教員名	石郷 祐介
対象学年	2	授業数	1/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	あらゆるシステム、デバイスがネットワークに接続する時代において、通信技術やセキュリティの知識は必須となる。 本授業では、アプリケーション開発に必要なネットワーク構築、通信技術、ネットワーク攻撃と防御法、Linux コマンドの使い方、サーバ構築等の基礎知識の習得を演習を通じて目指す。				
2. 科目の 到達目標	①ネットワーク構築、セキュリティのための基礎知識が理解できる。 ②アプリケーション開発に必要な通信技術を理解できる。 ③Linux コマンドを使って、サーバ構築ができる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	IP アドレス、ポート			
	第2週	DNS (Domain Name System)			
	第3週	Vim			
	第4週	Basic 認証と Digest 認証			
	第5週	ブルートフォース攻撃			
	第6週	仮想サーバ (MAMP)			
	第7週	仮想サーバ (vagrant)			
	第8週	リモートログイン (ssh)、サーバ構築 (LAMP)			
	第9週	ソーシャル・エンジニアリング			
	第10週	中間課題演習 (Raspberry Pi ハッキング)			
	第11週	ブロックチェーン			
	第12週	GET リクエストと POST リクエスト			
	第13週	セッション			
	第14週	SSL			
	第15週	期末課題演習 (授業は第 14 週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	中間課題演習の評価				30%
	期末課題演習の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □CG □まんが	
授業科目名	プロジェクト演習Ⅱ			教員名	石郷 祐介 市野 昌宏 古郡 唯希
対象学年	2	授業数	6/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	近年、IT が適用される分野は急速に拡大し、使用技術も広範になっている。それに伴い、複数の技術を組み合わせる技術力や課題発見とその解決策を導出する発想力、グループワークで開発できる能力が求められている。 本授業では、「プロトタイピングメソッド」という手法を用いて、オリジナルアイデアの作品を制作する。展示会や外部のコンテストへの参加を通じて、モノづくりに必要な幅広い技術を実践的に習得する。				
2. 科目の 到達目標	①テーマから課題を発見し、解決策を考案・提案できる。 ②広範な技術を組み合わせるアプリ・デバイスを制作できる。 ③グループで協調して、アプリ・デバイスを制作できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） プロトタイピングメソッド演習（オリジナルゲーム制作） インフォグラフィックス演習 インフォグラフィックス演習 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題制作（モバイルアプリとIoT デバイス） 期末課題作品展示会（授業は第 14 週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	演習課題の評価				30%
	期末演習の評価				30%
				合計	100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項					

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □CG □まんが	
授業科目名	モバイルアプリ開発			教員名	石郷 祐介
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	スマートフォンの登場は、私たちのライフスタイルを大きく変えただけではなく、個人がオリジナルアプリを開発して世界中に配布することを可能にした。本授業では、iOS アプリ開発のプログラミング技術を身につけるとともに、アプリ開発をする上での幅広い技術の習得を目指す。				
2. 科目の 到達目標	①基本的な iOS アプリの制作ができる。 ②アプリ開発に必要なバージョン管理・テスト手法等の関連技術が身につく。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	開発環境 (Xcode) インストール、Storyboard 連携			
	第2週	タイマーアプリ制作			
	第3週	UIImageView と Asset			
	第4週	UITableView と UIAlertController (デリゲート)			
	第5週	UIGestureRecognizer と画面遷移 (セグエ)			
	第6週	オプション型とアンラップ			
	第7週	CoreLocation と MapView			
	第8週	ダウンキャスト (as?)			
	第9週	AVAudioPlayer			
	第10週	UserDefaults (データ保存)			
	第11週	ローカル通知			
	第12週	カメラ (UIPickerViewController)			
	第13週	CocoaPods (Alamofire、SwiftJSON 等)			
	第14週	CoreBluetooth			
	第15週	期末課題制作 (授業は第 14 週まで)			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席				40%
	小課題・中間課題の評価				30%
	期末課題の評価				30%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	期末課題は、毎回の授業の積み重ねによって成立する。 自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず内容を把握するように努めること。				

2020 年度 前期	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア □医療秘書		■技術 □基本 □CG □まんが	
授業科目名	データベースプログラミング			教員名	竹中 邦明
対象学年	2	授業数	2/週	授業形態	演習
1. 科目の概要	データベースアプリケーションの一つである SQL server を用いてデータベースの基本を学ぶ。 データベースの基本とは、データベースのテーブル構築・検索・追加・更新・削除のデータベースを操作する基本のことである。				
2. 科目の 到達目標	①データベースを扱うスキルを取得する。 ②データベースの構築をできるスキルを習得する。 ③データベースの基本操作ができるスキルを取得する。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週	データベース概要理解			
	第2週	SQL server データベースアプリケーションの操作			
	第3週	SQL を覚えよう(データベース・テーブル作成)			
	第4週	SQL を覚えよう(SELECT 文法)			
	第5週	SQL を覚えよう(INSERT 文法)			
	第6週	SQL を覚えよう(UPDATE・DELETE 文法)			
	第7週	SQL を覚えよう(リレーショナルデータベースの作成)			
	第8週	SQL を覚えよう(リレーショナルデータベースの編集)			
	第9週	SQL を覚えよう(テーブルビューの作成)			
	第10週	SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ)			
	第11週	SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ)			
	第12週	SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ)			
	第13週	SQL でプログラミング作成(ストアドプロシージャ)			
	第14週	SQL のまとめと Visual Studio C#とデータベースの連携			
	第15週	期末試験（授業は第 14 週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	出席・態度				20%
	授業中に実施する小テスト・レポート・実技・発表				30%
	最終試験（筆記または実技）・期末課題				50%
	合計				100%
5. テキスト	「アプリ作成で学ぶ Visual basic データベースプログラミング for SQL server 2012」(秀和システム)				
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	プログラムの習得が主なので、個人の能力により差異が大きい、各個別対応で進捗の確認と知識理解を確認する				

2020 年度	学科・ コース	■IT スペシャリスト ■情報メディア ■医療秘書		■技術 ■基本 ■CG ■まんが	
前期					
授業科目名	キャリアガイダンスⅡ			教員名	磯輪 吉宏
対象学年	2・3	授業数	1/週	授業形態	講義・演習
1. 科目の概要	自分を知り、今後の人生設計を行うため、自己分析や自己理解を深める。 また、就職活動に必要な履歴書作成や模擬面接を通じて、自己表現力やコミュニケーション力を鍛える。				
2. 科目の 到達目標	①自己の将来像を明確にし、希望の進路を実現する。 ②履歴書の作成、面接の受け答えができる。 ③適切な態度・的確な言葉で自己を表現できる。				
3. 科目の内容 (各週毎)	第1週 第2週 第3週 第4週 第5週 第6週 第7週 第8週 第9週 第10週 第11週 第12週 第13週 第14週 第15週	就職活動の進め方の概要理解 働く意義、求められる資質の理解 求人票の見方、応募書類等の概要理解 自己理解、自分の特徴の理解 業種と職種の理解 履歴書の書き方 履歴書の作成（基本情報、学歴の書き方） 履歴書の作成（自己PR、特技等の書き方） 面接試験の概要理解 面接試験での敬語の使いかたの理解 面接試験での答えかたのコツの理解 面接試験での話しかたの理解 模擬面接（グループ面接練習） 模擬面接（個人面接練習） 模擬面接（個人面接練習）（授業は第14週まで）			
4. 成績評価基準 (内容・評価の観点・ウェイト等)	授業中に行うグループワーク評価				30%
	就職活動の評価				30%
	課題提出の評価				40%
	合計				100%
5. テキスト					
6. 参考文献					
7. 履修上の 留意事項	キャリアガイダンスⅡは、毎回の積み重ねによって成立する。自己都合により遅刻・欠席した場合は、必ず補講等を受けることにより内容を把握しておくこと。				