

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	システム関連技術Ⅱ	
コース名	システム開発コース			担当者	小関	
学 年	2年			教科番号	2A01	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	近年のシステム開発をサポートする生成AIや開発の現場では必須となっているバージョン管理システムなどの使用方法を講義・実習を通じて学習する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・生成AIを活用したプログラミングができるようになる。 ・バージョン管理システムを利用することができる。 ・Dockerの活用方法について理解できる。 ・簡単なWebAPIを作成することができる。 					
教材名						
資格の 取得目標						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてシステム開発をサポートする技術等について授業を行う					
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・課題進捗状況を確認し、進捗具合を評価に含める。 ・スマートフォンの使用は禁止する。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	50%	30%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	イントロダクション システム開発を取り巻く環境 生成AIの活用 ワーク: 生成AIを使用したバイブコーディング
2	バージョン管理システム GitHubのアカウント作成 Webブラウザを使用したコミット Gitのインストール
3	バージョン管理システム Gitの利用 push pull clone GitHubとの連携
4	生成AIの活用 GitHub Copilotを活用したプログラミング Visual Studio Codeでの使用方法について
5	生成AIの活用 GitHub Copilotを活用したプログラミング ワーク: GitHub Copilotを使用して3ページ分のWebサイトを作成する
6	WebAPI WebAPIの利用 開発環境準備 Python開発環境準備 仮想化 ライブラリの準備
7	WebAPI HTTPリクエストの概要 RESTfulAPIの作成
8	WebAPI データベース処理 CRUDの実装 SELECT,INSERTの実装 課題: UPDATE、DELETEの実装

回数	講義内容
9	WebAPI WebAPIとフロントエンドの連携 課題: APIを利用したグラフの更新
10	Docker コンテナによる仮想環境 WindowsでのDocker環境準備 ワーク: Python2とPython3の実行
11	Docker コンテナによる仮想環境 Apache HTTP Serverのコンテナ起動 課題: NginXで授業内容と同様のWebサイトを公開する
12	Docker Dockerfileの作成 自作プログラムを含むイメージを作成するDockerfileの作成
13	Docker Dockerfileの作成 自作プログラムを含むDockerfileの作成 課題: 授業で作成したWebサイトのDockerfileの作成
14	Jenkins Dockerを使用したJenkins環境の構築 ジョブの実装 課題: テスト正否判定の修正
15	総合実践 これまでの一連の流れを課題を通して内容を確認する 課題: 課題で作成したWebAPIの動作環境をDockerfileで作成 GitHubにて提出
16	生成AIの活用 画像生成の活用 プロンプトを修正しながら目的の画像を生成する ワーク: 文化祭の作品ロゴを作成する

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	次世代テクノロジー研究		
コース名	システム開発コース			担当者	須永/佐藤		
学 年	2年			教科番号	2A02	単位数	6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別			必修
	△		○				
授業概要	近年話題となっているIT業界のトレンドを自ら調査・研究する。最新技術を用い、グループワークで企画・開発を行ない、文化祭で展示する。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい技術、触れたことない技術へのアンテナを張る。 ・社会人になってからも新たな技術を学び続ける姿勢、意欲を身に付ける。 ・文化祭来場者視点で楽しんでもらえる企画を立案することができる。 ・グループで協力しながら開発し、期限内に完成することができる。 						
教材名	なし						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	社内SEとして勤務経験のある教員とシステム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして最新のデバイスを活用したプログラミング技術の研究について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・実習に関連しないスマートフォンの使用は禁止する。 ・グループでの役割や貢献度、作品の完成度を評価する。作品、総括などを提出物の評価とする。 ・生成AIのプログラミング活用は許可する。 ※生成AIから提案されたコードをコピーするだけでなく、内容を理解したうえで活用すること。 						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割合	0%	35%	35%	30%	0%	100%	

回数	講義内容
1	オリエンテーション ・授業概要の説明 ・授業の流れ、評価についての説明 IT業界の最新トレンドを調査 ・活用したい技術の選定、精査
2	IT業界の最新トレンドを調査 ・活用したい技術の選定、精査 ・研究グループの構築
3	IT業界の最新トレンドを調査 ・活用したい技術の選定、精査 ・研究グループの構築、グループのメンバー決定
4	企画立案 ・活用したい技術から企画を検討 ・技術的に実現可能か調査 週明けの作業進捗確認とフィードバック
5	企画立案 ・活用したい技術から企画を検討 ・技術的に実現可能か調査
6	企画書の作成 ・立案した企画を基に企画書を作成する ・必要な技術、機材、環境の調査
7	企画書の作成 ・立案した企画を基に企画書を作成する ・必要な技術、機材、環境の調査 企画書の提出、企画の決定 週明けの作業進捗確認とフィードバック
8	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。

回数	講義内容
9	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
10	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
11	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
12	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
13	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
14	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
15	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
16	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック

回数	講義内容
17	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
18	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
19	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
20	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
21	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
22	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
23	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
24	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。

回数	講義内容
25	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
26	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
27	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
28	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
29	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
30	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。
31	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 週明けの作業進捗確認とフィードバック
32	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。

回数	講義内容
33	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成
34	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成 週明けの作業進捗確認とフィードバック
35	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成
36	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成
37	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成 週明けの作業進捗確認とフィードバック
38	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成
39	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成
40	技術研究、グループ制作 ・グループごとに役割を分担、明確にし作品作りを進める。展示品を完成させる。 文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成 週明けの作業進捗確認とフィードバック

回数	講義内容
41	文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成 作品展示に向けての動作確認、ブラッシュアップ
42	文化祭に向けての展示検討 ・レイアウトの検討、発表資料の作成 ドキュメント作成 作品展示に向けての動作確認、ブラッシュアップ
43	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成 週明けの作業進捗確認とフィードバック
44	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
45	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
46	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成 週明けの作業進捗確認とフィードバック
47	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
48	提出物の準備 ・最終提出版の作品 ・ドキュメントの作成 ・各グループごとのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	モバイルアプリ開発	
コース名	システム開発コース			担当者	安齋	
学 年	2年			教科番号	2A03	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	HTML・CSS・JavaScriptの基礎をもとに、DOM操作やイベント処理を理解し、Reactによるコンポーネントベース開発を通して、実践的なWebアプリケーション開発の基礎を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ HTMLを用いて基本的なWebページを作成することができる。 ・ CSSを用いてWebページのレイアウトや装飾を行うことができる。 ・ JavaScriptを用いてDOM操作やイベント処理を実装することができる。 ・ Reactを利用し、コンポーネントベースの簡単なWebアプリケーションを作成できる。 					
教材名	プリント配布					
資格の 取得目標	特になし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各授業後、配布資料を確認し復習を行うこと。 ・ 授業は演習中心のため、積極的に取り組むこと。 ・ 不明点はそのままにせず、都度確認すること。 ・ AI等のツールを使用する場合は、そのまま提出せず内容を理解した上で活用すること。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	<p>オリエンテーション／開発環境構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講師紹介、授業の目的、進め方、評価方法の説明 ・Web技術 (HTML / CSS / JavaScript) の役割を理解する ・開発環境の構築 (Visual Studio Codeのインストール)
2	<p>HTML基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本タグの理解 (html/head/bodyなど) ・見出し・段落・画像タグの使い方 ・簡単なWebページの作成
3	<p>CSS基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・HTMLとCSSの関係 ・セレクトと基本プロパティ (色・文字サイズ) ・margin/paddingの設定
4	<p>課題演習 (提出課題①)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単なWebページの作成 ・学習したHTMLとCSSを使用 ・ソースコードを提出
5	<p>自己紹介ページ作成①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カード形式による情報の整理 ・width/height/box-shadowなどの設定 ・画像とテキストの配置
6	<p>自己紹介ページ作成②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロフィール情報の追加 ・リスト要素 (ul / ol / li)による情報の整理 ・ページ全体のレイアウト調整
7	<p>複数ページの連携</p> <ul style="list-style-type: none"> ・a要素によるページ遷移 ・nav要素、リスト要素によるheaderの作成 ・CSSの外部ファイル化によるデザインの統一
8	<p>Flexboxによる横並びレイアウト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・display:flexの使い方 ・justify-contentとalign-items ・横並びレイアウトの作成

回数	講義内容
9	課題演習 (提出課題②) ・好きな有名人の紹介ページを作成 ・今まで授業内で学んだ知識・技術を使用
10	課題演習 (提出課題②) ・課題の作成 ・ソースコードを提出
11	JavaScript基礎 (計算と変数) ・開発ツールの利用法 ・四則演算 ・変数の定義 (const / let)
12	オブジェクトの理解① ・オブジェクトとは ・プロパティ (キーと値) ・オブジェクトの作成
13	オブジェクトの理解② ・プロパティの取得と変更 (ドット記法) ・コンソールを用いたオブジェクトの操作 ・データと関数を含むオブジェクト
14	配列の作成と操作 ・配列の基本 ・アイテムの追加 ・アイテムの削除や変更
15	DOMの取得と操作① ・DOMとは ・getElementByIdとquerySelectorの使い方 ・取得した要素の確認方法
16	DOMの取得と操作② ・HTML要素の取得練習 ・textContentの書き換え ・要素の追加

回数	講義内容
17	課題演習(提出課題③) ・JavaScriptによるHTMLの操作 ・ソースコードを提出
18	状態管理の基礎 ・アプリケーションにおける状態とは ・状態の定義 ・三項演算子の使い方
19	関数の使用方法 ・関数の役割と基本構文 ・関数の記述と実行 ・関数による状態の操作
20	イベント処理① ・イベント処理の基本(クリックイベント) ・addEventListenerの使い方 ・イベントによる状態の変更
21	イベント処理② ・イベント処理の練習 ・イベントオブジェクトの使用方法 ・イベントによる画面の変更
22	課題演習(提出課題④) ・ミニアプリの作成 ・状態やイベントなど、これまでに学んだ技術を使用する
23	課題演習(提出課題④) ・課題の作成 ・ソースコードの提出
24	TODOアプリ作成① ・TODOアプリの概要説明 ・HTMLによるページ作成 ・CSSによるレイアウトとデザイン

回数	講義内容
25	TODOアプリ作成② ・DOMの取得 ・状態の定義 ・イベントリスナーの設定
26	TODOアプリ作成③ ・配列へのアイテムの追加 ・状態の変更 ・状態に応じた画面の更新
27	TODOアプリ作成④ ・機能の動作確認 ・UIデザインの改善 ・まとめ
28	課題演習(提出課題⑤) ・作成したTODOアプリの改良 ・機能追加やUI改善 ・ソースコードの提出
29	TODOアプリ作成 応用① ・Dateオブジェクトの基本操作 ・現在日時の取得 ・タスク作成時の日付表示
30	TODOアプリ作成 応用② ・削除ボタンの追加 ・イベントリスナーによる削除処理 ・配列データの更新
31	TODOアプリ作成 応用③ ・データの永続化 ・LocalStorageの基本操作 ・JSON形式のデータ構造
32	TODOアプリ作成 応用④ ・JSONとオブジェクトの変換 ・LocalStorageへのデータ保存と読み込み

回数	講義内容
33	課題演習(提出課題⑥) ・TODOアプリの機能拡張 ・UIや機能の改善
34	課題演習(提出課題⑥) ・TODOアプリの機能拡張 ・UIや機能の改善 ・ソースコードの提出
35	React基礎 ・フレームワークとは ・Reactの特徴(コンポーネント / 仮想DOM) ・開発環境の構築
36	React基礎(useState)① ・Reactコンポーネントの基本構造 ・useStateによる状態管理
37	React基礎(useState)② ・入力フォームの状態管理 ・文字入力イベントの取得 ・Reactによる画面更新
38	課題演習(提出課題⑦) ・Reactを用いたミニアプリ作成 ・useStateによる状態管理 ・作成したアプリの提出
39	ReactによるTODOアプリ作成① ・JavaScriptとReactの比較 ・Reactでの再実装
40	ReactによるTODOアプリ作成② ・JavaScriptとReactの比較 ・Reactでの再実装

回数	講義内容
41	ReactによるTODOアプリ作成③ ・UIデザインの改善
42	最終課題作成① ・作成するアプリのテーマ決定 ・必要な機能の洗い出し ・画面構成の作成
43	最終課題作成② ・画面ごとの役割の整理 ・使用するデータ構造の設計(配列・オブジェクト) ・状態の設計
44	最終課題作成③ ・HTMLによるページ構築 ・CSSによるレイアウト作成 ・基本UIの実装
45	最終課題作成④ ・DOM取得とイベント処理の実装 ・状態の定義と更新処理 ・基本機能の動作確認
46	最終課題作成⑤ ・画面の再描画処理 ・機能の拡張
47	最終課題作成⑥ ・UIデザインの改善 ・エラーチェックと動作確認 ・コード整理
48	最終課題作成⑦ ・授業内容の総まとめ ・課題の提出

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	システム構築		
コース名	システム開発コース			担当者	正田		
学 年	2年			教科番号	2A04	単位数	10.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	VisualC#のプログラミング技術を修得し、SQLServerのデータベースを用いたASP.NET Core Webアプリケーション開発技法を学修する。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ VisualC#の基本的なプログラミングができる。 ・ ASP.NET Core Webアプリケーション開発のしくみを理解している。 ・ Client/Web server/DB Serverを連携するしくみを理解している。 ・ MVCモデルによるソフトウェア開発手法を理解している。 ・ 基本的なWebアプリケーションを構築するための技術を修得している。 						
教材名	ASP.NET Core Webアプリケーション開発（プリント） 参考書籍：独習ASP.NET Core（翔泳社）						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かしてWebアプリケーション開発、C#.NET、ASP.NET Core、SQLServerについて授業を行う						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業中はWeb等の技術情報を積極的に参照し、かつお互いに教えあう。 ・ Webアプリケーション制作に関する知識試験により評価する。 ・ 課題の制作状況により評価する。 ・ 小テストを実施することがある。 ・ 各回の授業前に資料を読み、重要な用語や概念を確認しておく。 ・ 授業後は、特に仕組みについての理解を深めるための復習を行なう。 ・ 生成AIを用いて仕組みや用語を調べたり、コード作成やデバッグに用いる事は積極的に行って良い。ただし、コードを読み解く力とコードを書き換えて応用する力を身につける事に留意し、生成AIの出力はうのみにせず、内容を理解したうえで活用し、原文流用は行わない。 ・ 生成AIの活用やその他のツールの使用は教員の指示に従う。 						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割合	20%	40%	10%	30%	0%	100%	

回数	講義内容
1	オリエンテーション ・システム構築の授業概要の説明 ・シラバスの説明 ・成績評価方法についての説明 ・授業を受けるに当たっての留意事項 ・授業環境のセットアップ
2	Chapter 1 インTRODクシヨN 1. Webアプリケーションの基礎 1. Webアプリケーションとは 2. ネイティブアプリとWebアプリケーションの違い 3. オンプレミスとクラウドとの違い
3	4. フロントエンドとバックエンドとの違い 4-1 フロントエンド＝クライアントサイド 4-2 バックエンド＝サーバーサイド 4-3 データベース 5. サーバーサイド技術とクライアントサイド技術 6. ランタイムとは 直訳すると「実行時」
4	2. ASP.NET Coreの全体像 1. 主な特徴 2. 開発ツール 3. 使用例 4. .NET環境 5. ASP.NET Coreの全体像 6. ASP.NET Core MVC(MVCモデル)
5	Chapter 2 ASP.NET Core MVCの基本 1. ソリューション／プロジェクトの作成 1. 授業用フォルダの作成 2. VisualStudio2022を起動する 3. プロジェクトを作成する
6	2. コントローラーの基本 1. クラスの作成 2. 書き換えたら、デバッグなしで開始(Ctrl+F5)してください。 3. アクションメソッド 4. 拡張機能の使い方 5. スニペットの使い方
7	3. ルーティングの基本 1. 起動するアクションを設定する
8	ソリューションの作成から、コントローラーとルーティングの基本までの練習課題

回数	講義内容
9	4. ビューの基本 1. Razorとは 2. Razorテンプレートの基本 2-1 Helloコントローラー(HelloController.cs)にShowアクションを追加する 2-2 Razorテンプレートを追加する 2-3 新規スキャフォールディング アイテムの追加
10	2-4 Razorビューの追加 2-5 スキャフォールディングの実行 3. スキャフォールディングの主な特徴 3-1 ビューバッグの配置 3-2 ページを表示する
11	ビューの基本から、スキャフォールディングの実行までの練習課題
12	5. モデルの基本 1. Entity Framework Coreとは 1-1 O/Rマッパー(Object-Relational Mapper)とは 2. Entity Framework Coreの準備 2-1 データベースアクセスのためのパッケージのインストール
13	6. データモデルの準備とデータベースの生成 1. エンティティを定義する 1-1 Modelsフォルダーの直下に、エンティティ(Book.cs)を作成する 2. コンテキストクラスを準備する 3. データベース接続文字列を定義する 4. アプリにコンテキストを登録する。
14	5. データベースの作成 5-1 マイグレーションとは 5-2 マイグレーションの実行 5-3 パッケージマネージャーコンソールで、マイグレーションコマンドを実行する。 5-4 正常に終了したら、次にデータベースの作成/更新を実行する。
15	7. Microsoft SQL Server Management Studioの利用 1. SSMSを起動する 2. オブジェクトエクスプローラーで、SQL Serverインスタンスを展開する 3. テーブルの構造(スキーマ)を確認する 4. Booksテーブルが正しく生成されていることを確認する
16	5. テーブルデータを準備する 5-1 生成AIを使用してみよう。 5-2 SSMSでレコードを追加するスクリプトを作成する。 5-3 スクリプトを次のように編集する

回数	講義内容
17	モデルの基本から、テーブルデータを準備するまでの練習課題
18	8. データアクセスの基本 1. アクションを追加する 1-1 依存性注入 2. Razorテンプレートを追加する 3. 新規スキヤフオールディング アイテムの追加
19	4. Razorビューの追加 5. スキヤフオールディングの実行 6. List.cshtmlを編集し、テンプレートを追加する 6-1 @modelディレクティブ 6-2 テーブルデータの表示
20	7. 実行する 7-1 あらかじめ作成済みのデータベースを使用する場合 7-2 マイグレーションを使用してデータベースを作成する場合
21	データアクセスの基本の練習課題
22	Chapter 2 ASP.NET Core MVCの基本 まとめ
23	Chapter 3 Scaffolding機能 1. Scaffoldong機能 1. Scaffolding機能を実行する 1-1 ターミナルを表示する 1-2 codegeneratorが使用可能か確認する 1-3 プロジェクトのディレクトリに移動する 1-4 Scaffoldingを実行する
24	1-5 フォルダの確認 1-6 ルーティングの設定【再掲】 1-7 実行してみましょう

回数	講義内容
25	2. 一覧画面の実装 2-1 Indexアクション 2-2 Index.cshtmlテンプレート
26	3. 詳細画面の実装 3-1 Detailsアクションを理解する 3-2 Details.cshtmlテンプレートを理解する
27	4. 新規登録画面の実装 4-1 Createアクション(初期表示)を理解する 4-2 次にCreate.cshtmlテンプレートを理解する
28	4-3 続いて、Createアクション(Createボタンをクリックしたときに動作するメソッド)を理解する
29	5. 編集画面の実装 5-1 Editアクションを理解する
30	6. 削除画面の実装 6-1 Deleteアクションメソッドを理解する 6-2 次にDeleteConfirmedアクションメソッドを理解する
31	Scaffoldong機能から削除画面作成までの練習課題
32	Chapter 3 Scaffolding機能 まとめ

回数	講義内容
33	Chapter 4 ビュー開発 1. ビュー開発 1. Razorの基本文法 1-1 Razor式 (@…) 1-2 @…式による属性値の生成
34	1-3 コードブロック 1-4 ディレクティブ 1-5 サーバーコメント
35	2. タグヘルパー 2-1 タグヘルパーの基本
36	3. ビューヘルパーとタグヘルパー 3-1 テンプレートの自作
37	3-2 ビューヘルパーを理解する
38	3-3 拡張メソッドによるビューヘルパーの定義
39	3-4 HTML文字列を生成するビューヘルパー
40	3-5タグヘルパーを理解する

回数	講義内容
41	4. レイアウト 4-1 アプリ共通のレイアウト 4-2 セクション 4-3 部分ビュー
42	Chapter 4 ビュー開発 まとめ
43	Chapter 5 モデル開発 1. モデル開発 1. データベースにテーブルを追加する 1-1 新しくReviewエンティティ(レビュー情報)を定義する 1-2 Userエンティティ(ユーザー情報)を定義する 1-3 Authorエンティティ(著者情報)を定義する 1-4 エンティティを、コンテキストクラス(テーブル)に追加する
44	1-5 マイグレーションを実行する 1-6 生成されたテーブルを確認する
45	2. データベースへの接続 2-1 ナビゲーションプロパティの定義 2-2 ナビゲーションプロパティへのアクセス
46	2-3 Null許容参照型とエンティティ 2-4 アノテーションによる規約のカスタマイズ
47	3. マイグレーション 3-1 マイグレーションの仕組み 3-2 マイグレーションファイルの構造
48	3-3 ビューの作成

回数	講義内容
49	3-4 マイグレーションの実行
50	4. LINQ to Entities 4-1 クエリ構文とメソッド構文
51	4-2 Whereメソッドで、検索条件を指定する。①
52	4-2 Whereメソッドで、検索条件を指定する。②
53	5. 入力値の検証 5-1 検証の基本 5-2 その他の検証
54	6. トランザクション処理を実装する 6-1 EF Core標準のトランザクション処理
55	6-2 明示的なトランザクションと例外処理
56	7. 同時実行制御を実装する 7-1 タイムスタンプを追加する 7-2 マイグレーションを実行する 7-3 アクションメソッドを編集する

回数	講義内容
57	Chapter 5 モデル開発 まとめ
58	Chapter 6 コントローラー開発 1. コントローラー開発 1. IActionResultオブジェクト 1-1 テンプレートで出力を生成する ViewResultクラス 1-2 ページを部分更新する PartialViewResultクラス 1-3 ページをリダイレクトする。 RedirectResultクラス
59	1-4 データベースの内容をCSV形式でエクスポートする。
60	2. モデルバインド 2-1 モデルバインド (Model Binding) 2-2 モデルバインドの動きを理解する
61	2-3 複数のレコードを同時に更新するモデルバインド
62	2-4 ファイルをアップロードする
63	Chapter 6 コントローラー開発 まとめ
64	Chapter 7 ASP.NET Coreアプリの構造 1. ASP.NET Coreアプリの構造 1. サービスと依存性注入 1-1 WebApplicationBuilderの作成 (CreateBuilder) 1-2 サービスコンテナ (DIコンテナ) への登録 1-3 アプリケーションのビルド 1-4 HTTPリクエストパイプラインとミドルウェア

回数	講義内容
65	1-5 ルーティングの設定 1-6 アプリケーションの実行
66	2. アプリの構成 2-1 構成情報の取得
67	Chapter 7 ASP.NET Coreアプリの構造 まとめ
68	Chapter 8 ミドルウェア 1. ミドルウェア 1. ミドルウェア 2. ルーティング
69	3. 状態管理 3-1 クッキー(Cookie)を読み書きする
70	3-2 セッション(Session)を利用する
71	3-3 一時データ(TempData)を保存する
72	Chapter 8 ミドルウェア まとめ

回数	講義内容
73	Webアプリケーション構築実践①
74	Webアプリケーション構築実践②
75	Webアプリケーション構築実践③
76	Webアプリケーション構築実践④
77	Webアプリケーション構築実践⑤
78	Webアプリケーション構築実践⑥
79	Webアプリケーション構築実践⑦
80	Webアプリケーション構築実践⑧

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	XR技術	
コース名	システム開発コース			担当者	安齋	
学 年	2年			教科番号	2A05	単位数 6.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別		必修
			○			
授業概要	AR/VR技術の基礎を理解し、A-FrameやJavaScriptを用いたコンテンツ制作を通して、3D空間表現およびインタラクティブ処理を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ AR/VRの基本概念を理解し、それぞれの特徴や違いを説明できる。 ・ A-Frameを用いてAR/VRのオブジェクトが作成、配置できる。 ・ ユーザの操作や状態に応じて動作するインタラクティブなAR/VRコンテンツが作成できる。 					
教材名	プリント配布					
資格の 取得目標	特になし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各授業後、配布資料を確認し復習を行うこと。 ・ 授業は演習中心のため、積極的に取り組むこと。 ・ 不明点はそのままにせず、都度確認すること。 ・ AI等のツールを使用する場合は、そのまま提出せず内容を理解した上で活用すること。 					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	70%	10%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	<p>【XR共通】XR技術の概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・XR(AR/VRなど)の違い ・実際の活用例を確認 ・サンプルプログラムでXRを体験
2	<p>【AR】A-Frameによる3D表現</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3Dオブジェクト(box / sphereなど)の生成 ・基本タグを用いた空間構築 ・ARを操作できる環境の構築
3	<p>【AR】3Dオブジェクトの属性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・position / rotation / scaleの理解 ・座標の理解 ・3D空間内での位置や形状の制御
4	<p>【AR】3Dオブジェクトの見た目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・color / material の基本 ・テクスチャ(画像)の貼り付け ・光と影(light)の基礎
5	<p>【AR】マーカベースAR</p> <ul style="list-style-type: none"> ・A-FrameとAR.jsの連携 ・マーカ認識による表示 ・作成したARコンテンツの表示
6	<p>【AR】a-textによる文字表示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・a-textの基本 ・value / color / width / align ・AR空間への文字の表示
7	<p>【AR】課題演習 (提出課題①)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの決定 ・これまでに学んだ知識、技術を使用したオブジェクト作成
8	<p>【AR】課題演習 (提出課題①)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインの調整 ・ソースコードの提出

回数	講義内容
9	<p>【AR】3D空間におけるイベント①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3D空間におけるクリックイベントの仕組み ・addEventListenerの使い方 ・setAttributeによる変更
10	<p>【AR】3D空間におけるイベント②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・複数の属性変更 ・scale / position の変更 ・簡単なインタラクション表現
11	<p>【AR】状態に基づく表示①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・状態の復習 ・クリックイベントによる状態の変更 ・状態に応じた見た目の変更
12	<p>【AR】状態に基づく表示②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・状態と表示の分離 ・render関数の作成
13	<p>【AR】状態に基づく表示③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インタラクションの練習 ・まとめ
14	<p>【AR】課題演習（提出課題②）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの決定 ・クリックによって動作するオブジェクトを作成
15	<p>【AR】課題演習（提出課題②）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインの調整 ・ソースコードの提出
16	<p>【AR】状態と文字表示の連携</p> <ul style="list-style-type: none"> ・状態の値を文字に反映 ・setAttributeによる更新 ・クリックに応じた数値の表示

回数	講義内容
17	<p>【AR】複数要素の更新</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1つの状態から複数要素を制御 ・文字、色、サイズの連動 ・render関数の整理
18	<p>【AR】表現の改善と調整</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインの改善 ・機能の動作確認
19	<p>【AR】ARまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでに学習した内容の振り返り ・3Dオブジェクトの状態と表示の整理
20	<p>【AR】課題演習（提出課題③）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまで作成してきたオブジェクトの改良
21	<p>【AR】課題演習（提出課題③）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・UI・動作・構造の調整 ・複数要素の連動確認
22	<p>【AR】課題演習（提出課題③）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最終調整 ・ソースコードの提出
23	<p>【VR】VRにおける3Dオブジェクトの構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・A-Frameによる3D空間の構築 ・box / sphere / cylinder の生成 ・VR空間内にオブジェクトを配置
24	<p>【VR】オブジェクトの属性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・position / rotation の理解 ・座標の考え方(x, y, z) ・オブジェクトの向きと配置の制御

回数	講義内容
25	<p>【VR】オブジェクトの見た目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・scaleによるサイズ変更 ・color / material ・属性による見た目の制御
26	<p>【VR】a-textによる情報表示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・a-textの基本 ・value / color / align の設定 ・空間内への文字の表示
27	<p>【VR】複数オブジェクトの配置</p> <ul style="list-style-type: none"> ・複数オブジェクトの組み合わせ ・a-entityによるグループ化 ・複数オブジェクトの一括操作
28	<p>【VR】課題演習（提出課題④）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの決定 ・複数のオブジェクトの組み合わせ
29	<p>【VR】課題演習（提出課題④）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配置バランス・見た目の最適化 ・空間全体の調整 ・ソースコードの提出
30	<p>【VR】時間による動作制御①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・setIntervalによる一定時間ごとの処理 ・オブジェクトを継続的に動かす（前進など）
31	<p>【VR】時間による動作制御②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・positionの動的更新 ・変数による速度の制御 ・移動するオブジェクトの実装
32	<p>【VR】状態に基づく表示制御</p> <ul style="list-style-type: none"> ・状態の復習 ・状態に応じたオブジェクトの表示（停止中 / 移動中など） ・停止中と移動中で見た目を変える

回数	講義内容
33	<p>【VR】条件分岐による動作制御</p> <ul style="list-style-type: none"> ・if文で条件分岐(例:端に来たら方向転換) ・状態による動きの切り替え ・例:「動く→止まる→向きを変える」など
34	<p>【VR】複数オブジェクトの制御</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクトを配列で管理 ・それぞれに異なる位置・速度を持たせる ・複数のオブジェクトを同時に動かす
35	<p>【VR】課題演習 (提出課題⑤)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの決定 ・時間や状態によって動きが変わるオブジェクトの作成
36	<p>【VR】課題演習 (提出課題⑤)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配置バランス・見た目の最適化 ・ソースコードの提出
37	<p>【VR】発展 オブジェクトの表現強化①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・移動に合わせた見た目の変更など ・状態に応じたアニメーション的な動き(上下運動など)
38	<p>【VR】発展 オブジェクトの表現強化②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・異なる動作(巡回 / ランダム移動)の組み合わせ ・複数オブジェクトの役割分担(敵 / 味方など)
39	<p>【VR】発展 コード構造の整理</p> <ul style="list-style-type: none"> ・update(状態更新)とrender(描画)の分離 ・可読性と再利用性を意識したコード整理など
40	<p>【VR】まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでに学習した内容の振り返り ・空間・動き・状態・表示の整理

回数	講義内容
41	<p>【VR】課題演習（提出課題⑥）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまで作成してきた3D空間の改良 ・複数オブジェクト・状態・動作を使用
42	<p>【VR】課題演習（提出課題⑥）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動作・構造・表示の最適化 ・ソースコードの提出
43	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマの設定（AR / VRを用いた作品） ・企画（目的・体験設計）
44	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本機能の実装 ・空間構築・オブジェクト配置
45	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インタラクションの実装 ・状態やイベントの組み込み
46	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・改善①（UI・体験の調整） ・動作と表示の連動改善
47	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・改善②（完成度向上） ・コード整理
48	<p>【XR共通】最終課題演習（提出課題⑦）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最終調整 ・ソースコードの提出

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	アプリケーション実習		
コース名	システム開発コース			担当者	須永		
学 年	2年			教科番号	2A06	単位数	4.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別		必修	
	△		○				
授業概要	アプリケーションソフトExcelの初級技術を身につけるために、講義・問題演習を繰り返しながら学ぶ。						
到達目標	<p>①Microsoft Excelを用いてビジネス社会における簡単なワークシートの作成とデータの入力を行うことができる。</p> <p>②パソコン、表計算、ビジネス図表に関する基礎的な技能を修得する。</p>						
教材名	30時間でマスター office 2021 / 実教出版 配布資料						
資格の 取得目標	サーティファイ EXCEL表計算技能認定試験3級以上						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	社内SEとして勤務経験のある教員がその経験を活かして表計算ソフトの活用について授業を行う						
履修に あたっての 留意点	<p>①提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。</p> <p>②スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、eラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。</p> <p>③検定試験の合格により「試験・検定」の評価を20%とする。</p>						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割合	20%	50%	10%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	<p>オリエンテーション 授業の流れ、成績評価、シラバスの確認 授業開始前の導入について 授業前アンケートの実施</p>
2	<p>表計算ソフトとは ・画面構成、ワークシート ・操作方法 ・入力とデータの編集、Excelの特徴 ・オートフィル ・ファイルの保存と読み込み ・印刷</p>
3	<p>基本的なワークシート編集 ・計算式の入力 ・再計算と演算子 ・表示形式の変更 ・列幅の調整 ・表示位置の変更 ・書式の変更</p>
4	<p>課題① ・表計算ソフトの基礎 ・基本的なワークシートの編集</p>
5	<p>関数を使った計算 ・SUM ・AVERAGE ・MAX、MIN ・COUNT、COUNTA</p>
6	<p>小数点とセルの参照 ・パーセントスタイル、小数部表示の調整 ・相対参照、絶対参照 ・割合の計算 ・罫線の設定 ・行、列の挿入</p>
7	<p>課題② ・関数を使った計算 ・小数点とセルの参照</p>
8	<p>グラフ ・グラフの作成 ・項目の追加 ・円グラフ、切り離し ・スパークライン</p>

回数	講義内容
9	課題③ ・グラフの作成
10	条件判定と順位付け ・IF関数 ・IF関数の複合条件 ・RANK.EQ関数
11	課題④ IF関数とRANK関数の活用
12	検索関数の利用 ・XLOOKUP関数 ・COUNTIF、SUMIF関数 ・書式を指定した貼り付け
13	課題⑤ ・検索関数の活用
14	Excelの便利機能 ・セル参照 ・文字列の結合 ・条件付き書式 ・ソート
15	課題⑥ Excelの便利機能①
16	Excelの便利機能 ・フィルター ・セル結合

回数	講義内容
17	課題⑦ Excelの便利機能①
18	サーティファイExcel検定対策 ・サンプル問題演習
19	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題1演習
20	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題1解説
21	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題2演習
22	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題2解説
23	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題3演習
24	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題3解説

回数	講義内容
25	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題4演習
26	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題4解説
27	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題5演習
28	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題5解説
29	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題6演習
30	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題6解説
31	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題7演習
32	サーティファイExcel検定対策 ・模擬問題7解説

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	卒業研究	
コース名	システム開発コース			担当者	小関/須永/卒研担当	
学 年	2年			教科番号	2A07	単位数 14.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別		必修
	△		○			
授業概要	2年間の総合的な学習成果として、グループで作品をつくる					
到達目標	①卒業研究の意義に基づいて立案した企画が、指導担当教員の承認を得ることができる ②自ら立てたスケジュールに基づき、作業を遂行し記録することができる ③グループで定めた完成目標に基づき、修得した知識・技能や自主的な調査・研究を行い、作品という形で具現化できる					
教材名	なし					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして卒業研究グループ制作を行う					
履修に あたっての 留意点	・提出物の項目は、完成度だけでなく提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ・授業態度の項目は、授業の終期に個人及びグループ総括を行い、作品及びグループへの貢献度も評価対象とする。					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	35%	35%	20%	10%	100%

回数	講義内容
1	卒業研究の意義 卒業研究授業スケジュール管理について 提出フォルダ構成の説明
2	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
3	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
4	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
5	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
6	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
7	テーマ検討・決定 グループ編成、決定
8	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
9	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
10	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
11	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
12	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
13	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
14	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
15	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
16	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
17	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
18	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
19	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成
20	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成 中間チェック(企画書の内容を教員へプレゼンテーションする)
21	企画書の作成、編集 週間作業報告書の作成 中間チェック(企画書の内容を教員へプレゼンテーションする)
22	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
23	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
24	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
25	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
26	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
27	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
28	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
29	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
30	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
31	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
32	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
33	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
34	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
35	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
36	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
37	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
38	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
39	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
40	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
41	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
42	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
43	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
44	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
45	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
46	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
47	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
48	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
49	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
50	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
51	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
52	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
53	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
54	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
55	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
56	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
57	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
58	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
59	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
60	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
61	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
62	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
63	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
64	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成

回数	講義内容
65	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
66	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
67	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
68	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
69	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成
70	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 β版(動作確認可能な)作品を提出
71	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 β版(動作確認可能な)作品を提出
72	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 β版(動作確認可能な)作品を提出

回数	講義内容
73	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 B版(動作確認可能な)作品を提出
74	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 B版(動作確認可能な)作品を提出
75	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 B版(動作確認可能な)作品を提出
76	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 B版(動作確認可能な)作品を提出
77	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
78	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
79	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
80	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備

回数	講義内容
81	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
82	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
83	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
84	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
85	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
86	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
87	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
88	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備

回数	講義内容
89	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
90	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
91	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
92	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
93	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
94	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
95	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
96	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備

回数	講義内容
97	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
98	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
99	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
100	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
101	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
102	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
103	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
104	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備

回数	講義内容
105	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
106	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
107	グループ作業 研究テーマ別作業 週間作業報告書の作成 研究発表会準備
108	卒業研究総括 ・グループのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
109	卒業研究総括 ・グループのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
110	卒業研究総括 ・グループのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
111	卒業研究総括 ・グループのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成
112	卒業研究総括 ・グループのまとめ ・個人総括、グループ総括の作成

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	キャリアデザインⅡ		
コース名	システム開発コース			担当者	小関/須永		
学 年	2年			教科番号	2A08	単位数	12.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		必修	
	○						
授業概要	<p>キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を持ち、社会的・職業的自立に向けた基盤となる能力や態度を学び、修得する。そのために、実践行動学プログラムや、アサーショントレーニングなど複合的に学ぶ。</p>						
到達目標	<p>①学ぶこと、働くことの意義、多様性を理解する。 ②実践行動学や自己ブランディングや外部・内部講演などを通じて、自己理解が出来る。 ③自己の適性に合わせた内定先を見つけ、積極的な就職活動を行う。 ④規律ある学生生活を送る。 ⑤行事の意義を理解し、積極的に役割を持ち、参加する。</p>						
教材名	<ul style="list-style-type: none"> ・ 夢実現のための実践行動学／実践行動学研究所出版 ・ 授業配布プリント 						
資格の 取得目標	なし						
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	システム開発企業で勤務経験のある教員がその経験を活かして就職活動に必要な履歴書作成や面接練習等、就職指導を行う						
履修に あたっての 留意点	<p>①本教科の評価は、キャリアデザインルーブリックに基づく採点基準および口頭試問の結果をもとに、回答内容に応じて行われる。 また、学生も自己採点を行う。</p> <p>②行事の出席・取り組み状況も評価の中にも含める。 ③提出物の項目は、完成度だけでなく、提出期限が守られていたかなども評価対象とする。 ④スマートフォンアプリやwebでの動作検証、スマートフォンアプリやweb教材の参照、e-ラーニングでの学習を除きスマートフォンなどの使用は禁止する。</p>						
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計	
割合	80%	0%	0%	20%	0%	100%	

回数	講義内容
1	オリエンテーション、各種委員選出
2	2.就職活動について
3	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア1
4	就職活動指導
5	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア2
6	適職開発室講義(自己分析と職業選択)
7	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア3
8	校長先生講義(就職活動選考時の心構えと行動について)

回数	講義内容
9	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア4
10	就職部講義(人事担当からみた今年の学生の情報)
11	実践行動学Part3 社会にでる準備をはじめようマジックドア5
12	就職活動基礎知識の復習
13	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
14	就職活動指導(履歴書、自己PRブラッシュアップ)、個人ガイダンス
15	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)
16	就職活動指導(サイトの活用、企業との連絡の仕方)

回数	講義内容
17	就職活動指導(クラス内情報交換)
18	就職活動指導(クラス内情報交換)
19	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
20	就職活動指導(入社試験の種類、模擬試験)
21	就職活動指導(面接指導)
22	就職活動指導(面接指導)
23	就職活動指導(面接指導)
24	就職活動指導(面接指導)

回数	講義内容
25	就職活動指導(個人ガイダンス)
26	就職活動指導(個人ガイダンス)
27	就職活動指導(個人ガイダンス)
28	就職活動指導(個人ガイダンス)
29	就職活動指導(個人ガイダンス)
30	就職活動指導(個人ガイダンス)
31	就職活動指導(個人ガイダンス)
32	就職活動指導(個人ガイダンス)

回数	講義内容
33	就職活動指導(個人ガイダンス)
34	就職活動指導(個人ガイダンス)
35	就職活動指導(個人ガイダンス)
36	就職活動指導(個人ガイダンス)
37	就職活動指導(個人ガイダンス)
38	就職活動指導(個人ガイダンス)
39	就職活動指導(個人ガイダンス)
40	就職活動指導(個人ガイダンス)

回数	講義内容
41	就職活動指導(個人ガイダンス)
42	就職活動指導(個人ガイダンス)
43	就職活動指導(個人ガイダンス)
44	就職活動指導(個人ガイダンス)
45	就職活動指導(個人ガイダンス)
46	就職活動指導(個人ガイダンス)
47	就職活動指導(個人ガイダンス)
48	就職活動指導(個人ガイダンス)

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	企業実習	
コース名	システム開発コース			担当者		
学 年	2年			教科番号	2A09	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・実技	必修・選択の別		選択
	△		○			
授業概要	企業や病院・施設でのインターンシップでの実践的な学修					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企業や病院の業務を直接体験することによって、基本姿勢を学ぶ。 2. 自分から積極的に挨拶ができるようになる。 3. 社会人として通用する立ち振る舞いを学ぶ。 4. 社会人として恥ずかしくない言葉遣いができる。 5. 自ら報告・連絡・相談ができるようにする。 6. 就職活動を真摯に行う心構えをつくる。 					
教材名	企業実習の手引き（プリント）					
資格の 取得目標	なし					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性	企業で実務を行っている社員が経験を活かして実習指導を行う					
履修に あたっての 留意点	<p style="color: red;">事前事後指導も評価に含める 提出期限・報告・連絡・相談を厳守</p>					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割合	0%	30%	20%	30%	20%	100%

回数	講義内容
1	オリエンテーション 事前学習 1趣旨説明 2書類の説明
2	オリエンテーション 事前学習 3企業(病院)の選択 4実習日誌(目標)記入など 事前訪問
3	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
4	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
5	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
6	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
7	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
8	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する

回数	講義内容
9	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
10	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
11	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
12	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
13	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
14	企業・施設・病院にて実習を行い、終業時間前に日誌を記入する
15	事後実習 1お礼状の送付・報告会
16	事後実習 2実習報告書の作成・提出

令和8年度 年間授業計画（シラバス）

学科名	情報システム科			教科名	課題研究	
コース名	システム開発コース			担当者	担任	
学 年	2年			教科番号	2A10	単位数 2.0
授業形態	講義	演習	実験・実習・ 実技	必修・選択の別	選択	
	○					
授業概要	各コースの実施内容やカリキュラムポリシーに則した課題を学生が設定し、調査・研究を行う					
到達目標	学生が設定した課題の完成目標に基づき、自主的な調査・研究を行い、担当教員が指示した形式(作品、文書、レポート等)にまとめることができる。					
教材名						
資格の 取得目標	研究内容により決定する					
授業内容と 教員の実務経 験の関連性						
履修に あたっての 留意点	課題研究のテーマについては、学生自身の自己研鑽、各学科・コースの学びに繋がる内容で、かつ主体的に行うこと					
評価基準	①試験・検定	②提出物	③授業態度	④出席状況	⑤外部評価	合計
割 合	0%	80%	0%	20%	0%	100%

回数	講義内容
1	課題研究のテーマと目標設定を行う
2	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
3	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
4	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
5	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
6	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
7	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
8	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う

回数	講義内容
9	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
10	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
11	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
12	設定したテーマと目標に基づき、調査・研究を行う
13	まとめ
14	まとめ
15	まとめ
16	まとめ