

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：大学-402

科目名		時間数(90分)			
Androidアプリケーション開発1		講義	演習	実習	合計
		15		30	45
科目概要	Androidの基本API、ユーザインタフェースを中心に学習する。 基本API、ユーザインタフェースを講義で理解し、実習にて定着をはかる。				
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Androidのバージョンによる特徴を習得する。 Androidの開発環境、アーキテクチャの特徴を習得する。 Androidのアプリ構成要素、アプリの作成の流れを習得する。 Androidのクラスライブラリを習得する。 Androidの基本API、イベントやリスナについて基礎知識を習得する。 Androidの画面レイアウト、リストビューやダイアログの基礎知識を習得する。 Androidのユーザインタフェース（テキストビューとイメージビュー、ボタンとダイアログ、チェックボックスとラジオボタン、エディットテキスト、オプションメニュー）の基礎知識を習得する。 Androidの画面遷移（Intent）の基礎知識を習得する。 				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Androidアプリ開発環境の作成 Android Studioのインストール	16	画面遷移とIntentクラス3 アクティビティのライフサイクル Logクラス、ログレベル、確認(Logcat)	
	2	はじめてのAndroidアプリ作成1 Android Studioプロジェクトの作成 エミュレータ(AVD)の作成 Androidアプリの起動	17	オプションメニューとコンテキストメニュー1 リストビューのカスタマイズ	
	3	はじめてのAndroidアプリ作成2 Android Studioの画面構成とプロジェクトのファイル構成	18	オプションメニューとコンテキストメニュー2 オプションメニューの実装	
	4	はじめてのAndroidアプリ作成3 Androidアプリ開発の基本手順	19	オプションメニューとコンテキストメニュー3 戻るメニューの実装	
	5	ビューとアクティビティ1 ビュー、レイアウトエディタ 画面レイアウト(LinearLayout)	20	演習1 アプリケーションの作成	
	6	ビューとアクティビティ2 画面UI(ラジオボタン、選択ボックス リスト)	21	演習2 アプリケーションの作成	
	7	イベントとリスナ1 アプリ起動時に実行されるメソッド イベントハンドラ、イベントリスナ	22	演習3 アプリケーションの作成	
	8	イベントとリスナ2 イベントリスナの設定	23	演習4 アプリケーションの作成	
	9	リストビューとダイアログ1 リストタップのイベントリスナ	24	演習5 アプリケーションの作成	
	10	リストビューとダイアログ2 アクティビティ中でリストを生成	25	演習6 アプリケーションの作成	
	11	リストビューとダイアログ3 ダイアログを表示する	26	演習7 アプリケーションの作成	
	12	ConstraintLayout 1 特徴、layout_width/height UI 部品の配置	27	演習8 アプリケーションの作成	

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

	13	ConstraintLayout 2 ガイドライン、チェーン機能	28	演習 9 アプリケーションの作成
	14	画面遷移と Intent クラス 1 2 行のリストと SimpleAdapter を生成	29	演習 10 アプリケーションの作成
	15	画面遷移と Intent クラス 2 Android の画面遷移	30- 44	総合実習
			45	科目試験
使用教材	書籍名		出版社	
	主教材	基礎 & 応用力をしっかりと育成！ Android アプリ開発の教科書 第 3 版 Kotlin 対応 なんちゃって開発者にな らないための実践ハンズオン	翔泳社	
実習環境	Android Studio3			
目標資格	資格名		実施団体	
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・科目試験（60%） ・実習評価（40%） 		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：大学-403

科目名		時間数(90分)				
Androidアプリケーション開発2		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	Androidアプリケーション開発1で基礎を学習した前提とする。アプリの構築および、複数人による開発ノウハウの習得を目的としてグループ演習を行う。 本科目での演習結果を卒業研究での課題設定の題材とするべく意識付けを行う。					
学習到達目標	設計から製造、テスト工程を経てアプリケーションを制作する。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 3	演習説明 企画立案				
	4	企画プレゼン発表				
	5 ～ 30	制作 グループで小規模アプリケーションを 制作する				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	基礎&応用力をしっかりと育成！ Android アプリ開発の教科書 第3版 Kotlin 対応 なんちゃって開発者にな らないための実践ハンズオン		翔泳社		
実習環境	Android Studio3					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	・成果物			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：大学-421

科目名		時間数(90分)				
特別講座4 (大学 システム開発専攻、ネットセキュリティ専攻)		講義	演習	実習	合計	
		30			30	
科目概要	経済産業省主催の情報処理技術者試験(基本情報、応用情報、情報処理安全確保支援士、ITパスポート、情報セキュリティマネジメント)の対策講座を実施する。					
学習到達目標	上記の資格取得を目標に講座を展開する。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 30	対策授業(前期日程試験) ・基本情報技術者試験 ・情報セキュリティマネジメント試験 ・応用情報技術者試験 ・情報処理安全確保支援士 対策授業(CBT試験) ・ITパスポート試験				
使用教材		書籍名			出版社	
主教材		基本情報 STEP UP 演習 表計算対策			インフォテック・サーブ	
主教材		基本情報 STEP UP 演習 アルゴリズム対策			インフォテック・サーブ	
主教材		基本情報 STEP UP 演習 知識応用対策			インフォテック・サーブ	
主教材		基本情報 午前問題集			インフォテック・サーブ	
主教材		応用情報 午後の重点対策			iTEC	
主教材		情報セキュリティマネジメント 予想問題集			iTEC	
主教材		情報処理安全確保支援士 パーフェク トラーニング対策問題集			技術評論社	
副教材		既往問題(情報処理技術者試験)				
実習環境						
目標資格						
		資格名			実施団体	
		経済産業省主催 基本情報技術者試験			独立行政法人情報処理推進機構 (IPA)	
		経済産業省主催 応用情報技術者試験				
		経済産業省主催 情報処理安全確保支援士試験				
		経済産業省主催 情報セキュリティマネジメント試験				
		経済産業省主催 ITパスポート試験				
成績評価方法						
		・模擬試験の平均(50%) ・出欠状況(50%)			<評価基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可	

科目番号：シス-306

科目名		時間数(90分)				
C/Sシステム構築		講義	演習	実習	合計	
		5		10	15	
科目概要	Ubuntu(Linux)を使用した、ネットワークサーバの構築と運用を学習する。 構築したサーバは卒業研究で利用可能なものとする。					
学習到達目標	グループでUbuntu(Linux)を使用した、ネットワークサーバの構築を実際に体験し、サーバ構築ができるようになることを目標とした。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	Linuxとは		16		
	2	Ubuntu デスクトップのインストール		17		
	3	Ubuntu デスクトップの利用		18		
	4	Ubuntu デスクトップの設定と応用		19		
	5	コマンド入門		20		
	6	シェルの活用		21		
	7	ユーザーとグループ		22		
	8	プロセスとジョブの管理		23		
	9	Ubuntu サーバのインストールとログイン		24		
	10	VPSでUbuntuを使う		25		
	11	ネットワークの管理		26		
	12	サービスの管理		27		
	13	送信専用メールサーバの構築		28		
	14	DockerでUbuntuを使う		29		
	15	科目試験		30		
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	Linuxをマスターしたい人のための実践 Ubuntu		秀和システム		
実習環境	サーバ用 PC (Ubuntu) クライアント PC (Windows10)					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	科目試験			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：シス-308

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
テストと導入・移行		10	3	2	15
科目概要	ソフトウェア開発過程における品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法について、講義・演習・実習を通して品質管理マネジメントについて理解する。				
学習到達目標	テスト設計書やシステム移行計画書を作成し、システムの導入・移行手順について学ぶことで、システム開発における品質管理の重要性を理解する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ソフトウェアテストとは	13	移行設計作業	
	2	ブラックボックステストとホワイトボックステスト	14	移行設計事例研究	
			15	科目試験	
	3	同値クラステスト 境界値テスト			
	4	デシジョンテーブルテスト			
	5	状態遷移テスト			
	6	組合せテスト テスト技法適用チャート			
	7	テストドキュメントの種類			
	8	テストドキュメントの正しい書き方			
	9	JUnit 実習			
	10				
	11	テスト実施のモニタリング			
	12	システム移行と移行計画			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	ソフトウェアテストの教科書	ソフトバンククリエイティブ		
	副教材	配布教材			
実習環境	・ Junit (Eclipse)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	科目試験		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：大学-410

科目名		時間数(90分)			
卒業研究		講義	演習	実習	合計
		2		153	155
科目概要	本学科最後の科目である。これまでの集大成として卒業研究作品をチームで制作する。企画から制作まで実施し発表会を通してプレゼンテーションの実践力を養う。				
学習到達目標	制作活動を通して、問題の発見と解決、並びに進捗を意識した制作経験を身に付ける。作品発表会での発表経験からプレゼンに必要な情報の伝え方やプレゼン技法を身に付ける。また、チーム内の連携の取り方なども学習する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1 2	卒業研究の意義を理解し過去の発表会を視聴	86 ～	発表リハーサル	
	3 ～ 7	企画立案とレビュー	150 151 ～	科目試験（卒業研究発表会）	
	8 ～ 10	役割分担決めと制作計画書作成	155		
	11 ～ 70	作品制作			
	71 ～ 85	プレゼン準備 (フリップ、発表台本、実演練習)			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材				
	副教材				
実習環境	作品制作に必要な環境を適宜調達する。				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	発表会でのチーム評価を基準にチーム貢献度を考慮した学生ごとの評価を行う。		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：大学-401

科目名		時間数(90分)					
卒業論文		講義	演習	実習	合計		
			75		75		
科目概要	大学併修科の学生の中で、北海道情報大学の卒業論文受講者を対象にしたものである。受講者各自のテーマに対して、スケジュール作成、調査、論文作成する。なお、テーマによっては、作品を制作する。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 論文の要旨および本論を作成し、担当教員に期限までに提出する。 テーマによっては、作品を制作し、担当教員に提出する。 						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1	スケジュール作成					
		<ul style="list-style-type: none"> 資料収集 論文構成 本論執筆 (作品制作) 					
		本論(テーマにより作品含む)提出					
		要旨執筆					
	75	要旨提出					
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材						
	副教材	卒業論テーマ 卒業論文手引き			大学の冊子 大学の冊子		
実習環境	Word、PowerPoint、その他作品制作用ソフト						
目標資格	資格名			実施団体			
成績評価方法	論文作成完了により単位取得とし、詳細は大学の評価に従う。			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可			

科目名		時間数(90分)			
企画と提案		講義	演習	実習	合計
		8	22		30
科目概要	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて「考え」「話し合い」「プレゼンテーション」を行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方や技法を習得する。				
学習到達目標	企画、提案の基本的な考え方を理解するとともに、導き出したアイデアを提案書としてまとめ、訴求力のあるプレゼンテーションによって聴衆に提案内容を理解させることができる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	コンセンサス(合意) 実習：遭難脱出	14	マインドマップ	
	2	第1章 企画・提案を知ろう	15	実習：北九州のマインドマップ作成	
	3		16	エクスカージョン法	
	4	第2章 提案書の書き方①	17	実習：特徴×テーマで発想	
	5		18	フェルミ推定	
	6	第2章 提案書の書き方②	19	実習：論理的思考による概算	
	7		20	科目試験	
	8	第3章 アイデアのまとめ方①	21	グループディスカッション	
	9		～		
	10		29		
	11	ITを用いたアイデア出し 実習：3コマ漫画	30	科目試験	
	12				
	13	第3章 アイデアのまとめ方②			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	企画と提案	電子開発学園		
実習環境	Word、PowerPoint が利用できる PC 環境				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	科目試験		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：シス-305

科目名		時間数(90分)				
実践システム開発演習		講義	演習	実習	合計	
		0	15	0	15	
科目概要	株式会社 SCC でのシステム開発案件である「Web サイト運用用ハードウェア・ソフトウェア保守管理システム」を題材に、一連のシステム開発工程のうち「上流工程（要件定義、基本設計）」を5～6名のプロジェクトチームを構成し、グループワーク形式での演習を行う。 なお、本科目は、IT 企業でシステム開発に携わっている現役エンジニアが、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> SE がどのようにユーザーと関わるのかを理解する。 SE はどのようにシステムを構築するのかを理解する。 SE として必要な知識や資質とは何かを理解する。 					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	<ul style="list-style-type: none"> 講師紹介 授業の概要、実施方法の説明 		12 ～ 13	<ul style="list-style-type: none"> 演習（7、8）基本設計書の作成、成果発表会資料の作成 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 提案依頼書(RFP) 		14	<ul style="list-style-type: none"> 演習（9）基本設計書の提出 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 要件定義 		15	<ul style="list-style-type: none"> 成果発表会 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 演習（1）現状の把握、要件定義の把握、ヒアリング 				
	5	<ul style="list-style-type: none"> 基本設計 				
	6	<ul style="list-style-type: none"> 演習（2）要件定義の把握、ヒアリング 				
	7	<ul style="list-style-type: none"> 基本設計書 				
	8	<ul style="list-style-type: none"> 演習（3）要件定義の把握、ヒアリング、基本設計書の作成 				
	9	<ul style="list-style-type: none"> 演習（4）基本設計書の作成 				
	10	<ul style="list-style-type: none"> 演習（5）基本設計書の作成 				
	11	<ul style="list-style-type: none"> 報告 成果発表の準備と流れ 演習（6）基本設計書の作成と発表資料の作成 				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	実践システム開発演習		株式会社 SCC		
		名刺				
		日報用紙				
		議事録用紙				
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> パソコン利用環境（Word、Excel、PowerPoint が必須） 					
目標資格	資格名			実施団体		
	なし					
成績評価方法	<グループ評価> 評価シートを基に、50点満点の評価をグループ毎に(株)SCC が行う。 <個人評価> 評価シートを基に、グループ評価点、個人毎の授業への取り組み姿勢、発言回数等を踏まえた評価を学校が行う。			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：AI-302

科目名		時間数(90分)				
		講義	演習	実習	合計	
Python		3		27	30	
科目概要	Python を利用した機械学習・ディープラーニング等のプログラミング実践の前段として、言語の基礎知識や基本的プログラミングを習得する。 AI サービスを活用するための「API」「ライブラリ」「フレームワーク」の使用方法について、実習を通してプログラミング技術の習得と認識精度の違いを体感する。					
学習到達目標	Python の基本的文法やライブラリの使い方を理解して、AI プログラムの基礎力を身につける。 Python を使って外部 AI サービスを活用するプログラムが作成できるようになる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	はじめてのPython		16	Web アプリケーションの作成	
	2	Python の基本文法 (文字列の操作)		17	Web アプリケーションの作成	
	3	Python の基本文法 (リストの操作)		18	Web アプリケーションの作成	
	4	制御構文		19	Web アプリケーションの作成	
	5	関数の定義と変数のスコープ		20	機械学習の基礎	
	6	さまざまなデータ構造 (タプル・集合)		21	機械学習の基礎	
	7	さまざまなデータ構造 (辞書・内包表記・ジェネレータ式)		22	学習済みモデルの活用 (API の自作)	
	8	オブジェクト指向プログラミング (クラス・メソッド・インスタンスと継承)		23	学習済みモデルの活用 (API の自作)	
	9	オブジェクト指向プログラミング (例外処理・発展的な機能)		24	学習済みモデルの活用 (API の自作)	
	10	標準ライブラリを使ってみよう		25	学習済みモデルの活用 (API の自作)	
	11	AI の基礎知識の確認		26	ニューラルネットワーク	
	12	AI の基礎知識の確認		27	ニューラルネットワーク	
	13	AI サービス(API)の活用		28	ニューラルネットワーク	
	14	Web アプリケーションの作成		29	まとめ	
	15	Web アプリケーションの作成		30	科目試験	
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	わかる Python		SBクリエイティブ		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> Python3 開発環境群 Atom, Anaconda, Jupyter Notebook 					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	科目試験			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

科目番号：大学-413

科目名		時間数(90分)				
		講義	演習	実習	合計	
就職対策3		60			60	
科目概要	就職試験に向けて知識と即応力の養成を図る。一般常識や作文などを学習し筆記試験に対応できるよう実力を養成する。 また、面接に関しては、ロールプレイングを取り入れ演習する。					
学習到達目標	筆記試験・面接で合格ができ、早めに内定が取れるようにする。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 20	筆記試験対策 (SPI、一般常識) グループワーク対策 作文・小論文対策				
	21 ～ 40	個別面接練習 グループ面接練習				
	41 ～ 60	個別フォロー				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	就職活動ガイドブック				
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法				<評価基準> 3分の2以上の出席：認定		