

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	システム開発設計	担当教員 (実務経験)	佐々木 博幸 有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	3単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	23	時間数	45時間
授業目的	システムやソフトウェアなどを開発・構築する過程で、システムの目的や動作などの要件を仕様書や設計書に起こす方法を学びます。				
到達目標	システムの概要を理解し、オブジェクト指向による開発において使用される設計書などの作成ができる事。				
テキスト・ 参考図書等	ゼロからわかるUML超入門				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	60%	評価試験と小テスト・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	20%			
	提出物	%			
	その他	20%			
履修上の 留意事項	オブジェクト指向でシステムを構築する上で必要な設計・プログラムの概念の内容を学習します。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	設計手法の習得	UMLについて		
	2	設計手法の習得	モデルについて		
	3	設計手法の習得	オブジェクトを理解する		
	4	設計手法の習得	オブジェクトを理解する		
	5	設計手法の習得	同じ種類のオブジェクトをクラスにまとめる		
	6	設計手法の習得	同じ種類のオブジェクトをクラスにまとめる		
	7	設計手法の習得	クラス図を理解する		
	8	設計手法の習得	クラス図を理解する		
	9	設計図作成の実践	画面遷移図を作成する		
	10	設計図作成の実践	画面設計を作成する		
	11	設計図作成の実践	ER図を作成する		
	12	設計図作成の実践	設計図作成のまとめ		
	13	設計手法の習得	ダイアグラムを理解する		
	14	設計手法の習得	ダイアグラムを理解する		
15	設計手法の習得	クラスを分類して整理する			

履修主題・履修内容	16	設計手法の習得	クラスを分類して整理する
	17	設計手法の習得	多態性
	18	設計手法の習得	多態性
	19	設計手法の習得	内部構造を理解する
	20	設計手法の習得	内部構造を理解する
	21	設計手法の習得	その他のダイアグラムについて
	22	設計手法の習得	その他のダイアグラムについて
	23	まとめ	まとめ

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	共同開発 I	担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	1年次前期、後期前半までに学習してきたWebシステム開発の一通りの基礎知識をもとにWebシステムの実践開発に進みます。決められた課題にチャレンジし、完成させることが目的です。上級生のアドバイスも受けながら実践します。				
到達目標	Webシステムの開発方法を一通り身に付けること。課題として与えられたWebシステムを上級生の指導を仰ぎながら完成させること。				
テキスト・参考図書等	特になし				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	レポートと課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	20%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	20%			
履修上の留意事項	課題として与えられたものを提出しなければ評価できません。授業時間外も活用して完成できるように取り組みましょう。				
履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	要件定義の理解	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	2	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	3	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	4	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	5	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	6	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	7	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	8	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	9	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	10	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	11	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	12	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	13	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	14	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
15	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)			

履修主題・履修内容	16	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	17	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	18	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	19	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	20	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	21	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	22	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	23	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	24	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	25	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	26	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	27	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	28	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	29	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	30	成果物レビュー	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

別紙1

[illegible]

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	共同開発Ⅱ	担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	1年次前期、後期前半までに学習してきたWebシステム開発の一通りの基礎知識をもとにWebシステムの実践開発に進みます。決められた課題にチャレンジし、完成させることが目的です。上級生のアドバイスも受けながら実践します。				
到達目標	Webシステムの開発方法を一通り身に付けること。課題として与えられたWebシステムを上級生の指導を仰ぎながら完成させること。				
テキスト・参考図書等	特になし				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	レポートと課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	20%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	20%			
履修上の留意事項	課題として与えられたものを提出しなければ評価できません。授業時間外も活用して完成できるように取り組みましょう。				
履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	要件定義の理解	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	2	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	3	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	4	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	5	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	6	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	7	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	8	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	9	設計書の作成	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	10	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	11	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	12	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	13	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
	14	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)		
15	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)			

履修主題・履修内容	16	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	17	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	18	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	19	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	20	コーディング	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	21	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	22	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	23	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	24	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	25	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	26	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	27	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	28	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	29	テスト実施・バグ対応	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)
	30	成果物レビュー	課題として与えられたWebシステムの作成(要件定義は終わっている段階からの実践になります)

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	データベース基礎	担当教員 (実務経験)	福田 和宏 有 ☐ 無 ☒		
対象年次・学期	1年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	3単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	23	時間数	45時間
授業目的	情報をコンピュータ上で管理する手段として普及されているリレーショナルデータベースを扱う為の言語であるSQLを学習する。				
到達目標	SQLを使ってデータを自由に扱うことが出来るようになること。				
テキスト・ 参考図書等	すっきりわかるSQL入門第3版 インプレス				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	60%	評価試験と小テスト・授業への取り組む姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	20%			
	提出物	%			
	その他	20%			
履修上の 留意事項	データベースを操作するのに必要なSQLをしっかり学習して身につけて下さい。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	SQLを学ぶにあたって	環境構築・データとは・データベースの概念・データベースの種類・SQLとは		
	2	SQL基礎	第1部 SQLを始めよう ①		
	3	SQL基礎	第1部 SQLを始めよう ②		
	4	SQL基礎	第1部 SQLを始めよう ③		
	5	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう①		
	6	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう②		
	7	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう③		
	8	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう④		
	9	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう⑤		
	10	SQL基礎	第2部 SQLを使いこなそう⑥		
	11	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう①		
	12	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう②		
	13	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう③		
	14	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう④		
	15	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう⑤		
	16	SQL基礎	第3部 データベースの知識を深めよう⑥		
	17	SQL基礎	第4部 データベースで実現しよう①		

履修主題・履修内容	18	SQL基礎	第4部 データベースで実現しよう②
	19	SQL基礎	第4部 データベースで実現しよう③
	20	SQL基礎	第4部 データベースで実現しよう④
	21	SQL基礎	第4部 データベースで実現しよう⑤
	22	SQL基礎	演習
	23	SQL基礎	演習

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	ネットワーク基礎	担当教員 (実務経験)	北川 尚 有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	3単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	23	時間数	45時間
授業目的	インターネットの発達、スマートフォンの普及、クラウドコンピューティング、SNSゲームなどネットワーク環境が当たり前の時代です。プログラマーやシステムエンジニアとして知りませんでは済まされないエンジニア必須の知識です。				
到達目標	システム開発に絶対的に必要なネットワークの最低限の知識を得ること				
テキスト・参考図書等	1週間でCCNAの基礎が学べる本 第3版 インプレス				
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	40%	% 評価試験とレポート・課題提出・授業中の取り組み姿勢で評価する。		
	レポート	20%			
	小テスト	%			
	提出物	20%			
	その他	20%			
履修上の留意事項	ネットワークの知識は他の科目でも非常に重要な知識です。しっかりと学習してください。この科目は、検定試験の合格を目的としていませんが、エンジニア必須の知識です				
履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ネットワークの基本	コンピュータネットワークの基礎知識		
	2	ネットワークの基本	ネットワークの階層化		
	3	ネットワークの基本	リンク層(ネットワークインターフェイス層)の役割		
	4	ネットワークの基本	ネットワーク機器(スイッチ)		
	5	ネットワークの基本	インターネット層の役割		
	6	ネットワークの基本	IPアドレス		
	7	ネットワークの基本	ネットワーク機器(ルータ)		
	8	ネットワークの基本	トランスポート層の役割とプロトコル		
	9	ネットワークの基本	TCP/IP通信の流れ		
	10	ネットワークの基本	アプリケーション層のプロトコル		
	11	ネットワークの基本	アドレス変換		
	12	ネットワークの基本	Ipv6		
	13	ネットワークの基本	コンピュータのネットワーク設定		
	14	ネットワークの基本	Cisco機器への管理アクセス		
15	ネットワークの基本	Cisco機器の基本操作			
	16	ネットワークの基本	無線LANの基礎		
	17	ネットワークの基本	無線LANのセキュリティ		

履修主題・履修内容	18	ネットワークの基本	問題演習・課題
	19	ネットワークの基本	問題演習・課題
	20	ネットワークの基本	問題演習・課題
	21	ネットワークの基本	問題演習・課題
	22	ネットワークの基本	問題演習・課題
	23	ネットワークの基本	問題演習・課題

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

情報システム学科

授業科目 (科目ID)	サーバー基礎		担当教員 (実務経験)	松本 裕 有 ☐ 無 ☒	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	ネットワークとの親和性が高く、サーバとしての実績が高いOSであるLinuxについて、「コマンド操作」に慣れ親むことを目的としています。				
到達目標	「ファイル操作」「プログラムの管理」「ユーザ・システムの管理」などをコマンドを使ってできるようになることが目標です。				
テキスト・ 参考図書等	さわって学ぶLinux入門テキスト Linuxコマンドブック ビギナーズ 第5版				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	60%	評価試験と小テスト・授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	20%			
	提出物	%			
	その他	20%			
履修上の 留意事項	はじめは戸惑うかもしれませんが、マウスがなくてもあらゆる操作ができること、むしろコマンドでの操作の方が便利なが多いことを実感してください。最終的にLPI Linux EssentialsやLPIC-1、LinuCの取得(任意)を目指しましょう！				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	基礎知識の習得		Linuxとは	
	2	基礎知識の習得		CentOSのインストール	
	3	基本コマンドによる操作法の習得		ディレクトリとファイル	
	4	基本コマンドによる操作法の習得		ディレクトリとファイル	
	5	基本コマンドによる操作法の習得		ディレクトリとファイル	
	6	基本コマンドによる操作法の習得		ディレクトリとファイル	
	7	ファイル編集法の習得		テキストエディタとテキストファイル	
	8	ファイル編集法の習得		テキストエディタとテキストファイル	
	9	ファイル編集法の習得		テキストエディタとテキストファイル	
	10	ファイル編集法の習得		テキストエディタとテキストファイル	
	11	ファイル編集法の習得		テキストエディタとテキストファイル	
	12	小テスト			
	13	発展的なコマンド操作法の習得		ユーザの管理とファイルのアクセス権	
	14	発展的なコマンド操作法の習得		ユーザの管理とファイルのアクセス権	
15	発展的なコマンド操作法の習得		ユーザの管理とファイルのアクセス権		
	16	シェル設定法の習得		シェルと便利な機能	
	17	シェル設定法の習得		シェルと便利な機能	

履修主題・履修内容	18	シェル設定法の習得	シェルと便利な機能
	19	シェル設定法の習得	シェルと便利な機能
	20	シェル設定法の習得	プロセスとジョブ
	21	発展的なコマンド操作法の習得	プロセスとジョブ
	22	発展的なコマンド操作法の習得	プロセスとジョブ
	23	発展的なコマンド操作法の習得	ファイルシステムとインストール
	24	発展的なコマンド操作法の習得	ファイルシステムとインストール
	25	発展的なコマンド操作法の習得	ファイルシステムとインストール
	26	発展的なコマンド操作法の習得	ファイルシステムとインストール
	27	小テスト	ネットワーク基礎
	28	発展的なコマンド操作法の習得	ネットワーク基礎
	29	発展的なコマンド操作法の習得	ネットワーク基礎
	30	発展的なコマンド操作法の習得	ネットワーク基礎