

2026 年度 授業計画(シラバス)

学 科	人工知能学科		科 目 区 分	専門分野	授業の方法	実習
科 目 名	フロントエンド・プログラミング		必修/選択の別	選択	授業時数(単位数)	60 (2) 時間(単位)
対 象 学 年	2 年		学期及び曜時限	前期	教室名	303
担 当 教 員	若林健一	実務経験と その関連資格	シャープ株式会社にてエンジニアとして開発に従事。 応用情報技術者			
《授業科目における学習内容》						
HTML / CSS / JavaScript の基礎を学ぶとともに、Web ベースの UX / UI 構築方法を習得する						
《成績評価の方法と基準》						
1. 課題:70% 2. 出席:20% 3. 平常:10%						
《使用教材(教科書)及び参考図書》						
作りながら学ぶWebプログラミング実践入門 改訂版(掌田津耶乃 著)						
《授業外における学習方法》						
プログラミング環境を各自の PC 上に構築してもらい、課題資料に沿って自習を行う						
《履修に当たっての留意点》						
Web アプリケーションに関わる技術は現代的な UX / UI の最先端が詰まっているので、その他にも応用可能であることを意識すること						
授業の 方法	内 容			使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容	
第1回	実習形式	授業を通じての到達目標	主要な HTML タグを理解し、マークアップを行うことができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	HTMLを理解しよう①			
第2回	実習形式	授業を通じての到達目標	主要な HTML タグを理解し、マークアップを行うことができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	HTMLを理解しよう②			
第3回	実習形式	授業を通じての到達目標	CSS の記法を理解し、簡単なデザインを行うことができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	CSS を理解しよう①			
第4回	実習形式	授業を通じての到達目標	CSS の記法を理解し、簡単なデザインを行うことができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	CSS を理解しよう②			
第5回	実習形式	授業を通じての到達目標	自己 PR サイトの構成要素を洗い出し、情報設計を行う	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	自己 PR サイト制作演習 (1)			

授業の方法		内 容		使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容
第6回	実習形式	授業を通じての到達目標	自己 PR サイトの実装を行う	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	自己 PR サイト制作演習 (2)		
第7回	実習形式	授業を通じての到達目標	自己 PR サイトの実装を行う	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	自己 PR サイト制作演習 (3)		
第8回	実習形式	授業を通じての到達目標	自己 PR サイトの実装を行う	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	自己 PR サイト制作演習 (4)		
第9回	実習形式	授業を通じての到達目標	JavaScript の基本文法を理解し、簡単なプログラムを構築することができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	JavaScript の基礎 (1)		
第10回	実習形式	授業を通じての到達目標	JavaScript の条件分岐処理を理解し、制御構造を構築することができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	JavaScript の基礎 (2)		
第11回	実習形式	授業を通じての到達目標	JavaScript の繰り返し処理を理解し、制御構造を構築することができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	JavaScript の基礎 (3)		
第12回	実習形式	授業を通じての到達目標	JavaScript の配列を理解し、複数データの集中管理を行うことができる	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	JavaScript の基礎 (4)		
第13回	実習形式	授業を通じての到達目標	Node.jsの概要を理解し、環境を構築する	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	Node.js プログラミング (1)		
第14回	実習形式	授業を通じての到達目標	Node.jsを使ったプログラムで機能を理解する	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	Node.js プログラミング (2)		
第15回	実習形式	授業を通じての到達目標	Node.jsを使ったプログラムで機能を理解する	- 講義資料 - PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	Node.js プログラミング (3)		

2026 年度 授業計画(シラバス)

学 科	人工知能学科		科目区分	専門分野	授業の方法	実習
科目名	フロントエンド・プログラミング		必修/選択の別	選択	授業時数(単位数)	60 (2) 時間(単位)
対象学年	2年		学期及び曜時限	前期	教室名	303
担当教員	若林健一	実務経験と その関連資格	シャープ株式会社にてエンジニアとして開発に従事。 応用情報技術者			
《授業科目における学習内容》						
HTML / CSS / JavaScript の基礎を学ぶとともに、Web ベースの UX / UI 構築方法を習得する						
《成績評価の方法と基準》						
1. 課題:70% 2. 出席:20% 3. 平常:10%						
《使用教材(教科書)及び参考図書》						
作りながら学ぶWebプログラミング実践入門 改訂版(掌田津耶乃 著)						
《授業外における学習方法》						
プログラミング環境を各自の PC 上に構築してもらい、課題資料に沿って自習を行う						
《履修に当たっての留意点》						
Web アプリケーションに関わる技術は現代的な UX / UI の最先端が詰まっているので、その他にも応用可能であることを意識すること						
授業の 方法	内 容			使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容	
第16回	実習形式	授業を通じての到達目標	Node.jsを使ったプログラムで機能を理解する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	Node.js プログラミング(3)			
第17回	実習形式	授業を通じての到達目標	Expressでローカルサーバーを構築する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	Expressフレームワーク(1)			
第18回	実習形式	授業を通じての到達目標	テンプレートエンジンを使う	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	Expressフレームワーク(2)			
第19回	実習形式	授業を通じての到達目標	SQLiteでデータベースの使い方を理解する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	データベースの利用(1)			
第20回	実習形式	授業を通じての到達目標	SQLiteでデータベースの使い方を理解する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。	
		各コマにおける授業予定	データベースの利用(2)			

授業の方法		内 容		使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容
第21回	実習形式	授業を通じての到達目標	SQLiteでデータベースの使い方を理解する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	データベースの利用(3)		
第22回	実習形式	授業を通じての到達目標	SQLiteでデータベースの使い方を理解する	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	データベースの利用(4)		
第23回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(1)		
第24回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(2)		
第25回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(3)		
第26回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(4)		
第27回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(5)		
第28回	実習形式	授業を通じての到達目標	webアプリの開発を通してスキルの定着を図る	講義資料 PC	演習内容は必ずその日の内に復習を行うこと。
		各コマにおける授業予定	webアプリ制作演習(6)		
第29回	実習形式	授業を通じての到達目標	前期に取り組んだ内容の振り返りを行い、学んだことを定着させる	講義資料 PC	
		各コマにおける授業予定	前期振り返り(1)		
第30回	実習形式	授業を通じての到達目標	前期に取り組んだ内容の振り返りを行い、学んだことを定着させる	講義資料 PC	
		各コマにおける授業予定	前期振り返り(2)		