

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	VisualBasic基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2 年制			
履修年次	1 年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	6 0 単位時間			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	VisualBasicの基礎を理解し、簡単なプログラムが作成できるレベルまでを学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	繰り返し処理を含んだ簡単なプログラムが作成できる			
教科書	はじめてのVisualBasicプログラミング			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	VisualBasicの特徴	2	VisualStudioCommunity2019のインストール
	3	問題演習	4	VisualBasicでのプログラミング
	5	VisualBasicでのプログラミング	6	よく使うコントロール
	7	問題演習	8	コードの書き方
	9	問題演習	10	変数と定数
	11	問題演習	12	代入と演算
	13	問題演習	14	プログラミング
	15	問題演習	16	条件分岐の考え方
	17	問題演習	18	問題演習
	19	Ifステートメント	20	Ifステートメント
	21	問題演習	22	問題演習
	23	Ifステートメント 多分岐	24	Ifステートメント 多分岐
	25	問題演習	26	問題演習
	27	SelectCaseステートメント 多分岐	28	SelectCaseステートメント 多分岐
	29	問題演習	30	問題演習
	31	プログラミング	32	プログラミング
	33	問題演習	34	問題演習
	35	繰り返し処理の考え方	36	繰り返し処理の考え方
	37	Do...Loopステートメントを利用した繰り返し処理	38	Do...Loopステートメントを利用した繰り返し処理
	39	問題演習	40	問題演習
	41	For...Nextステートメントを利用した繰り返し処理	42	For...Nextステートメントを利用した繰り返し処理
	43	問題演習	44	問題演習
	45	ForEach...Nextステートメントを利用した繰り返し処理	46	ForEach...Nextステートメントを利用した繰り返し処理
	47	問題演習	48	問題演習
	49	効果測定	50	効果測定
	51	繰り返し処理を途中で抜ける方法	52	繰り返し処理を途中で抜ける方法
	53	問題演習	54	問題演習
	55	プログラミング	56	プログラミング
	57	問題演習	58	問題演習
	59	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	VisualBasic応用			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	VisualBasicで応用的なプログラムが作成できるレベルまでを学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	配列やクラスを利用したプログラムが作成できる			
教科書	はじめてのVisualBasicプログラミング			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	配列の考え方	2	配列の考え方
	3	問題演習	4	問題演習
	5	配列の宣言と利用	6	配列の宣言と利用
	7	問題演習	8	問題演習
	9	配列と繰り返し処理	10	配列と繰り返し処理
	11	問題演習	12	問題演習
	13	プログラミング	14	プログラミング
	15	問題演習	16	問題演習
	17	SubプロシージャとFunctionプロシージャ	18	SubプロシージャとFunctionプロシージャ
	19	問題演習	20	問題演習
	21	Subプロシージャの作成と利用	22	Subプロシージャの作成と利用
	23	問題演習	24	問題演習
	25	Functionプロシージャの作成と利用	26	Functionプロシージャの作成と利用
	27	問題演習	28	問題演習
	29	引数や戻り値の定義と渡し方	30	引数や戻り値の定義と渡し方
	31	問題演習	32	問題演習
	33	プログラミング	34	プログラミング
	35	問題演習	36	問題演習
	37	クラスとオブジェクト	38	クラスとオブジェクト
	39	問題演習	40	問題演習
	41	クラスの利用	42	クラスの利用
	43	問題演習	44	問題演習
	45	クラスの作成	46	クラスの作成
	47	問題演習	48	問題演習
	49	クラスの継承	50	クラスの継承
	51	問題演習	52	問題演習
	53	プログラミング	54	プログラミング
	55	問題演習	56	問題演習
	57	問題演習	58	問題演習
	59	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	OfficeExcel			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	OfficeソフトExcelの操作について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	OfficeソフトExcelの基本的な操作方法を身につける			
教科書	MOS攻略問題集			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ワークシートやブックの作成	2	ワークシートやブック内の移動
	3	ワークシートやブックの書式設定	4	ワークシートやブックのオプションと表示カスタマイズ
	5	配布するためのワークシートやブックの設定	6	配布するためのワークシートやブックの設定
	7	セルやセル範囲へのデータ挿入	8	セルやセル範囲へのデータ挿入
	9	セルやセル範囲の書式設定	10	セルやセル範囲の書式設定
	11	データのまとめ、整理	12	データのまとめ、整理
	13	テーブルの作成、管理	14	テーブルの作成、管理
	15	テーブルのスタイルと設定オプションの管理	16	テーブルのスタイルと設定オプションの管理
	17	テーブルのフィルター、並べ替え	18	テーブルのフィルター、並べ替え
	19	関数を使用してデータを集計	20	関数を使用してデータを集計
	21	関数を使用して条件付きの計算を実行	22	関数を使用して条件付きの計算を実行
	23	関数を使用して文字列の整形、変更	24	関数を使用して文字列の整形、変更
	25	グラフの作成	26	グラフの作成
	27	グラフの書式設定	28	グラフの書式設定
	29	オブジェクトの挿入、書式設定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	プログラミング基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	HTMLとCSSを使ったホームページの作成について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	HTML／CSSを使用してWebページの作成ができる			
教科書	いちばんやさしいHTML5&CSS3の教本			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	Webサイト作成準備	2	HTMLの基本
	3	HTML文書の設計	4	HTML文書の設計
	5	共通ページから個別ページの作成	6	共通ページから個別ページの作成
	7	共通ページから個別ページの作成	8	共通ページから個別ページの作成
	9	CSSの基本	10	CSSの基本
	11	CSSの基本	12	CSSの基本
	13	CSSで共通部分のデザイン	14	CSSで共通部分のデザイン
	15	CSSで共通部分のデザイン	16	CSSで共通部分のデザイン
	17	コンテンツのデザインを整える	18	コンテンツのデザインを整える
	19	コンテンツのデザインを整える	20	コンテンツのデザインを整える
	21	スマートフォンへの対応	22	スマートフォンへの対応
	23	スマートフォンへの対応	24	スマートフォンへの対応
	25	Webサイトを公開する・機能追加	26	Webサイトを公開する・機能追加
	27	プログラミング	28	プログラミング
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基本情報対策 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	150コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深め、基本情報技術者試験の午前試験問題に正答できる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ハードウェア I	2	ハードウェア I
	3	基礎理論	4	基礎理論
	5	問題演習	6	問題演習
	7	基礎理論	8	基礎理論
	9	基礎理論	10	基礎理論
	11	問題演習	12	問題演習
	13	ハードウェア II	14	ハードウェア II
	15	ハードウェア II	16	ハードウェア II
	17	問題演習	18	問題演習
	19	ハードウェア II	20	ハードウェア II
	21	ソフトウェア	22	ソフトウェア
	23	問題演習	24	問題演習
	25	ソフトウェア	26	ソフトウェア
	27	ソフトウェア	28	ソフトウェア
	29	問題演習	30	問題演習
	31	ソフトウェア、アルゴリズム	32	ソフトウェア、アルゴリズム
	33	アルゴリズム	34	アルゴリズム
	35	問題演習	36	問題演習
	37	アルゴリズム	38	アルゴリズム
	39	データベース	40	データベース
	41	問題演習	42	問題演習
	43	データベース	44	データベース
	45	データベース	46	データベース
	47	問題演習	48	問題演習
	49	ネットワーク	50	ネットワーク

授業計画	51	ネットワーク	52	ネットワーク
	53	問題演習	54	問題演習
	55	ネットワーク、セキュリティ	56	ネットワーク、セキュリティ
	57	セキュリティ	58	セキュリティ
	59	問題演習	60	問題演習
	61	セキュリティ、システム構成要素	62	セキュリティ、システム構成要素
	63	システム構成要素	64	システム構成要素
	65	問題演習	66	問題演習
	67	システム構成要素	68	システム構成要素
	69	マルチメディア	70	マルチメディア
	71	問題演習	72	問題演習
	73	システム開発	74	システム開発
	75	システム開発	76	システム開発
	77	問題演習	78	問題演習
	79	マネジメント	80	マネジメント
	81	マネジメント	82	マネジメント
	83	問題演習	84	問題演習
	85	ストラテジ	86	ストラテジ
	87	ストラテジ	88	ストラテジ
	89	問題演習	90	問題演習
	91	項目別問題演習	92	項目別問題演習
	93	項目別問題演習	94	項目別問題演習
	95	項目別問題演習	96	項目別問題演習
	97	項目別問題演習	98	項目別問題演習
	99	項目別問題演習	100	項目別問題演習
	101	項目別問題演習	102	項目別問題演習
	103	項目別問題演習	104	項目別問題演習
	105	項目別問題演習	106	項目別問題演習
	107	項目別問題演習	108	項目別問題演習
	109	項目別問題演習	110	項目別問題演習
	111	項目別問題演習	112	項目別問題演習
	113	項目別問題演習	114	項目別問題演習
	115	項目別問題演習	116	項目別問題演習
	117	項目別問題演習	118	項目別問題演習
	119	項目別問題演習	120	項目別問題演習
	121	総合問題演習	122	総合問題演習
	123	総合問題演習	124	総合問題演習
	125	総合問題演習	126	総合問題演習
	127	総合問題演習	128	総合問題演習
	129	総合問題演習	130	総合問題演習
	131	総合問題演習	132	総合問題演習
	133	総合問題演習	134	総合問題演習
	135	総合問題演習	136	総合問題演習
	137	総合問題演習	138	総合問題演習
	139	直前対策問題演習	140	直前対策問題演習
	141	直前対策問題演習	142	直前対策問題演習
	143	直前対策問題演習	144	直前対策問題演習
	145	直前対策問題演習	146	直前対策問題演習
	147	直前対策問題演習	148	直前対策問題演習
	149	直前対策問題演習	150	直前対策問題演習
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基本情報対策Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	150コマ			
授業概要	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と一部基礎的な問題演習			
達成目標	基本情報技術者試験の午後試験問題に正答できる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	アルゴリズム	2	アルゴリズム
	3	アルゴリズム	4	アルゴリズム
	5	問題演習	6	問題演習
	7	アルゴリズム	8	アルゴリズム
	9	アルゴリズム	10	アルゴリズム
	11	問題演習	12	問題演習
	13	アルゴリズム	14	アルゴリズム
	15	アルゴリズム	16	アルゴリズム
	17	問題演習	18	問題演習
	19	アルゴリズム	20	アルゴリズム
	21	アルゴリズム	22	アルゴリズム
	23	問題演習	24	問題演習
	25	CASLⅡ	26	CASLⅡ
	27	CASLⅡ	28	CASLⅡ
	29	問題演習	30	問題演習
	31	CASLⅡ	32	CASLⅡ
	33	CASLⅡ	34	CASLⅡ
	35	問題演習	36	問題演習
	37	CASLⅡ	38	CASLⅡ
	39	CASLⅡ	40	CASLⅡ
	41	問題演習	42	問題演習
	43	CASLⅡ	44	CASLⅡ
	45	CASLⅡ	46	CASLⅡ
	47	問題演習	48	問題演習
	49	CASLⅡ	50	CASLⅡ

授業計画	51	CASL II	52	CASL II
	53	問題演習	54	問題演習
	55	CASL II	56	CASL II
	57	CASL II	58	CASL II
	59	問題演習	60	問題演習
	61	知識の応用	62	知識の応用
	63	知識の応用	64	知識の応用
	65	問題演習	66	問題演習
	67	知識の応用	68	知識の応用
	69	知識の応用	70	知識の応用
	71	問題演習	72	問題演習
	73	知識の応用	74	知識の応用
	75	知識の応用	76	知識の応用
	77	問題演習	78	問題演習
	79	知識の応用	80	知識の応用
	81	知識の応用	82	知識の応用
	83	問題演習	84	問題演習
	85	知識の応用	86	知識の応用
	87	知識の応用	88	知識の応用
	89	問題演習	90	問題演習
	91	項目別問題演習	92	項目別問題演習
	93	項目別問題演習	94	項目別問題演習
	95	項目別問題演習	96	項目別問題演習
	97	項目別問題演習	98	項目別問題演習
	99	項目別問題演習	100	項目別問題演習
	101	項目別問題演習	102	項目別問題演習
	103	項目別問題演習	104	項目別問題演習
	105	項目別問題演習	106	項目別問題演習
	107	項目別問題演習	108	項目別問題演習
	109	公開模擬試験	110	公開模擬試験
	111	公開模擬試験	112	公開模擬試験
	113	公開模擬試験	114	公開模擬試験
	115	総合答案練習問題	116	総合答案練習問題
	117	総合答案練習問題	118	総合答案練習問題
	119	総合答案練習問題	120	総合答案練習問題
	121	総合答案練習問題	122	総合答案練習問題
	123	総合答案練習問題	124	総合答案練習問題
	125	総合答案練習問題	126	総合答案練習問題
	127	総合答案練習問題	128	総合答案練習問題
	129	総合答案練習問題	130	総合答案練習問題
	131	総合答案練習問題	132	総合答案練習問題
	133	直前答案練習問題	134	直前答案練習問題
	135	直前答案練習問題	136	直前答案練習問題
	137	直前答案練習問題	138	直前答案練習問題
	139	直前答案練習問題	140	直前答案練習問題
	141	直前答案練習問題	142	直前答案練習問題
	143	直前答案練習問題	144	直前答案練習問題
	145	直前答案練習問題	146	直前答案練習問題
	147	直前答案練習問題	148	直前答案練習問題
	149	直前答案練習問題	150	直前答案練習問題
成績評価方法 (試験実施方法)	模擬試験100% 模擬試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaプログラミング基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Javaの基礎を理解し、配列の考え方までを学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	配列を用いたプログラミングができる			
教科書	新・明解Java入門、Java8問題集			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Javaの特徴	2	Javaの特徴
	3	変数	4	変数
	5	制御構文・分岐、if文	6	制御構文・分岐、if文
	7	制御構文・分岐、if文	8	制御構文・分岐、if文
	9	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	10	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子
	11	制御構文・繰り返し do-while文	12	制御構文・繰り返し do-while文
	13	制御構文・繰り返し while文	14	制御構文・繰り返し while文
	15	制御構文・繰り返し for文	16	制御構文・繰り返し for文
	17	制御構文・繰り返し	18	制御構文・繰り返し
	19	基本型と演算	20	基本型と演算
	21	配列	22	配列
	23	配列	24	配列
	25	配列	26	配列
	27	演習	28	演習
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaプログラミング応用			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Javaの多相性の考え方までを学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	Javaの多相性までを理解し、プログラミングに反映することができる			
教科書	新・明解Java入門、Java8問題集			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	メソッド	2	メソッド
	3	メソッド	4	メソッド
	5	メソッド	6	メソッド
	7	クラスの基本	8	クラスの基本
	9	クラスの基本	10	クラスの基本
	11	日付クラスの作成	12	日付クラスの作成
	13	日付クラスの作成	14	日付クラスの作成
	15	クラス変数とクラスメソッド	16	クラス変数とクラスメソッド
	17	クラス変数とクラスメソッド	18	クラス変数とクラスメソッド
	19	クラス変数とクラスメソッド	20	クラス変数とクラスメソッド
	21	パッケージ	22	パッケージ
	23	クラスの派生と多相性	24	クラスの派生と多相性
	25	クラスの派生と多相性	26	クラスの派生と多相性
	27	演習	28	演習
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaプログラミング演習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	Javaの抽象クラスから例外処理について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	Javaの総合演習問題に正答できる			
教科書	新・明解Java入門、Java8問題集			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	抽象クラス	2	抽象クラス
	3	抽象クラス	4	抽象クラス
	5	インタフェース	6	インタフェース
	7	インタフェース	8	インタフェース
	9	演習	10	演習
	11	文字と文字列	12	文字と文字列
	13	文字と文字列	14	文字と文字列
	15	例外処理	16	例外処理
	17	例外処理	18	例外処理
	19	総合演習	20	総合演習
	21	総合演習	22	総合演習
	23	総合演習	24	総合演習
	25	総合演習 データ表現	26	総合演習 データ表現
	27	総合演習 変数／定数と型	28	総合演習 変数／定数と型
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Webシステム設計			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発環境の実装ができる			
教科書	AWS Academy提供 テキスト			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	オンプレミス環境の構築 基礎講義	2	オンプレミス環境の構築 基礎講義
	3	オンプレミスとクラウドの比較	4	オンプレミスとクラウドの比較
	5	クラウドコンピューティング概要	6	クラウドコンピューティング概要
	7	クラウドエコノミクス	8	クラウドエコノミクス
	9	AWSインフラストラクチャと主要なサービス	10	AWSインフラストラクチャと主要なサービス
	11	コンピューティングサービス	12	コンピューティングサービス
	13	Amazon EC2 コンピューティング実習	14	Amazon EC2 コンピューティング実習
	15	ストレージサービス:EBS	16	ストレージサービス:EBS
	17	EBS ストレージ構築・活用実習	18	EBS ストレージ構築・活用実習
	19	ストレージサービス:Amazon S3	20	ストレージサービス:Amazon S3
	21	Amazon S3 ストレージ構築・活用実習	22	Amazon S3 ストレージ構築・活用実習
	23	ストレージサービス: EFS・Glacier概要	24	ストレージサービス: EFS・Glacier概要
	25	AWS VPC概要	26	AWS VPC概要
	27	AWS セキュリティグループ	28	AWS セキュリティグループ
	29	VPC+Webサーバ構築実習	30	VPC+Webサーバ構築実習
	31	AWS Cloud Front概要	32	AWS Cloud Front概要
	33	Amazon RDS	34	Amazon RDS
	35	RDS環境構築実習	36	RDS環境構築実習
	37	Amazon DynamoDB	38	Amazon DynamoDB
	39	DynamoDB環境構築実習	40	DynamoDB環境構築実習
	41	Redshift/Aurora 概要	42	Redshift/Aurora 概要
	43	高可用性DB 構築実習	44	高可用性DB 構築実習
	45	効果測定	46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	システム化提案			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	45単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析・設計について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	分析から設計・実装までのソフトウェアライフサイクルに対応できる			
教科書	システムの分析と設計 図解とUMLによるアプローチ			
実務家教員の紹介	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作業工程の実務経験がある。その経験から、現場で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	各種ツールの準備と・実習	2	各種ツールの準備と・実習
	3	システム分析の本質	4	システム分析の本質
	5	図解技法の応用	6	図解技法の応用
	7	演習	8	演習
	9	演習	10	演習
	11	システム分析・設計の手順	12	システム分析・設計の手順
	13	UMLの基本	14	UMLの基本
	15	UMLの基本	16	UMLの基本
	17	システム分析の事例演習	18	システム分析の事例演習
	19	システム分析の事例演習	20	システム分析の事例演習
	21	システム分析の事例演習	22	システム分析の事例演習
	23	システム分析の事例演習	24	システム分析の事例演習
	25	システム分析の事例演習	26	システム分析の事例演習
	27	システム分析の事例演習	28	システム分析の事例演習
	29	効果測定 オブジェクト指向分析設計	30	効果測定 オブジェクト指向分析設計
	31	システム分析の事例演習	32	システム分析の事例演習
	33	システム分析の事例演習	34	システム分析の事例演習
	35	システム分析の事例演習	36	システム分析の事例演習
	37	UMLを用いたシステムの設計の基礎	38	UMLを用いたシステムの設計の基礎
	39	システム設計の事例演習	40	システム設計の事例演習
	41	システム設計の事例演習	42	システム設計の事例演習
	43	システム設計の事例演習	44	システム設計の事例演習
	45	効果測定	46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容				
授業科目		Javaプログラミング実践 I				
実務家教員授業		○				
学部・学科		情報処理学科 2 年制				
履修年次		1 年次				
科目区分		必修				
授業方法		実習				
授業時間		3 0 単位時間				
授業コマ数		3 0 コマ				
授業概要		Javaの実践的なプログラミングについて学習する				
授業の進め方		テキストによる講義と実践的な実習				
達成目標		「演算と演算子」から「例外処理」まで、実践的な演習問題に正答できる				
教科書		新・明解Java入門、Java8問題集				
実務家教員の紹介		SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。				
授業計画	1	総合演習	演算と演算子	2	総合演習	演算と演算子
	3	総合演習	配列の宣言・生成	4	総合演習	配列の宣言・生成
	5	総合演習	配列の宣言・生成	6	総合演習	配列の宣言・生成
	7	総合演習	制御文	8	総合演習	制御文
	9	総合演習	制御文	10	総合演習	制御文
	11	総合演習	クラスとオブジェクト	12	総合演習	クラスとオブジェクト
	13	総合演習	クラスとオブジェクト	14	総合演習	クラスとオブジェクト
	15	総合演習	クラスの関係	16	総合演習	クラスの関係
	17	総合演習	クラスの関係	18	総合演習	クラスの関係
	19	総合演習	クラスの継承	20	総合演習	クラスの継承
	21	総合演習	クラスの継承	22	総合演習	クラスの継承
	23	総合演習	例外処理	24	総合演習	例外処理
	25	総合演習	例外処理	26	総合演習	例外処理
	27	総合演習		28	総合演習	
	29	効果測定		30	効果測定	
	31			32		
	33			34		
	35			36		
	37			38		
	39			40		
	41			42		
	43			44		
	45			46		
	47			48		
	49			50		
	51			52		
	53			54		
	55			56		
	57			58		
	59			60		
成績評価方法 (試験実施方法)		効果測定100% 知識を測定する試験で評価				
備考						

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaプログラミング実践Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Javaラムダ式による関数型プログラミングの基本と実装方法について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	Javaによる関数型プログラミングの考え方、実装方法を習得する			
教科書	Javaによる関数型プログラミングーJava 8ラムダ式とStream			
実務家教員の紹介	SIer企業にてプログラマー、システムエンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実践的な教育をおこなう。			
授業計画	1	Hello、ラムダ式	2	Hello、ラムダ式
	3	Hello、ラムダ式	4	Hello、ラムダ式
	5	コレクションの使用	6	コレクションの使用
	7	コレクションの使用	8	コレクションの使用
	9	コレクションの使用	10	コレクションの使用
	11	文字列、コンパレータ、フィルタ	12	文字列、コンパレータ、フィルタ
	13	文字列、コンパレータ、フィルタ	14	文字列、コンパレータ、フィルタ
	15	文字列、コンパレータ、フィルタ	16	文字列、コンパレータ、フィルタ
	17	ラムダ式での設計	18	ラムダ式での設計
	19	ラムダ式での設計	20	ラムダ式での設計
	21	ラムダ式での設計	22	ラムダ式での設計
	23	ラムダ式での設計	24	ラムダ式での設計
	25	ラムダ式での設計	26	ラムダ式での設計
	27	効果測定	28	効果測定
	29	外部リソース	30	外部リソース
	31	外部リソース	32	外部リソース
	33	遅延させる手法	34	遅延させる手法
	35	遅延させる手法	36	遅延させる手法
	37	再帰の最適化	38	再帰の最適化
	39	再帰の最適化	40	再帰の最適化
	41	再帰の最適化	42	再帰の最適化
	43	ラムダ式での合成	44	ラムダ式での合成
	45	ラムダ式での合成	46	ラムダ式での合成
	47	ラムダ式での合成	48	ラムダ式での合成
	49	ラムダ式での合成	50	ラムダ式での合成
	51	総合演習	52	総合演習
	53	総合演習	54	総合演習
	55	総合演習	56	総合演習
	57	総合演習	58	総合演習
	59	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	コミュニケーションスキル			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	コミュニケーションゲームにグループで取り組み、課題を解決する			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークをおこなう			
達成目標	限られた時間内でチームワークを発揮し、課題に対する発表をおこなう			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	ガイダンス、オリエンテーション	2	ガイダンス、オリエンテーション
	3	コミュニケーションゲーム 1	4	コミュニケーションゲーム 1
	5	コミュニケーションゲーム 1	6	コミュニケーションゲーム 1
	7	コミュニケーションゲーム 1	8	コミュニケーションゲーム 1
	9	コミュニケーションゲーム 1	10	コミュニケーションゲーム 1
	11	コミュニケーションゲーム 1	12	コミュニケーションゲーム 1
	13	コミュニケーションゲーム 1	14	コミュニケーションゲーム 1
	15	コミュニケーションゲーム 1	16	コミュニケーションゲーム 1
	17	コミュニケーションゲーム 1 発表	18	コミュニケーションゲーム 1 発表
	19	コミュニケーションゲーム 1 発表	20	コミュニケーションゲーム 1 発表
	21	コミュニケーションゲーム 2	22	コミュニケーションゲーム 2
	23	コミュニケーションゲーム 2	24	コミュニケーションゲーム 2
	25	コミュニケーションゲーム 2	26	コミュニケーションゲーム 2
	27	コミュニケーションゲーム 2	28	コミュニケーションゲーム 2
	29	コミュニケーションゲーム 2	30	コミュニケーションゲーム 2
	31	コミュニケーションゲーム 2	32	コミュニケーションゲーム 2
	33	コミュニケーションゲーム 2	34	コミュニケーションゲーム 2
	35	コミュニケーションゲーム 2 発表	36	コミュニケーションゲーム 2 発表
	37	コミュニケーションゲーム 2 発表	38	コミュニケーションゲーム 2 発表
	39	コミュニケーションゲーム 3	40	コミュニケーションゲーム 3
	41	コミュニケーションゲーム 3	42	コミュニケーションゲーム 3
	43	コミュニケーションゲーム 3	44	コミュニケーションゲーム 3
	45	コミュニケーションゲーム 3	46	コミュニケーションゲーム 3
	47	コミュニケーションゲーム 3	48	コミュニケーションゲーム 3
	49	コミュニケーションゲーム 3	50	コミュニケーションゲーム 3
	51	コミュニケーションゲーム 3	52	コミュニケーションゲーム 3
	53	コミュニケーションゲーム 3 発表	54	コミュニケーションゲーム 3 発表
	55	コミュニケーションゲーム 3 発表	56	コミュニケーションゲーム 3 発表
	57	振返り	58	振返り
	59	振返り	60	振返り
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、発表内容で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容					
授業科目	教養リテラシー I					
実務家教員授業						
学部・学科	情報処理科 2年制					
履修年次	1年次					
科目区分	必修					
授業方法	演習					
授業時間	30単位時間					
授業コマ数	30コマ					
授業概要	一般常識（国語・数学・社会・英語）について学習する					
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義					
達成目標	一般常識問題（国語・数学・社会・英語）に正答できる					
教科書	オリジナルテキスト					
実務家教員の紹介						
授業計画	1	一般常識	国語	2	一般常識	国語
	3	一般常識	国語	4	一般常識	国語
	5	一般常識	国語	6	一般常識	国語
	7	一般常識	国語	8	一般常識	国語
	9	一般常識	数学	10	一般常識	数学
	11	一般常識	数学	12	一般常識	数学
	13	一般常識	数学	14	一般常識	数学
	15	一般常識	数学	16	一般常識	数学
	17	一般常識	社会	18	一般常識	社会
	19	一般常識	社会	20	一般常識	社会
	21	一般常識	社会	22	一般常識	社会
	23	一般常識	社会	24	一般常識	社会
	25	一般常識	英語	26	一般常識	英語
	27	一般常識	英語	28	一般常識	英語
	29	一般常識	英語	30	一般常識	英語
	31			32		
	33			34		
	35			36		
	37			38		
	39			40		
	41			42		
	43			44		
	45			46		
	47			48		
	49			50		
	51			52		
	53			54		
	55			56		
	57			58		
	59			60		
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価					
備考						

授業概要（シラバス）

タイトル	内容					
授業科目	教養リテラシーⅡ					
実務家教員授業						
学部・学科	情報処理学科 2年制					
履修年次	1年次					
科目区分	必修					
授業方法	演習					
授業時間	30単位時間					
授業コマ数	30コマ					
授業概要	適性試験の種類、試験種ごとの特徴を理解して対策をおこなう					
授業の進め方	問題演習と解説を中心に、必要に応じて復習講義					
達成目標	各種の適性試験問題に正答できる					
教科書	オリジナルテキスト					
実務家教員の紹介						
授業計画	1	適性試験対策	SPI-U	2	適性試験対策	SPI-U
	3	適性試験対策	SPI-U	4	適性試験対策	SPI-U
	5	適性試験対策	SPI-U	6	適性試験対策	SPI-U
	7	適性試験対策	SPI-B	8	適性試験対策	SPI-B
	9	適性試験対策	SPI-B	10	適性試験対策	SPI-B
	11	適性試験対策	SPI-B	12	適性試験対策	SPI-B
	13	適性試験対策	SPI-N	14	適性試験対策	SPI-N
	15	適性試験対策	SPI-N	16	適性試験対策	SPI-N
	17	適性試験対策	SPI-N	18	適性試験対策	SPI-N
	19	適性試験対策	SPI-R	20	適性試験対策	SPI-R
	21	適性試験対策	SPI-R	22	適性試験対策	SPI-R
	23	適性試験対策	SPI-R	24	適性試験対策	SPI-R
	25	適性試験対策	SHL	26	適性試験対策	SHL
	27	適性試験対策	SHL	28	適性試験対策	SHL
	29	適性試験対策	SHL	30	適性試験対策	SHL
	31			32		
	33			34		
	35			36		
	37			38		
	39			40		
	41			42		
	43			44		
	45			46		
	47			48		
	49			50		
	51			52		
	53			54		
	55			56		
	57			58		
	59			60		
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの得点で評価					
備考						

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	就職活動リテラシー			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	自己PRの内容を完成させて、企業研究の方法について学習する			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	自己分析を完了させて模擬面接で自己PRができる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職の心構え	2	就職の心構え
	3	自己分析	4	自己分析
	5	自己分析	6	自己分析
	7	自己PR作成	8	自己PR作成
	9	自己PR作成	10	自己PR作成
	11	筆記試験とは	12	筆記試験とは
	13	一般常識対策	14	一般常識対策
	15	適性試験対策	16	適性試験対策
	17	面接試験における質問研究	18	面接試験における質問研究
	19	面接試験における質問研究	20	面接試験における質問研究
	21	入退室方法の確認	22	入退室方法の確認
	23	面接トレーニング	24	面接トレーニング
	25	履歴書作成	26	履歴書作成
	27	履歴書作成	28	履歴書作成
	29	企業研究シート作成	30	企業研究シート作成
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	コミュニケーションスキル	
実務家教員授業		
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	ビジネスコミュニケーションとして効果的なプレゼンテーションやアプローチを学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習	
達成目標	課題に対する企画書作成と効果的なプレゼンテーションが実施できる	
教科書	なし	
実務家教員の紹介		
授業計画	1 オリエンテーション	2 事例紹介
	3 ビジネスコミュニケーション	4 ビジネスコミュニケーション
	5 アクティブリスニング	6 アクティブリスニング
	7 アサーティブコミュニケーション	8 アサーティブコミュニケーション
	9 バーバル・ノンバーバル	10 バーバル・ノンバーバル
	11 コミュニケーションゲームⅠ	12 コミュニケーションゲームⅠ
	13 コミュニケーションゲームⅡ	14 コミュニケーションゲームⅡ
	15 起承転結・SDS法・DESC法	16 起承転結・SDS法・DESC法
	17 PREP法	18 PREP法
	19 PREP法	20 PREP法
	21 スライド作成法	22 スライド作成法
	23 課題制作	24 課題制作
	25 課題制作	26 課題制作
	27 課題制作	28 課題制作
	29 課題制作	30 課題制作
	31 企画書の目的と種類	32 企画書の目的と種類
	33 企画書の基本構成	34 企画書の基本構成
	35 企画書の基本構成	36 企画書の基本構成
	37 企画書の黄金式	38 企画書の黄金式
	39 企画書の黄金式	40 企画書の黄金式
	41 企画書作成のポイント	42 企画書作成のポイント
	43 企画書作成のポイント	44 企画書作成のポイント
	45 課題制作	46 課題制作
	47 課題制作	48 課題制作
	49 課題制作	50 課題制作
	51 課題制作	52 課題制作
	53 プレゼンテーション方法	54 プレゼンテーション方法
	55 プレゼンテーション方法	56 プレゼンテーション方法
	57 プレゼンテーション実施練習	58 プレゼンテーション実施練習
	59 プレゼンテーション実施練習	60 プレゼンテーション実施練習
	61 企画書、アウトライン作成	62 企画書、アウトライン作成
	63 企画書、アウトライン作成	64 企画書、アウトライン作成
	65 企画書、アウトライン作成	66 企画書、アウトライン作成
	67 企画書、アウトライン作成	68 企画書、アウトライン作成
	69 企画書、アウトライン作成	70 企画書、アウトライン作成
	71 プレゼンテーション課題制作	72 プレゼンテーション課題制作
	73 プレゼンテーション課題制作	74 プレゼンテーション課題制作
	75 プレゼンテーション課題制作	76 プレゼンテーション課題制作
	77 プレゼンテーション課題制作	78 プレゼンテーション課題制作
	79 プレゼンテーション課題制作	80 プレゼンテーション課題制作
	81 プレゼンテーション課題制作	82 プレゼンテーション課題制作
	83 プレゼンテーション課題制作	84 プレゼンテーション課題制作
	85 プレゼンテーション課題制作	86 プレゼンテーション課題制作
	87 プレゼンテーション課題制作	88 プレゼンテーション課題制作
	89 プレゼンテーション課題制作	90 発表、講評
成績評価方法 (試験実施方法)	制作課題100% 制作課題における得点で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	教養リテラシーⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	時事問題の情報収集をおこない、他者との意見交換によって考え方の違いについて学ぶ			
授業の進め方	各種資料による講義とディスカッション			
達成目標	時事に対する興味関心を持ち、自身の考えを相手に伝える			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	時事テーマの決定 1	2	情報収集
	3	情報収集	4	情報収集
	5	ディスカッション	6	ディスカッション
	7	ディスカッション	8	ディスカッション
	9	まとめレポート作成	10	まとめレポート作成
	11	時事テーマの決定 2	12	情報収集
	13	情報収集	14	情報収集
	15	ディスカッション	16	ディスカッション
	17	ディスカッション	18	ディスカッション
	19	まとめレポート作成	20	まとめレポート作成
	21	時事テーマの決定 3	22	情報収集
	23	情報収集	24	情報収集
	25	ディスカッション	26	ディスカッション
	27	ディスカッション	28	ディスカッション
	29	まとめレポート作成	30	まとめレポート作成
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	教養リテラシーⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	新入社員としてのビジネスマナーについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	ビジネスマナーについて理解し、状況別の電話応対ができる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	学校と職場の違い	2	学校と職場の違い
	3	職場のマナー	4	職場のマナー
	5	仕事の進め方	6	仕事の進め方
	7	「ほう・れん・そう」とは	8	「ほう・れん・そう」とは
	9	挨拶の種類	10	挨拶の種類
	11	笑顔・お辞儀	12	笑顔・お辞儀
	13	正しい敬語の使い方	14	正しい敬語の使い方
	15	応対の基本	16	応対の基本
	17	電話応対のマナー	18	電話応対のマナー
	19	電話の受け方	20	電話の受け方
	21	電話のかけ方	22	電話のかけ方
	23	状況別の電話応対	24	状況別の電話応対
	25	状況別の電話応対	26	状況別の電話応対
	27	総合演習	28	総合演習
	29	効果測定	30	効果測定
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 実技による効果測定で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	就職活動リテラシー			
実務家教員授業				
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	志望動機の作成、エントリーシートの作成について学び、面接スキルを高める演習をおこなう			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な演習			
達成目標	模擬面接において、自己PRに加えて志望動機を回答できる			
教科書	オリジナルテキスト			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	志望動機作成	2	志望動機作成
	3	志望動機作成	4	面接トレーニング
	5	面接トレーニング	6	面接試験における質問研究
	7	面接試験における質問研究	8	面接試験における質問研究
	9	面接トレーニング	10	面接トレーニング
	11	エントリーシート作成	12	エントリーシート作成
	13	エントリーシート作成	14	作文演習
	15	作文演習	16	インターネットによるアクセス
	17	電子メールによるアクセス	18	電話によるアクセス
	19	電話応対実践	20	電話応対実践
	21	電話応対実践	22	効果測定 電話応対
	23	就職活動における自己管理	24	面接トレーニング
	25	面接トレーニング	26	就職活動マニュアルの確認
	27	就職活動システムの利用方法	28	面接トレーニング
	29	面接トレーニング	30	面接トレーニング
	31		32	
	33		34	
	35		36	
	37		38	
	39		40	
	41		42	
	43		44	
	45		46	
	47		48	
	49		50	
	51		52	
	53		54	
	55		56	
	57		58	
	59		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	開発総合演習 I	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	180単位時間	
授業コマ数	180コマ	
授業概要	システム開発の手順を理解し、ドキュメント作成について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	企画立案をおこなない、ユースケース図からシーケンス図までを完成させる	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。	
授業計画	1 卒業研究とは	2 卒業研究とは
	3 業界研究	4 業界研究
	5 業界研究	6 業界研究
	7 業界研究	8 業界研究
	9 企画立案	10 企画立案
	11 企画立案	12 企画立案
	13 企画立案	14 企画立案
	15 企画立案	16 企画立案
	17 企画立案	18 企画立案
	19 企画立案	20 企画立案
	21 企画書作成	22 企画書作成
	23 企画書の作成	24 企画書の作成
	25 企画書の作成	26 企画書の作成
	27 企画書の作成	28 企画書の作成
	29 中間発表準備	30 中間発表準備
	31 中間発表準備	32 中間発表準備
	33 中間発表準備	34 中間発表準備
	35 中間発表準備	36 中間発表準備
	37 ドメインモデリングの理論	38 ドメインモデリングの理論
	39 ドメインモデリングの実践	40 ドメインモデリングの実践
	41 ドメインモデリングの分析	42 ドメインモデリングの分析
	43 ドメインモデリングの分析	44 ドメインモデリングの分析
	45 ユースケースモデリングの理論	46 ユースケースモデリングの理論
	47 ユースケースモデリングの実践	48 ユースケースモデリングの実践
	49 ユースケースモデリングの分析	50 ユースケースモデリングの分析
	51 ユースケースモデリングの分析	52 ユースケースモデリングの分析
	53 ユースケースモデリングの分析	54 ユースケースモデリングの分析
	55 ユースケースモデリングの分析	56 ユースケースモデリングの分析
	57 ユースケースモデリングの分析	58 ユースケースモデリングの分析
	59 ユースケースモデリングの分析	60 ユースケースモデリングの分析
	61 ユースケースモデリングの分析	62 ユースケースモデリングの分析
	63 ユースケースモデリングの分析	64 ユースケースモデリングの分析
	65 ユースケースモデリングの分析	66 ユースケースモデリングの分析
	67 ユースケースモデリングの分析	68 ユースケースモデリングの分析
	69 ユースケースモデリングの分析	70 ユースケースモデリングの分析
	71 ユースケースモデリングの分析	72 ユースケースモデリングの分析
	73 ユースケースモデリングの分析	74 ユースケースモデリングの分析
	75 ユースケースモデリングの分析	76 ユースケースモデリングの分析
	77 要求レビユーの理論	78 要求レビユーの理論
	79 要求レビユーの実践	80 要求レビユーの実践
	81 要求レビユー	82 要求レビユー
	83 要求レビユー	84 要求レビユー
	85 要求レビユー	86 要求レビユー
	87 要求レビユー	88 要求レビユー
	89 要求レビユー	90 要求レビユー

授業計画	91	中間発表準備	92	中間発表準備
	93	中間発表準備	94	中間発表準備
	95	中間発表準備	96	中間発表準備
	97	中間発表準備	98	中間発表準備
	99	中間発表準備	100	中間発表準備
	101	中間発表準備	102	中間発表準備
	103	中間発表準備	104	中間発表準備
	105	中間発表準備	106	中間発表準備
	107	中間発表準備	108	中間発表準備
	109	中間発表準備	110	中間発表準備
	111	中間発表準備	112	中間発表準備
	113	中間発表準備	114	中間発表準備
	115	中間発表準備	116	中間発表準備
	117	中間発表準備	118	中間発表準備
	119	中間発表準備	120	中間発表準備
	121	中間発表準備	122	中間発表準備
	123	中間発表準備	124	中間発表準備
	125	中間発表準備	126	中間発表準備
	127	中間発表準備	128	中間発表準備
	129	中間発表準備	130	中間発表準備
	131	中間発表準備	132	中間発表準備
	133	中間発表準備	134	中間発表準備
	135	中間発表準備	136	中間発表準備
	137	中間発表準備	138	中間発表準備
	139	中間発表準備	140	中間発表準備
	141	中間発表準備	142	中間発表準備
	143	中間発表準備	144	中間発表準備
	145	中間発表準備	146	中間発表準備
	147	中間発表準備	148	中間発表準備
	149	中間発表準備	150	中間発表準備
	151	中間発表準備	152	中間発表準備
	153	中間発表準備	154	中間発表準備
	155	中間発表準備	156	中間発表準備
	157	中間発表準備	158	中間発表準備
	159	中間発表準備	160	中間発表準備
	161	中間発表準備	162	中間発表準備
	163	中間発表準備	164	中間発表準備
	165	中間発表準備	166	中間発表準備
	167	中間発表準備	168	中間発表準備
	169	中間発表準備	170	中間発表準備
	171	中間発表準備	172	中間発表準備
	173	中間発表準備	174	中間発表準備
	175	中間発表準備	176	中間発表準備
	177	中間発表準備	178	中間発表準備
	179	中間発表準備	180	中間発表準備
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 作成ドキュメントに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	開発総合演習Ⅱ	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	180単位時間	
授業コマ数	180コマ	
授業概要	ドキュメントを基にプログラミングをおこない、システムを開発させるまでの行程を学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得	
達成目標	システム（ソースコード）を完成させ、テストの実施までを終わらせる	
教科書	なし	
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。	
授業計画	1 詳細設計レビューの理論	2 詳細設計レビューの理論
	3 詳細設計レビューの実践	4 詳細設計レビューの実践
	5 詳細設計レビュー	6 詳細設計レビュー
	7 詳細設計レビュー	8 詳細設計レビュー
	9 詳細設計レビュー	10 詳細設計レビュー
	11 詳細設計レビュー	12 詳細設計レビュー
	13 詳細設計レビュー	14 詳細設計レビュー
	15 詳細設計レビュー	16 詳細設計レビュー
	17 詳細設計レビュー	18 詳細設計レビュー
	19 詳細設計レビュー	20 詳細設計レビュー
	21 詳細設計からコードへ	22 詳細設計からコードへ
	23 実装の実践	24 実装の実践
	25 プログラミング(開発)	26 プログラミング(開発)
	27 プログラミング(開発)	28 プログラミング(開発)
	29 プログラミング(開発)	30 プログラミング(開発)
	31 プログラミング(開発)	32 プログラミング(開発)
	33 プログラミング(開発)	34 プログラミング(開発)
	35 プログラミング(開発)	36 プログラミング(開発)
	37 プログラミング(開発)	38 プログラミング(開発)
	39 プログラミング(開発)	40 プログラミング(開発)
	41 プログラミング(開発)	42 プログラミング(開発)
	43 プログラミング(開発)	44 プログラミング(開発)
	45 プログラミング(開発)	46 プログラミング(開発)
	47 プログラミング(開発)	48 プログラミング(開発)
	49 プログラミング(開発)	50 プログラミング(開発)
	51 プログラミング(開発)	52 プログラミング(開発)
	53 プログラミング(開発)	54 プログラミング(開発)
	55 プログラミング(開発)	56 プログラミング(開発)
	57 プログラミング(開発)	58 プログラミング(開発)
	59 プログラミング(開発)	60 プログラミング(開発)
	61 プログラミング(開発)	62 プログラミング(開発)
	63 プログラミング(開発)	64 プログラミング(開発)
	65 プログラミング(開発)	66 プログラミング(開発)
	67 プログラミング(開発)	68 プログラミング(開発)
	69 プログラミング(開発)	70 プログラミング(開発)
	71 プログラミング(開発)	72 プログラミング(開発)
	73 プログラミング(開発)	74 プログラミング(開発)
	75 プログラミング(開発)	76 プログラミング(開発)
	77 プログラミング(開発)	78 プログラミング(開発)
	79 プログラミング(開発)	80 プログラミング(開発)
	81 プログラミング(開発)	82 プログラミング(開発)
	83 プログラミング(開発)	84 プログラミング(開発)
	85 プログラミング(開発)	86 プログラミング(開発)
	87 プログラミング(開発)	88 プログラミング(開発)
	89 プログラミング(開発)	90 プログラミング(開発)

授業計画	91	プログラミングミング(開発)	92	プログラミングミング(開発)
	93	プログラミングミング(開発)	94	プログラミングミング(開発)
	95	プログラミングミング(開発)	96	プログラミングミング(開発)
	97	プログラミングミング(開発)	98	プログラミングミング(開発)
	99	プログラミングミング(開発)	100	プログラミングミング(開発)
	101	プログラミングミング(開発)	102	プログラミングミング(開発)
	103	プログラミングミング(開発)	104	プログラミングミング(開発)
	105	プログラミングミング(開発)	106	プログラミングミング(開発)
	107	プログラミングミング(開発)	108	プログラミングミング(開発)
	109	プログラミングミング(開発)	110	プログラミングミング(開発)
	111	プログラミングミング(開発)	112	プログラミングミング(開発)
	113	プログラミングミング(開発)	114	プログラミングミング(開発)
	115	プログラミングミング(開発)	116	プログラミングミング(開発)
	117	卒業研究発表会準備	118	卒業研究発表会準備
	119	卒業研究発表会準備	120	卒業研究発表会準備
	121	卒業研究発表会準備	122	卒業研究発表会準備
	123	卒業研究発表会準備	124	卒業研究発表会準備
	125	卒業研究発表会準備	126	卒業研究発表会準備
	127	プログラミングミング(開発)	128	プログラミングミング(開発)
	129	プログラミングミング(開発)	130	プログラミングミング(開発)
	131	プログラミングミング(開発)	132	プログラミングミング(開発)
	133	プログラミングミング(開発)	134	プログラミングミング(開発)
	135	プログラミングミング(開発)	136	プログラミングミング(開発)
	137	プログラミングミング(開発)	138	プログラミングミング(開発)
	139	プログラミングミング(開発)	140	プログラミングミング(開発)
	141	プログラミングミング(開発)	142	プログラミングミング(開発)
	143	設計駆動テストの理論	144	設計駆動テストの理論
	145	設計駆動テストの実践	146	設計駆動テストの実践
	147	テストの実施	148	テストの実施
	149	テストの実施	150	テストの実施
	151	テストの実施	152	テストの実施
	153	テストの実施	154	テストの実施
	155	プログラミングミングコンテスト準備	156	プログラミングミングコンテスト準備
	157	プログラミングミングコンテスト準備	158	プログラミングミングコンテスト準備
	159	プログラミングミングコンテスト準備	160	プログラミングミングコンテスト準備
	161	プログラミングミングコンテスト準備	162	プログラミングミングコンテスト準備
	163	プログラミングミングコンテスト	164	プログラミングミングコンテスト
	165	プログラミングミングコンテスト	166	プログラミングミングコンテスト
	167	プログラミングミングコンテスト	168	プログラミングミングコンテスト
	169	プログラミングミングコンテスト	170	プログラミングミングコンテスト
	171	プログラミングミングコンテスト	172	プログラミングミングコンテスト
	173	プログラミングミングコンテスト	174	プログラミングミングコンテスト
	175	プログラミングミングコンテスト	176	プログラミングミングコンテスト
	177	プログラミングミングコンテスト	178	プログラミングミングコンテスト
	179	卒業研究振り返り	180	卒業研究振り返り
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 開発システムに対する有識者の講評			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Webプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	PHP基本文法とサーバサイドアプリケーションの設計と実装について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	サーバサイドアプリケーションをPHPで実装できる			
教科書	詳細！PHP7+MySQL 入門ノート			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	PHPの概要と準備	2	変数
	3	演算子	4	制御構造・分岐文
	5	制御構造・繰り返し文	6	制御構造・繰り返し文
	7	関数	8	関数
	9	関数	10	関数
	11	文字列操作	12	文字列操作
	13	文字列操作	14	文字列操作
	15	文字列操作	16	文字列操作
	17	配列	18	配列
	19	配列	20	配列
	21	配列	22	配列
	23	効果測定 PHP	24	効果測定 PHP
	25	オブジェクト指向プログラミング	26	オブジェクト指向プログラミング
	27	オブジェクト指向プログラミング	28	オブジェクト指向プログラミング
	29	オブジェクト指向プログラミング	30	オブジェクト指向プログラミング
	31	オブジェクト指向プログラミング	32	オブジェクト指向プログラミング
	33	フォーム処理の基本	34	フォーム処理の基本
	35	フォーム処理の基本	36	フォーム処理の基本
	37	フォーム処理の基本	38	フォーム処理の基本
	39	各種フォームの使用	40	各種フォームの使用
	41	各種フォームの使用	42	各種フォームの使用
	43	各種フォームの使用	44	各種フォームの使用
	45	各種フォームの使用	46	各種フォームの使用
	47	セッションとクッキー	48	セッションとクッキー
	49	セッションとクッキー	50	セッションとクッキー
	51	セッションとクッキー	52	セッションとクッキー
	53	効果測定 PHP	54	効果測定 PHP
	55	ファイルの読み込みと書き出し	56	ファイルの読み込みと書き出し
	57	ファイルの読み込みと書き出し	58	ファイルの読み込みと書き出し
	59	ファイルの読み込みと書き出し	60	ファイルの読み込みと書き出し
	61	phpMyAdmin	62	phpMyAdmin
	63	phpMyAdmin	64	phpMyAdmin
	65	MySQLの操作	66	MySQLの操作
	67	MySQLの操作	68	MySQLの操作
	69	MySQLの操作	70	MySQLの操作
	71	MySQLの操作	72	MySQLの操作
73	総合演習	74	総合演習	
75	総合演習	76	総合演習	
77	総合演習	78	総合演習	
79	総合演習	80	総合演習	
81	総合演習	82	総合演習	
83	総合演習	84	総合演習	
85	総合演習	86	総合演習	
87	総合演習	88	総合演習	
89	効果測定	90	効果測定	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	SQL基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択1			
授業方法	実習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	データベース操作言語であるSQLの基礎について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	SQLの命令を理解してデータベースの操作がおこなえる			
教科書	スッキリわかるSQL入門			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	データベースとは	2	SQLとは
	3	SQLの基本ルール	4	データ型とリテラル
	5	SQLの命令体系	6	SQLの命令体系
	7	SELECT文	8	SELECT文
	9	UPDATE文	10	UPDATE文
	11	DELETE文	12	DELETE文
	13	INSERT文	14	INSERT文
	15	WHERE句による絞り込み	16	WHERE句による絞り込み
	17	条件式	18	条件式
	19	さまざまな比較演算子	20	さまざまな比較演算子
	21	複数の条件式を組み合わせ	22	複数の条件式を組み合わせ
	23	主キーとその必要性	24	主キーとその必要性
	25	検索結果の加工	26	検索結果の加工
	27	DISTINCT/ORDER BY/OFFSET~FETCH	28	DISTINCT/ORDER BY/OFFSET~FETCH
	29	集合演算	30	集合演算
	31	式と演算/演算子/関数	32	式と演算/演算子/関数
	33	文字列関数/数値関数/日付関数/変換関数	34	文字列関数/数値関数/日付関数/変換関数
	35	テーブルの集計/集計関数の使い方	36	テーブルの集計/集計関数の使い方
	37	集計に関する4つの注意点	38	集計に関する4つの注意点
	39	テーブルをグループに分ける	40	テーブルをグループに分ける
	41	副問い合わせ	42	副問い合わせ
	43	リレーショナルの意味	44	リレーショナルの意味
	45	テーブルの結合	46	テーブルの結合
	47	結合条件の取り扱い/さまざまな構文	48	結合条件の取り扱い/さまざまな構文
	49	トランザクション/正確なデータ操作	50	トランザクション/正確なデータ操作
	51	コミットとロールバック/ロック	52	コミットとロールバック/ロック
	53	テーブルの作成/制約/整合性	54	テーブルの作成/制約/整合性
	55	総合演習	56	総合演習
	57	総合演習	58	総合演習
	59	効果測定	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	SQL応用			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理学科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択 1			
授業方法	実習			
授業時間	1 2 0 単位時間			
授業コマ数	1 2 0 コマ			
授業概要	SQL基礎で学んだ知識を応用し、実践的なデータベース操作・設計構築について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習			
達成目標	正規化されたデータベースを構築できる			
教科書	スッキリわかるSQL入門			
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。			
授業計画	1	実習環境構築	2	基本操作練習
	3	エラーハンドリング練習	4	エラーハンドリング練習
	5	データベース設計-概念設計	6	データベース設計-概念設計
	7	データベース設計-論理設計	8	データベース設計-論理設計
	9	データベース設計-正規化	10	データベース設計-正規化
	11	データベース設計-物理設計	12	データベース設計-物理設計
	13	テーブル設計実習-概念	14	テーブル設計実習-概念
	15	テーブル設計実習-論理設計	16	テーブル設計実習-論理設計
	17	テーブル設計実習-正規化	18	テーブル設計実習-正規化
	19	テーブル設計実習-物理設計	20	テーブル設計実習-物理設計
	21	高速化技法-インデックス	22	高速化技法-インデックス
	23	利便性-ビュー	24	利便性-ビュー
	25	安全性-制約、バックアップ	26	安全性-制約、バックアップ
	27	テーブル設計実習-高速化・利便・安全性	28	テーブル設計実習-高速化・利便・安全性
	29	DDL実習-テーブル作成/インデックス作成	30	DDL実習-テーブル作成/インデックス作成
	31	DDL実習-権限	32	DDL実習-権限
	33	DDL実習-ビュー	34	DDL実習-ビュー
	35	DDL実習-制約	36	DDL実習-制約
	37	練習ドリル-銀行口座データベース	38	練習ドリル-銀行口座データベース
	39	練習ドリル-銀行口座データベース	40	練習ドリル-銀行口座データベース
	41	練習ドリル-銀行口座データベース	42	練習ドリル-銀行口座データベース
	43	練習ドリル-銀行口座データベース	44	練習ドリル-銀行口座データベース
	45	練習ドリル-銀行口座データベース	46	練習ドリル-銀行口座データベース
	47	練習ドリル-商店データベース	48	練習ドリル-商店データベース
	49	練習ドリル-商店データベース	50	練習ドリル-商店データベース
	51	練習ドリル-商店データベース	52	練習ドリル-商店データベース
	53	練習ドリル-商店データベース	54	練習ドリル-商店データベース
	55	練習ドリル-商店データベース	56	練習ドリル-商店データベース
	57	練習ドリル-RPGデータベース	58	練習ドリル-RPGデータベース
	59	練習ドリル-RPGデータベース	60	練習ドリル-RPGデータベース

授業計画	61	練習ドリル-RPGデータベース	62	練習ドリル-RPGデータベース
	63	練習ドリル-RPGデータベース	64	練習ドリル-RPGデータベース
	65	練習ドリル-RPGデータベース	66	練習ドリル-RPGデータベース
	67	練習ドリル-ヘアサロンデータベース	68	練習ドリル-ヘアサロンデータベース
	69	練習ドリル-ヘアサロンデータベース	70	練習ドリル-ヘアサロンデータベース
	71	練習ドリル-ヘアサロンデータベース	72	練習ドリル-ヘアサロンデータベース
	73	練習ドリル-ヘアサロンデータベース	74	練習ドリル-ヘアサロンデータベース
	75	練習ドリル-ヘアサロンデータベース	76	練習ドリル-ヘアサロンデータベース
	77	商用データベースの機能差異	78	商用データベースの機能差異
	79	グループワーク-テーマ選定	80	グループワーク-テーマ選定
	81	グループワーク-テーマ選定	82	グループワーク-テーマ選定
	83	グループワーク-概念設計	84	グループワーク-概念設計
	85	グループワーク-概念設計	86	グループワーク-概念設計
	87	グループワーク-概念設計	88	グループワーク-概念設計
	89	グループワーク-概念設計	90	グループワーク-概念設計
	91	グループワーク-概念設計	92	グループワーク-概念設計
	93	グループワーク-論理設計	94	グループワーク-論理設計
	95	グループワーク-論理設計	96	グループワーク-論理設計
	97	グループワーク-論理設計	98	グループワーク-論理設計
	99	グループワーク-正規化	100	グループワーク-正規化
	101	グループワーク-正規化	102	グループワーク-正規化
	103	グループワーク-正規化	104	グループワーク-正規化
	105	グループワーク-物理設計	106	グループワーク-物理設計
	107	グループワーク-物理設計	108	グループワーク-物理設計
	109	グループワーク-物理設計	110	グループワーク-物理設計
	111	グループワーク-テスト設計	112	グループワーク-テスト設計
	113	グループワーク-データベース設置設定	114	グループワーク-データベース設置設定
	115	グループワーク-実装・テスト	116	グループワーク-実装・テスト
	117	総合演習	118	総合演習
	119	効果測定	120	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	システム開発演習	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択1	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	AWS Lambdaを使用したクラウドネイティブシステムの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	AWS Lambdaを通じてクラウドネイティブシステム構築の基礎を理解する	
教科書	AWS Lambda実践ガイド	
実務家教員の紹介	システムエンジニアとしての設計・開発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な指導・教育をおこなう。	
授業計画	1 Lambdaで実現するサーバーレスシステム	2 Lambdaで実現するサーバーレスシステム
	3 Lambdaの利用に必要なアクセス権	4 Lambdaの利用に必要なアクセス権
	5 Lambda関数の実行	6 Lambda関数の実行
	7 演習	8 演習
	9 演習	10 演習
	11 演習	12 演習
	13 イベントの発生とLambda関数	14 イベントの発生とLambda関数
	15 Lambdaコンテナ	16 Lambdaコンテナ
	17 Lambda関数の実行	18 Lambda関数の実行
	19 Lambda関数を呼び出すイベントソース	20 Lambda関数を呼び出すイベントソース
	21 定期的にLambda関数を実行する例	22 定期的にLambda関数を実行する例
	23 演習	24 演習
	25 演習	26 演習
	27 演習	28 演習
	29 S3のイベント事例	30 S3のイベント事例
	31 S3バケットの作成	32 S3バケットの作成
	33 バケットに対するイベント	34 バケットに対するイベント
	35 ライブラリ込みのLambda関数の作成	36 ライブラリ込みのLambda関数の作成
	37 演習	38 演習
	39 演習	40 演習
	41 演習	42 演習
	43 効果測定	44 効果測定
	45 API Gatewayのイベント事例	46 API Gatewayのイベント事例
	47 API GatewayとLambda関数の組合せ	48 API GatewayとLambda関数の組合せ
	49 API Gatewayから実行されるLambda関数	50 API Gatewayから実行されるLambda関数
	51 DynamoDBの基本	52 DynamoDBの基本
	53 Lambda関数でDynamoDBにアクセス	54 Lambda関数でDynamoDBにアクセス
	55 署名付きURLの発行	56 署名付きURLの発行
	57 メールの送信	58 メールの送信
	59 クロスオリジンの場合の注意点	60 クロスオリジンの場合の注意点
	61 演習	62 演習
	63 演習	64 演習
	65 演習	66 演習
	67 演習	68 演習
	69 SQSとSNSトピックのイベント事例	70 SQSとSNSトピックのイベント事例
	71 DynamoDBテーブルによるメールアドレス管理	72 DynamoDBテーブルによるメールアドレス管理
	73 S3バケットとSQSを構成	74 S3バケットとSQSを構成
	75 SQSからメッセージを取り出してメールを送信	76 SQSからメッセージを取り出してメールを送信
	77 バウンスメールの処理	78 バウンスメールの処理
	79 演習	80 演習
	81 演習	82 演習
	83 演習	84 演習
	85 演習	86 演習
	87 演習	88 演習
	89 効果測定	90 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Linux基礎			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択 2			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 コマ			
授業概要	Linuxの端末操作により各種コマンドを理解し、開発に必要なスキルを学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な実習			
達成目標	Linuxの基本的なコマンドの使い方を理解して操作できる			
教科書	Linuxコマンド入門教室			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	Linux実習環境構築	2	Linux・OS基本操作練習
	3	Linux・コマンド端末基本操作練習	4	Linuxの基本
	5	Linux CUI・GUI	6	Linux CUI・GUI
	7	コマンドの種類	8	コマンドの種類
	9	Linuxの大切な概念	10	Linuxの大切な概念
	11	ファイルの基本操作	12	ファイルの基本操作
	13	ファイルのコピーと削除	14	ファイルのコピーと削除
	15	ディレクトリの基本操作	16	ディレクトリの基本操作
	17	ファイルのパーミッション	18	ファイルのパーミッション
	19	ファイルのパーミッション	20	ファイルのパーミッション
	21	シェルの機能を活用	22	シェルの機能を活用
	23	シェルの環境を設定	24	シェルの環境を設定
	25	シェルの環境を設定	26	シェルの環境を設定
	27	エイリアス機能	28	エイリアス機能
	29	管理者(root)権限でのコマンド	30	管理者(root)権限でのコマンド
	31	パイプとリダイレクト	32	パイプとリダイレクト
	33	テキストファイル	34	テキストファイル
	35	テキストファイルの編集	36	テキストファイルの編集
	37	ファイルの検索	38	ファイルの検索
	39	ファイルの圧縮・解凍	40	ファイルの圧縮・解凍
	41	ソフトウェアの「パッケージ」管理	42	ソフトウェアの「パッケージ」管理
	43	aptコマンドによるパッケージ管理	44	aptコマンドによるパッケージ管理
	45	yumコマンドによるパッケージ管理	46	yumコマンドによるパッケージ管理
	47	ネットワークの状況	48	ネットワークの状況
	49	ネットワーククライアントコマンド	50	ネットワーククライアントコマンド
	51	SSHで安全に接続する方法	52	SSHで安全に接続する方法
	53	SSHで安全に接続する方法 手動鍵登録	54	SSHで安全に接続する方法 手動鍵登録
	55	SSHで安全に接続する方法 パスワード認証禁止	56	SSHで安全に接続する方法 パスワード認証禁止
	57	システム管理コマンド	58	システム管理コマンド
59	プロセスとハードウェア管理	60	プロセスとハードウェア管理	
61	ユーザーグループ管理	62	ユーザーグループ管理	
63	コマンドリファレンス	64	コマンドリファレンス	
65	コマンドリファレンス	66	コマンドリファレンス	
67	Linuxのデバイス管理	68	Linuxのデバイス管理	
69	viコマンド操作練習	70	viコマンド操作練習	
71	suコマンド操作練習	72	suコマンド操作練習	
73	ifconfigコマンド操作練習	74	ifconfigコマンド操作練習	
75	総合演習 ファイル操作	76	総合演習 ファイル操作	
77	総合演習 パーミッション	78	総合演習 パーミッション	
79	総合演習 パッケージ管理	80	総合演習 パッケージ管理	
81	総合演習 管理者コマンド	82	総合演習 管理者コマンド	
83	総合演習 SSH接続	84	総合演習 SSH接続	
85	総合演習	86	総合演習	
87	総合演習	88	総合演習	
89	効果測定	90	効果測定	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	Linux応用	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択2	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	コマンドとシェル関数を利用してシェルプログラミングをおこない、Linux管理者としての知識を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と実践的な実習	
達成目標	Linuxシェルスクリプト開発がおこない、システム管理ができる	
教科書	新しいシェルプログラミングの教科書	
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。	
授業計画	1 実習環境構築 3 コマンド実行の例：ls 5 シェルスクリプトを使う理由 7 シェルスクリプトの構造 9 コメントの書き方 11 シェルスクリプトの実行方法 13 変数とは 15 環境変数 17 特殊なシェル変数 19 位置パラメータ 21 特殊パラメータ 23 declareによる変数宣言 25 配列 27 連想配列 29 バス名展開 31 ブレース展開 33 チルダ展開 35 パラメータ展開 37 コマンド置換 39 算術式評価 41 プロセス置換 43 履歴展開 45 クォーティンギング 47 効果測定 49 制御構造if 51 &&と 、 53 for 55 case 57 while、until 59 標準入出力 61 リダイレクト 63 ヒアドキュメント 65 パイプライン 67 コマンドのグループ化 69 関数の定義 71 変数の有効範囲 73 関数と位置パラメータ 75 関数の終了ステータス 77 組み込みコマンド 79 正規表現と文字列操作 81 シェルスクリプトの実行方法 83 総合演習 85 総合演習 87 総合演習 89 効果測定	2 シェルとは 4 シェルスクリプトとは 6 プログラミング言語とシェル 8 シェルスクリプトの構造 10 コメントの書き方 12 シェルスクリプトの実行方法 14 変数とは 16 環境変数 18 特殊なシェル変数 20 位置パラメータ 22 特殊パラメータ 24 declareによる変数宣言 26 配列 28 連想配列 30 バス名展開 32 ブレース展開 34 チルダ展開 36 パラメータ展開 38 コマンド置換 40 算術式評価 42 プロセス置換 44 履歴展開 46 クォーティンギング 48 効果測定 50 制御構造if 52 &&と 、 54 for 56 case 58 while、until 60 標準入出力 62 リダイレクト 64 ヒアドキュメント 66 パイプライン 68 コマンドのグループ化 70 関数の定義 72 変数の有効範囲 74 関数と位置パラメータ 76 関数の終了ステータス 78 組み込みコマンド 80 正規表現と文字列操作 82 シェルスクリプトの実行方法 84 総合演習 86 総合演習 88 総合演習 90 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	セキュアプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	LinuxのネットワークプログラムをC言語で実装できる			
教科書	TCP/IPソケットプログラミング C言語編			
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。			
授業計画	1	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定	2	ソケットの基礎：作成と破棄、アドレスの指定
	3	ソケットの基礎：TCPクライアント	4	ソケットの基礎：TCPクライアント
	5	ソケットの基礎：TCPサーバ	6	ソケットの基礎：TCPサーバ
	7	ソケットの基礎：演習	8	ソケットの基礎：演習
	9	メッセージの作成：データのエンコード	10	メッセージの作成：データのエンコード
	11	メッセージの作成：バイト順	12	メッセージの作成：バイト順
	13	メッセージの作成：整列とパディング	14	メッセージの作成：整列とパディング
	15	メッセージの作成：フレーミングと解析	16	メッセージの作成：フレーミングと解析
	17	メッセージの作成：演習	18	メッセージの作成：演習
	19	UDPソケット：UDPクライアント	20	UDPソケット：UDPクライアント
	21	UDPソケット：UDPサーバ	22	UDPソケット：UDPサーバ
	23	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信	24	UDPソケット：UDPソケットによるデータの送受信
	25	UDPソケット：演習	26	UDPソケット：演習
	27	効果測定 ネットワークプログラミング	28	効果測定 ネットワークプログラミング
	29	ソケットプログラミング：ソケットオプション	30	ソケットプログラミング：ソケットオプション
	31	ソケットプログラミング：シグナル	32	ソケットプログラミング：シグナル
	33	ソケットプログラミング：演習	34	ソケットプログラミング：演習
	35	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット	36	ソケットプログラミング：ノンブロッキングソケット
	37	ソケットプログラミング：非同期I/O	38	ソケットプログラミング：非同期I/O
	39	ソケットプログラミング：タイムアウト	40	ソケットプログラミング：タイムアウト
	41	ソケットプログラミング：演習	42	ソケットプログラミング：演習
	43	ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成	44	ソケットプログラミング：クライアントごとにプロセスを作成
	45	ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成	46	ソケットプログラミング：クライアントごとにスレッドを作成
	47	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク	48	ソケットプログラミング：制限付きマルチタスク
	49	ソケットプログラミング：演習	50	ソケットプログラミング：演習
	51	ソケットプログラミング：多重化	52	ソケットプログラミング：多重化
	53	ソケットプログラミング：演習	54	ソケットプログラミング：演習
55	ソケットプログラミング：ブロードキャスト	56	ソケットプログラミング：ブロードキャスト	
57	ソケットプログラミング：マルチキャスト	58	ソケットプログラミング：マルチキャスト	
59	ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較	60	ソケットプログラミング：ブロードキャストとマルチキャストの比較	
61	ソケットプログラミング：演習	62	ソケットプログラミング：演習	
63	ソケットプログラミング：演習	64	ソケットプログラミング：演習	
65	効果測定 ネットワークプログラミング	66	効果測定 ネットワークプログラミング	
67	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング	68	ソケットAPIの舞台裏：TCPにおけるバッファリング	
69	ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響	70	ソケットAPIの舞台裏：デッドロック、パフォーマンスへの影響	
71	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル	72	ソケットAPIの舞台裏：TCPソケットのライフサイクル	
73	ソケットAPIの舞台裏：多重分離のなどを解く	74	ソケットAPIの舞台裏：多重分離のなどを解く	
75	ソケットAPIの舞台裏：演習	76	ソケットAPIの舞台裏：演習	
77	ソケットAPIの舞台裏：演習	78	ソケットAPIの舞台裏：演習	
79	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け	80	ドメインネームサービス：名前とIPアドレスの対応付け	
81	ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索	82	ドメインネームサービス：名前によるサービス情報の検索	
83	ドメインネームサービス：演習	84	ドメインネームサービス：演習	
85	総合演習	86	総合演習	
87	総合演習	88	総合演習	
89	効果測定	90	効果測定	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	ネットワーク構築演習
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科 2年制
履修年次	2年次
科目区分	選択2
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	90コマ
授業概要	ネットワーク設計に必要な知識・スキルを学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	高可用ネットワークの設計ができる
教科書	ネットワーク技術&設計入門／パケットキャプチャの教科書
実務家教員の紹介	アプリケーション開発者として各種プログラミング言語での開発経験が豊富である。エンジニアとして数多くのシステム開発をしてきた経験を活かした実習指導をおこなう。
授業計画	1 ネットワーク構築の流れ
	2 物理設計
	3 物理設計
	4 物理設計
	5 物理設計
	6 物理設計
	7 物理設計
	8 物理設計
	9 物理設計
	10 物理設計
	11 物理設計
	12 物理設計
	13 論理設計
	14 論理設計
	15 論理設計
	16 論理設計
	17 論理設計
	18 論理設計
	19 論理設計
	20 論理設計
	21 論理設計
	22 論理設計
	23 論理設計
	24 論理設計
	25 論理設計
	26 論理設計
	27 効果測定
	28 効果測定
	29 セキュリティ設計・負荷分散設計
	30 セキュリティ設計・負荷分散設計
	31 セキュリティ設計・負荷分散設計
	32 セキュリティ設計・負荷分散設計
	33 セキュリティ設計・負荷分散設計
	34 セキュリティ設計・負荷分散設計
	35 セキュリティ設計・負荷分散設計
	36 セキュリティ設計・負荷分散設計
	37 セキュリティ設計・負荷分散設計
	38 セキュリティ設計・負荷分散設計
	39 セキュリティ設計・負荷分散設計
	40 セキュリティ設計・負荷分散設計
	41 セキュリティ設計・負荷分散設計
	42 セキュリティ設計・負荷分散設計
	43 高可用性設計
	44 高可用性設計
	45 高可用性設計
	46 高可用性設計
	47 高可用性設計
	48 高可用性設計
	49 高可用性設計
	50 高可用性設計
	51 管理設計
	52 管理設計
	53 管理設計
	54 管理設計
	55 管理設計
	56 管理設計
	57 効果測定
	58 効果測定
	59 パケットキャプチャの流れ
	60 パケットキャプチャの流れ
	61 Wiresharkの使い方
	62 Wiresharkの使い方
	63 Wiresharkの使い方
	64 Wiresharkの使い方
	65 レイヤー2プロトコル
	66 レイヤー2プロトコル
	67 レイヤー2プロトコル
	68 レイヤー2プロトコル
	69 レイヤー3プロトコル
	70 レイヤー3プロトコル
	71 レイヤー3プロトコル
	72 レイヤー3プロトコル
	73 レイヤー3プロトコル
	74 レイヤー3プロトコル
	75 レイヤー4プロトコル
	76 レイヤー4プロトコル
	77 レイヤー4プロトコル
	78 レイヤー4プロトコル
	79 アプリケーションプロトコル
	80 アプリケーションプロトコル
	81 アプリケーションプロトコル
	82 アプリケーションプロトコル
	83 アプリケーションプロトコル
	84 アプリケーションプロトコル
	85 総合演習
	86 総合演習
	87 総合演習
	88 総合演習
	89 効果測定
	90 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	モバイルプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択 3			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 コマ			
授業概要	ReactNativeを使用したモバイルアプリ開発について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	ReactNativeを使用してハイブリッドモバイルアプリ開発ができる			
教科書	Android/iOSクロス開発フレームワーク React Native入門			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	ReactNativeの準備	2	Android Studioの準備
	3	Expoによる開発	4	アプリケーションの基本構成
	5	コンポーネントの基本機能	6	コンポーネントの基本機能
	7	基本的UIコンポーネント	8	基本的UIコンポーネント
	9	基本的UIコンポーネント	10	基本的UIコンポーネント
	11	コンポーネントの作成	12	コンポーネントの作成
	13	コンポーネントの作成	14	コンポーネントの作成
	15	入力の基本	16	入力の基本
	17	入力の基本	18	入力の基本
	19	ListViewによるリスト表示	20	ListViewによるリスト表示
	21	ListViewによるリスト表示	22	ListViewによるリスト表示
	23	FlatListとSectionList	24	FlatListとSectionList
	25	React Native Elementsのコンポーネント	26	React Native Elementsのコンポーネント
	27	React Native Elementsのコンポーネント	28	React Native Elementsのコンポーネント
	29	React Native Elementsのコンポーネント	30	React Native Elementsのコンポーネント
	31	効果測定	32	効果測定
	33	基本画面を構成するもの	34	基本画面を構成するもの
	35	基本画面を構成するもの	36	基本画面を構成するもの
	37	レイアウトのためのコンポーネント	38	レイアウトのためのコンポーネント
	39	レイアウトのためのコンポーネント	40	レイアウトのためのコンポーネント
	41	モーダル	42	モーダル
	43	モーダル	44	モーダル
	45	ナビゲーション	46	ナビゲーション
	47	ナビゲーション	48	ナビゲーション
	49	効果測定	50	効果測定
	51	Androidの独自UIコンポーネント	52	Androidの独自UIコンポーネント
	53	Androidの独自UIコンポーネント	54	Androidの独自UIコンポーネント
	55	iOSの独自UIコンポーネント	56	iOSの独自UIコンポーネント
	57	iOSの独自UIコンポーネント	58	iOSの独自UIコンポーネント
	59	ARTによる図形描画	60	ARTによる図形描画
	61	ARTによる図形描画	62	ARTによる図形描画
	63	グラフィック描画を支援する機能	64	グラフィック描画を支援する機能
	65	グラフィック描画を支援する機能	66	グラフィック描画を支援する機能
	67	Canvasを利用する	68	Canvasを利用する
	69	Canvasを利用する	70	Canvasを利用する
	71	タイマーの利用	72	タイマーの利用
73	アニメーション	74	アニメーション	
75	データアクセス	76	データアクセス	
77	データアクセス	78	データアクセス	
79	サンプルアプリの開発	80	サンプルアプリの開発	
81	サンプルアプリの開発	82	サンプルアプリの開発	
83	サンプルアプリの開発	84	サンプルアプリの開発	
85	総合演習	86	総合演習	
87	総合演習	88	総合演習	
89	効果測定	90	効果測定	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Androidプログラミング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報処理科 2 年制			
履修年次	2 年次			
科目区分	選択 3			
授業方法	実習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	9 0 コマ			
授業概要	Kotlin、Android Studioを使用したAndroidアプリ開発について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	Kotlin基本文法、Android Studioの使用方法、アプリ実装方法を理解する			
教科書	基本からしっかり身につくAndroidアプリ開発入門 Android Studio 3対応			
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。			
授業計画	1	アプリ開発の準備	2	アプリ開発の準備
	3	アプリ開発の準備	4	アプリ開発の準備
	5	KotlinとREPL	6	KotlinとREPL
	7	Kotlinの基本	8	Kotlinの基本
	9	Kotlinの基本	10	Kotlinの基本
	11	関数	12	関数
	13	関数	14	関数
	15	クラス	16	クラス
	17	クラス	18	クラス
	19	その他のトピック	20	その他のトピック
	21	その他のトピック	22	その他のトピック
	23	Androidアプリのコンポーネント	24	Androidアプリのコンポーネント
	25	コンポーネントのライフサイクル	26	コンポーネントのライフサイクル
	27	静的リソースと単位	28	静的リソースと単位
	29	効果測定	30	効果測定
	31	アプリ開発の概要とプロジェクトの作成	32	アプリ開発の概要とプロジェクトの作成
	33	入力画面レイアウトの作成	34	入力画面レイアウトの作成
	35	さまざまな端末への対応	36	さまざまな端末への対応
	37	入力画面の実装	38	入力画面の実装
	39	計算結果画面の実装	40	計算結果画面の実装
41	アプリの動作確認とデバッグ	42	アプリの動作確認とデバッグ	
43	さまざまなユーザ環境への対応	44	さまざまなユーザ環境への対応	
45	データの永続化とSharedPreferences	46	データの永続化とSharedPreferences	
47	リストビューでのリスト表示	48	リストビューでのリスト表示	
49	世界時計アプリの作成	50	世界時計アプリの作成	
51	非同期処理とローダー	52	非同期処理とローダー	
53	リライクラービュー	54	リライクラービュー	
55	RSSリーダーアプリのレイアウト	56	RSSリーダーアプリのレイアウト	
57	RSSリーダーアプリの通信とデータ表示	58	RSSリーダーアプリの通信とデータ表示	
59	アプリにWebページを表示	60	アプリにWebページを表示	
61	定期ジョブ機能の追加	62	定期ジョブ機能の追加	
63	効果測定	64	効果測定	
65	ファイルの入出力とストレージ	66	ファイルの入出力とストレージ	
67	アクティビティとフラグメント	68	アクティビティとフラグメント	
69	メモ帳アプリの作成	70	メモ帳アプリの作成	
71	アップバーとナビゲーションドロワー	72	アップバーとナビゲーションドロワー	
73	Google Maps Android API	74	Google Maps Android API	
75	データベースの使用	76	データベースの使用	
77	行動記録アプリの作成	78	行動記録アプリの作成	
79	行動記録アプリの完成	80	行動記録アプリの完成	
81	アプリの公開	82	アプリの公開	
83	総合演習	84	総合演習	
85	総合演習	86	総合演習	
87	総合演習	88	総合演習	
89	効果測定	90	効果測定	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	iOSプログラミング	
実務家教員授業	○	
学部・学科	情報処理学科 2年制	
履修年次	2年次	
科目区分	選択3	
授業方法	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	90コマ	
授業概要	Swift4, Xcodeを使用したiPhoneアプリ開発について学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	Swift4の基本文法、Xcodeの使用方法、iPhoneアプリ構築の基本を理解する	
教科書	詳細! Swift 4 iPhoneアプリ開発 入門ノート Swift 4 + Xcode 9対応	
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。	
授業計画	1 はじめてのXcode	2 はじめてのXcode
	3 Swiftの基本シンタックス	4 Swiftの基本シンタックス
	5 Swiftの基本シンタックス	6 Swiftの基本シンタックス
	7 Swiftの基本シンタックス	8 Swiftの基本シンタックス
	9 関数の定義	10 関数の定義
	11 関数の定義	12 関数の定義
	13 ストリング String	14 ストリング String
	15 配列 Array	16 配列 Array
	17 辞書 Dictionary	18 辞書 Dictionary
	19 集合 Set	20 集合 Set
	21 オプショナル	22 オプショナル
	23 クラス	24 クラス
	25 クラス	26 クラス
	27 クラス	28 クラス
	29 効果測定	30 効果測定
	31 列挙体と構造体	32 列挙体と構造体
	33 列挙体と構造体	34 列挙体と構造体
	35 オートレイアウト	36 オートレイアウト
	37 アシスタントエディタとUI部品の使い方	38 アシスタントエディタとUI部品の使い方
	39 アシスタントエディタとUI部品の使い方	40 アシスタントエディタとUI部品の使い方
	41 アシスタントエディタとUI部品の使い方	42 アシスタントエディタとUI部品の使い方
	43 ビューと画像	44 ビューと画像
	45 ビューと画像	46 ビューと画像
	47 ビューと画像	48 ビューと画像
	49 シーンの作成と移動	50 シーンの作成と移動
	51 シーンの作成と移動	52 シーンの作成と移動
	53 シーンの作成と移動	54 シーンの作成と移動
	55 効果測定	56 効果測定
	57 アニメーションと映像効果	58 アニメーションと映像効果
	59 フィンガーアクション	60 フィンガーアクション
	61 図形の描画	62 図形の描画
	63 データの保存と読み込み	64 データの保存と読み込み
	65 デバイスの機能	66 デバイスの機能
	67 デバイスの機能	68 デバイスの機能
	69 デバイスの機能	70 デバイスの機能
	71 デバイスの機能	72 デバイスの機能
	73 デバイスの機能	74 デバイスの機能
	75 ARKitで拡張現実	76 ARKitで拡張現実
	77 ARKitで拡張現実	78 ARKitで拡張現実
	79 ARKitで拡張現実	80 ARKitで拡張現実
	81 総合演習	82 総合演習
	83 総合演習	84 総合演習
	85 総合演習	86 総合演習
	87 総合演習	88 総合演習
	89 効果測定	90 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	アプリ開発演習
実務家教員授業	○
学部・学科	情報処理学科 2年制
履修年次	2年次
科目区分	選択3
授業方法	実習
授業時間	90単位時間
授業コマ数	90コマ
授業概要	Node.jsを使用したWebアプリケーション開発と実装方法について学ぶ
授業の進め方	テキストによる講義と基礎から応用までの実習
達成目標	Node.jsの基本とアプリケーション開発の方法を理解して実装できる
教科書	Node.js超入門
実務家教員の紹介	ソフトウェア技術や先端技術（AI等）の基礎研究・開発業務に携わってきた経験を活かし、実践的なシステム開発の指導をおこなう。
授業計画	1 Node.jsの準備 3 Node.jsソースコードの基本 5 HTMLファイルの使用方法 7 テンプレートエンジンの使用方法 9 ルーティングをマスターする 11 データのやり取り 13 データのやり取り 15 パーシャル、アプリケーション、クッキー 17 パーシャル、アプリケーション、クッキー 19 超簡単掲示板の作成 21 超簡単掲示板の作成 23 超簡単掲示板の作成 25 効果測定 27 フレームワークExpressの利用 29 Expressの基本 31 Expressの基本 33 Expressの基本 35 Express Generatorの使用方法 37 Express Generatorの使用方法 39 Express Generatorの使用方法 41 パラメータとフォームの送信 43 サーバからのデータの取得 45 データベースの使用 47 データベースの基本 49 データベースの基本 51 効果測定 53 バリデーション 55 バリデーション 57 バリデーション 59 Bookshelfでデータベース 61 Bookshelfでデータベース 63 Bookshelfでデータベース 65 DB版ミニ伝言板の作成 67 DB版ミニ伝言板の作成 69 DB版ミニ伝言板の作成 71 DB版ミニ伝言板の作成 73 DB版ミニ伝言板の作成 75 Markdownデータ管理ツールの作成 77 Markdownデータ管理ツールの作成 79 Markdownデータ管理ツールの作成 81 Markdownデータ管理ツールの作成 83 Markdownデータ管理ツールの作成 85 総合演習 87 総合演習 89 効果測定 2 Visual Studio Codeの使用方法 4 Node.jsソースコードの基本 6 HTMLファイルの使用方法 8 テンプレートエンジンの使用方法 10 ルーティングをマスターする 12 データのやり取り 14 データのやり取り 16 パーシャル、アプリケーション、クッキー 18 パーシャル、アプリケーション、クッキー 20 超簡単掲示板の作成 22 超簡単掲示板の作成 24 超簡単掲示板の作成 26 効果測定 28 フレームワークExpressの利用 30 Expressの基本 32 Expressの基本 34 Expressの基本 36 Express Generatorの使用方法 38 Express Generatorの使用方法 40 Express Generatorの使用方法 42 パラメータとフォームの送信 44 サーバからのデータの取得 46 データベースの使用 48 データベースの基本 50 データベースの基本 52 効果測定 54 バリデーション 56 バリデーション 58 バリデーション 60 Bookshelfでデータベース 62 Bookshelfでデータベース 64 Bookshelfでデータベース 66 DB版ミニ伝言板の作成 68 DB版ミニ伝言板の作成 70 DB版ミニ伝言板の作成 72 DB版ミニ伝言板の作成 74 DB版ミニ伝言板の作成 76 Markdownデータ管理ツールの作成 78 Markdownデータ管理ツールの作成 80 Markdownデータ管理ツールの作成 82 Markdownデータ管理ツールの作成 84 Markdownデータ管理ツールの作成 86 総合演習 88 総合演習 90 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 知識を測定する試験で評価
備考	