

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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	15コマ		
授業概要	就職活動に関する基礎知識について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	就職活動に関する基礎知識を習得する		
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	就職ガイダンス	31
	2	自己分析 I	32
	3	自己分析 II	33
	4	自己分析 III	34
	5	就活マナー	35
	6	筆記試験対策	36
	7	WEB選考対策	37
	8	インターンシップの基礎知識	38
	9	業界研究 I	39
	10	業界研究 II	40
	11	仕事研究 I	41
	12	仕事研究 II	42
	13	自己PR作成	43
	14	SPI対策	44
	15	CAB対策	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価		

備考	
----	--

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ITキャリアデザインⅡ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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	15コマ		
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得する		
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	履歴書作成	31
	2	業界研究、職種研究	32
	3	志望動機作成	33
	4	入退室方法の確認	34
	5	面接試験における質問研究	35
	6	エントリーシート作成	36
	7	電子メールでの連絡方法	37
	8	電話でのアポイントメント	38
	9	就職活動における自己管理	39
	10	就職活動システムの利用方法	40
	11	SPI対策、CAB対策	41
	12	面接トレーニング	42
	13	面接トレーニング	43
	14	面接トレーニング	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(模擬面接)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	一般教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1 年次		
開講学期	前期		
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	15コマ		
授業概要	ビジネス実務界全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関する知識について学ぶ		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	漢字検定の合格を目指す		
教科書	検定協会発刊の対策問題集		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	漢字 基礎演習	31
	2	漢字 基礎演習	32
	3	漢字 基礎演習	33
	4	漢字 基礎演習	34
	5	漢字 基礎演習	35
	6	漢字 項目別問題演習	36
	7	漢字 項目別問題演習	37
	8	漢字 項目別問題演習	38
	9	漢字 項目別問題演習	39
	10	漢字 項目別問題演習	40
	11	漢字 試験直前問題演習	41
	12	漢字 試験直前問題演習	42
	13	漢字 試験直前問題演習	43
	14	漢字 試験直前問題演習	44
	15	漢字 試験直前問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価		

備考	
----	--

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	IT基礎知識 I			
実務家教員授業				
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45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）について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と演習			
達成目標	IT基礎全般において基本的な理解を深める			
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	31	セキュリティ、システム構成要素
	2	基礎理論	32	システム構成要素
	3	問題演習・解説	33	問題演習・解説
	4	基礎理論	34	システム構成要素
	5	基礎理論	35	マルチメディア
	6	問題演習・解説	36	問題演習・解説
	7	ハードウェア II	37	システム開発
	8	ハードウェア II	38	システム開発
	9	問題演習・解説	39	問題演習・解説
	10	ハードウェア II	40	マネジメント
	11	ソフトウェア	41	マネジメント
	12	問題演習・解説	42	問題演習・解説
	13	ソフトウェア	43	ストラテジ
	14	ソフトウェア	44	ストラテジ
	15	問題演習・解説	45	問題演習・解説
	16	ソフトウェア、アルゴリズム	46	
	17	アルゴリズム	47	
	18	問題演習・解説	48	
	19	アルゴリズム	49	
	20	データベース	50	
	21	問題演習・解説	51	
	22	データベース	52	
	23	データベース	53	
	24	問題演習・解説	54	
	25	ネットワーク	55	
	26	ネットワーク	56	
	27	問題演習・解説	57	
	28	セキュリティ	58	
	29	セキュリティ	59	
	30	問題演習・解説	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			

備考	
----	--

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
授業科目	IT基礎知識Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
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	45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）について学ぶ			
授業の進め方	問題演習による試験対策			
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	項目別問題演習 テクノロジⅠ	31	総合問題演習Ⅴ
	2	項目別問題演習 テクノロジⅠ	32	総合問題演習Ⅴ
	3	項目別問題演習【解説】	33	総合問題演習【解説】
	4	項目別問題演習 テクノロジⅡ	34	総合問題演習Ⅵ
	5	項目別問題演習 テクノロジⅡ	35	総合問題演習Ⅵ
	6	項目別問題演習【解説】	36	総合問題演習【解説】
	7	項目別問題演習 テクノロジⅢ	37	試験直前問題演習Ⅰ
	8	項目別問題演習 テクノロジⅢ	38	試験直前問題演習Ⅰ
	9	項目別問題演習【解説】	39	試験直前問題演習【解説】
	10	項目別問題演習 テクノロジⅣ	40	試験直前問題演習Ⅱ
	11	項目別問題演習 テクノロジⅣ	41	試験直前問題演習Ⅱ
	12	項目別問題演習【解説】	42	試験直前問題演習【解説】
	13	項目別問題演習 マネジメント	43	試験直前問題演習Ⅲ
	14	項目別問題演習 マネジメント	44	試験直前問題演習Ⅲ
	15	項目別問題演習【解説】	45	試験直前問題演習【解説】
	16	項目別問題演習 ストラテジ	46	
	17	項目別問題演習 ストラテジ	47	
	18	項目別問題演習【解説】	48	
	19	総合問題演習Ⅰ	49	
	20	総合問題演習Ⅰ	50	
	21	総合問題演習【解説】	51	
	22	総合問題演習Ⅱ	52	
	23	総合問題演習Ⅱ	53	
	24	総合問題演習【解説】	54	
	25	総合問題演習Ⅲ	55	
	26	総合問題演習Ⅲ	56	
	27	総合問題演習【解説】	57	
	28	総合問題演習Ⅳ	58	
	29	総合問題演習Ⅳ	59	
	30	総合問題演習【解説】	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 授業内でのチェックテストで評価			

備考	
----	--

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	コンピュータリテラシー		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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	15コマ		
授業概要	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作方法について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Word、Excel、PowerPointの基本的な操作方法を習得する		
教科書	情報利活用 基本演習		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	コンピューターの基本操作	31
	2	一般的なビジネス文書の作成	32
	3	シンプルなレポートや報告書の作成	33
	4	表・画像・図形を使った文書の作成	34
	5	効果測定	35
	6	プレゼンテーションの企画	36
	7	わかりやすいストーリー構成	37
	8	センスアップするレイアウトデザイン	38
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用	39
	10	効果測定	40
	11	表作成の基本操作	41
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作	42
	13	数式・関数を活用した集計表の作成	43
	14	グラフの基本	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Webシステム開発 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
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	30コマ		
授業概要	HTML、CSS、JavaScriptの基本構文について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	HTMLとCSS、JavaScriptを利用したWebページ作成ができる		
教科書	これからWebをはじめるときのHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん		
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	開発環境の構築	31
	2	簡単なHTMLファイルの作成	32
	3	HTMLタグの種類と使い方	33
	4	CSSの使い方	34
	5	スタイル調整	35
	6	領域の分け方	36
	7	画像の取扱い方法	37
	8	リンクの設定	38
	9	スマートフォンデバイスへの対応方法	39
	10	親要素の指定を引き継ぐ	40
	11	CSSアニメーションの使い方	41
	12	CSSフレームワークの使用方法	42
	13	グリッドシステムとは	43
	14	フォームの作成	44
	15	送信ボタンの設置	45
	16	JavaScriptとは	46
	17	変数について	47
	18	日付の取扱い方	48
	19	要素を取得し編集する	49
	20	if構文	50
	21	イベント処理	51
	22	繰り返し処理	52
	23	Ajax通信とは	53
	24	JSONデータの使用方法	54
	25	配列	55
	26	for構文	56
	27	非同期通信とは	57
	28	jQueryとは	58
	29	Vue.jsとjQueryを組み合わせる	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Webシステム開発II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	PHPとSQLの基本構文及びデータベース接続について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	PHPとデータベースを利用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	確かな力が身につくPHP「超」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	PHPとは	31	フォームの情報をテーブルに追加
	2	PHPスクリプトの動かし方	32	SQLスクリプトでデータベースを作成
	3	PHPと他の言語の違い	33	ログイン、ログアウト処理
	4	PHPツールの準備	34	入力情報の登録、更新
	5	開発環境の準備	35	ショッピングカート機能の作成
	6	PHPスクリプトの実行方法	36	セッションとは
	7	ブラウザにメッセージを表示する方法	37	お気に入り機能の作成
	8	文字化けについて	38	VirtualBoxで仮想環境を構築
	9	リクエストパラメータ	39	資産管理システムとは
	10	演算子と変数	40	bootstrapの使用法
	11	if文	41	MySQLのインストール
	12	switch文	42	エラーメッセージの表示
	13	for文、while文	43	WordPressにおけるPHPの活用
	14	foreach文と配列	44	Web APIの使用
	15	foreach文と配列のキー	45	効果測定
	16	foreach文とチェックボックス	46	
	17	日時の取得	47	
	18	画像のランダム表示	48	
	19	入力データの形式チェック	49	
	20	パスワードのチェック	50	
	21	全角から半角への変換	51	
	22	サーバへの保存	52	
	23	ファイルのアップロード	53	
	24	データベースとは	54	
	25	データベースの作成	55	
	26	データの取得	56	
	27	データの検索	57	
	28	データの追加	58	
	29	データの削除	59	
	30	データの更新	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Python			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装ができる			
教科書	新・明解 Python入門			
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	Pythonの特徴	31	クラス
	2	画面への表示とキーボード入力	32	クラス
	3	制御・条件分岐	33	クラス変数とクラスメソッド
	4	制御・条件分岐	34	継承
	5	制御・条件分岐	35	継承
	6	プログラムの構成要素	36	例外処理
	7	制御・繰り返し	37	例外処理
	8	制御・繰り返し	38	ファイル処理の基礎
	9	制御・繰り返し	39	ファイル処理の基礎
	10	オブジェクトと型	40	バイナリファイル
	11	オブジェクトと型	41	総合実習
	12	文字列の基礎	42	総合実習
	13	文字列の操作	43	総合実習
	14	文字列の書式化	44	総合実習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	リスト	46	
	17	リスト	47	
	18	リスト	48	
	19	リスト	49	
	20	タプル	50	
	21	辞書	51	
	22	集合	52	
	23	関数の基礎	53	
	24	関数の基礎	54	
	25	文書化文字列とアノテーション	55	
	26	名前空間とスコープ	56	
	27	高階関数とラムダ式	57	
	28	モジュール	58	
	29	パッケージ	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Pythonフレームワーク			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Djangoを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	動かして学ぶ！Python Django開発入門			
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	Webアプリとは	31	モデルの作成
	2	Djangoの概要、全体像	32	モデルの作成
	3	Djangoプロジェクトの構造	33	Djangoアプリケーションにページを追加
	4	ルーティング、ビューの概要	34	Djangoアプリケーションにページを追加
	5	フォーム、モデル、テンプレートの概要	35	Djangoアプリケーションにページを追加
	6	Webアプリ開発環境の構築	36	Djangoアプリケーションにページを追加
	7	Webアプリ開発環境の構築	37	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	8	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	38	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	9	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	39	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	10	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	40	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	11	単一ページのDjangoアプリケーションを作成	41	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	12	バージョン管理システムの構築	42	Djangoアプリケーションとデータベースの連携
	13	Bootstrapの適用	43	エラーページの作成
	14	ベーステンプレートの作成	44	バックアップ処理の作成
	15	フォーム画面の作成	45	効果測定
	16	フォーム画面の作成	46	
	17	フォーム画面の作成	47	
	18	メール送信機能の作成	48	
	19	メール送信機能の作成	49	
	20	課題演習	50	
	21	課題演習	51	
	22	課題演習	52	
	23	課題演習	53	
	24	課題演習	54	
	25	認証用アプリケーションの作成	55	
	26	ユーザモデルの定義	56	
	27	Django認証機能の作成	57	
	28	Django認証機能の作成	58	
	29	Django認証機能のテンプレートの改変	59	
	30	Django認証機能のテンプレートの改変	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Linux		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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	15コマ		
授業概要	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	LinuxOSの基本的な操作を習得する		
教科書	Linux標準教科書(Ver.3.0.3)		
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。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	Linuxのインストール	31
	2	Linuxの概要	32
	3	基本的なコマンド	33
	4	基本的なコマンド	34
	5	正規表現とパイプ	35
	6	コマンド演習	36
	7	基本的なコマンド2	37
	8	基本的なコマンド2	38
	9	viエディタ	39
	10	エディタ演習	40
	11	管理者の仕事	41
	12	ユーザ権限とアクセス権	42
	13	アクセス権演習	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	クラウド技術 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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	30コマ		
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
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	クラウドのコンセプト	31
	2	料金の基本	32
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	33
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	34
	5	AWS の責任共有モデル	35
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	36
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC	37
	8	VPC ネットワーク	38
	9	VPC セキュリティ	39
	10	VPC設定実習	40
	11	Route 53、CloudFront	41
	12	コンピューティングサービスの概要	42
	13	Amazon EC2	43
	14	Amazon EC2実習	44
	15	Amazon EC2実習	45
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	46
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	47
	18	AWS EBS	48
	19	AWS S3	49
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	50
	21	Amazon RDS	51
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift	52
	23	クラウドアーキテクチャの設計	53
	24	Elastic Load Balancing	54
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	55
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習	56
	27	総合実習	57
	28	総合実習	58
	29	総合実習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Java			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを利用したオブジェクト指向のプログラミング開発ができる			
教科書	新・明解 Java入門 第2版			
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	Javaの特徴・学習のための準備	31	文字と文字列
	2	変数	32	例外処理
	3	制御構文・分岐、if文	33	総合実習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合実習 基本的なプログラムの構造
	5	制御構文・繰り返し do-while文・while文	35	総合実習 コンピュータで扱うデータ表現
	6	制御構文・繰り返し for文	36	総合実習 変数/定数と型
	7	基本型と演算	37	総合実習 演算と演算子
	8	配列	38	総合実習 配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合実習 制御文
	10	コレクション	40	総合実習 クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の実習	41	総合実習 クラスの関係
	12	効果測定	42	総合実習 クラスの継承
	13	メソッド	43	総合実習 例外処理
	14	メソッド	44	総合実習
	15	クラスの基本	45	効果測定
	16	クラスの基本	46	
	17	日付クラスの作成	47	
	18	日付クラスの作成	48	
	19	クラス変数とクラスメソッド	49	
	20	クラス変数とクラスメソッド	50	
	21	パッケージ	51	
	22	クラスの派生と多相性	52	
	23	クラスの派生と多相性	53	
	24	クラスの派生と多相性	54	
	25	抽象クラス	55	
	26	抽象クラス	56	
	27	インタフェース	57	
	28	インタフェース	58	
	29	クラス・抽象クラス・インタフェースの実習	59	
	30	効果測定	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	Javaフレームワーク			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	ショッピングサイトのWebアプリケーションを開発、クラウドにデプロイをする			
教科書	基礎からのサーブレット/JSP 新版			
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	サーブレット/JSPとは	31	Webアプリケーションの公開
	2	開発環境の準備	32	WARファイルとは
	3	サーブレットのコンパイルと実行	33	デプロイ
	4	サーブレットの基本	34	開発演習
	5	サーブレットによるリクエストの処理	35	開発演習
	6	いろいろなリクエストパラメータ	36	開発演習
	7	JSPの基本	37	開発演習
	8	JSPによるリクエストの処理とエラーページ	38	開発演習
	9	いろいろな画面遷移	39	開発演習
	10	フィルタの作成	40	開発演習
	11	サーブレットの詳細	41	開発演習
	12	HTTPのリクエストとレスポンス	42	開発演習
	13	データベース	43	開発演習
	14	Javaとデータベースの連携	44	開発演習
	15	JavaBeansとDAO	45	効果測定
	16	スコープとリクエスト属性	46	
	17	セッション	47	
	18	クッキー	48	
	19	外部データの読み込み	49	
	20	アクションタグ	50	
	21	EL	51	
	22	JSTL	52	
	23	MVCパターンとは	53	
	24	FrontControllerパターン	54	
	25	検索アクションと追加アクションの作成	55	
	26	ログイン機能の仕組みと作成	56	
	27	ログアウト処理	57	
	28	ショッピングサイトの構築	58	
	29	ショッピングサイトの構築	59	
	30	ショッピングサイトの構築	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	データベース		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
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	30コマ		
授業概要	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	リレーショナルデータベースの設計とデータベースに対するSQLの実装ができる		
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	データベースとは	31
	2	はじめてのSQL	32
	3	基本文法と4大命令	33
	4	SELECT文—データの検索	34
	5	UPDATE文—データの更新	35
	6	DELETE文—データの削除	36
	7	INSERT文—データの追加	37
	8	操作する行の絞り込み	38
	9	WHERE句による絞り込み	39
	10	検索結果の加工	40
	11	DISTINCT—重複行を除外する	41
	12	ORDER BY—結果を並べ替える	42
	13	OFFSET FETCH—先頭から数行だけ取得する	43
	14	式と関数	44
	15	集計とグループ化	45
	16	副問い合わせ	46
	17	複数テーブルの結合	47
	18	トランザクション	48
	19	テーブルの作成	49
	20	さまざまな支援機能	50
	21	テーブルの設計	51
	22	概念設計	52
	23	論理設計	53
	24	正規化の手順	54
	25	物理設計	55
	26	正規化されたデータの利用	56
	27	練習問題	57
	28	基礎問題	58
	29	発展問題	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	ITキャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	後期		
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	30コマ		
授業概要	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	希望している企業からの早期内々定獲得を目指す		
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	企業研究	31
	2	企業別志望動機作成	32
	3	面接試験における質問研究	33
	4	面接トレーニング	34
	5	SPI対策	35
	6	CAB対策	36
	7	企業研究	37
	8	企業別志望動機作成	38
	9	面接試験における質問研究	39
	10	面接トレーニング	40
	11	SPI対策	41
	12	CAB対策	42
	13	企業研究	43
	14	企業別志望動機作成	44
	15	面接試験における質問研究	45
	16	面接トレーニング	46
	17	SPI対策	47
	18	CAB対策	48
	19	企業研究	49
	20	企業別志望動機作成	50
	21	面接試験における質問研究	51
	22	面接トレーニング	52
	23	SPI対策	53
	24	CAB対策	54
	25	企業研究	55
	26	企業別志望動機作成	56
	27	面接試験における質問研究	57
	28	SPI対策	58
	29	CAB対策	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課題で評価		

備考	
----	--

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Javaシステム開発			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Javaフレームワークを利用したシステム開発演習			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Javaを使用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	オリジナルテキスト			
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	仕様書の確認	31	プログラミング(開発)
	2	仕様書の確認	32	プログラミング(開発)
	3	仕様書の確認	33	プログラミング(開発)
	4	仕様書の確認	34	プログラミング(開発)
	5	仕様書の確認	35	プログラミング(開発)
	6	仕様書の確認	36	プログラミング(開発)
	7	仕様書の確認	37	プログラミング(開発)
	8	仕様書の確認	38	プログラミング(開発)
	9	仕様書の確認	39	プログラミング(開発)
	10	仕様書の確認	40	プログラミング(開発)
	11	仕様書の確認	41	プログラミング(開発)
	12	仕様書の確認	42	プログラミング(開発)
	13	仕様書の確認	43	プログラミング(開発)
	14	仕様書の確認	44	プログラミング(開発)
	15	仕様書の確認	45	プログラミング(開発)
	16	プログラミング(開発)	46	テストの実施
	17	プログラミング(開発)	47	テストの実施
	18	プログラミング(開発)	48	テストの実施
	19	プログラミング(開発)	49	テストの実施
	20	プログラミング(開発)	50	テストの実施
	21	プログラミング(開発)	51	テストの実施
	22	プログラミング(開発)	52	テストの実施
	23	プログラミング(開発)	53	テストの実施
	24	プログラミング(開発)	54	テストの実施
	25	プログラミング(開発)	55	テストの実施
	26	プログラミング(開発)	56	テストの実施
	27	プログラミング(開発)	57	テストの実施
	28	プログラミング(開発)	58	テストの実施
	29	プログラミング(開発)	59	テストの実施
	30	プログラミング(開発)	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	AIクラウドプログラミング		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
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	30コマ		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム開発ができる		
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門		
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。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	環境構築	31
	2	Translate：テキスト翻訳	32
	3	Translate：テキスト翻訳	33
	4	Polly：音声合成	34
	5	Polly：音声合成	35
	6	翻訳、音声合成実習	36
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	37
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	38
	9	音声変換実習	39
	10	Rekognition：画像の分析	40
	11	Rekognition：画像の分析	41
	12	画像分析実習1	42
	13	Rekognition：画像の分析	43
	14	Rekognition：画像の分析	44
	15	画像分析実習2	45
	16	Textact：画像からテキストを抽出	46
	17	Textact：画像からテキストを抽出	47
	18	テキスト抽出実習	48
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	49
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	50
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	51
	22	話題、感情抽出実習1	52
	23	話題、感情抽出実習2	53
	24	開発演習	54
	25	開発演習	55
	26	開発演習	56
	27	開発演習	57
	28	開発演習	58
	29	開発演習	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	IoTプログラミング		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
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	30コマ		
授業概要	Raspberry Piを利用したIoTシステムの作成方法について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	IoTデバイスの作り方、操作方法、プログラミング、クラウド連携までを体系的に習得する		
教科書	Pythonで動かして学ぶ！あたらしいIoT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。エンジニアとしての経験を活かした実習指導をおこなう。		
授業計画	1	IoTの概要	31
	2	IoTの仕組み	32
	3	RaspberryPiのセットアップ	33
	4	RaspberryPiのセットアップ	34
	5	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	35
	6	RaspberryPiを使ってLEDを点灯させる	36
	7	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	37
	8	RaspberryPiを使用した様々なLED制御	38
	9	センサーによるデータ取得	39
	10	センサーによるデータ取得	40
	11	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	41
	12	RaspberryPiを使用した様々なセンサデータ取得	42
	13	クラウドストレージにデータを保存	43
	14	クラウドストレージにデータを保存	44
	15	様々なクラウドストレージ活用方法	45
	16	様々なクラウドストレージ活用方法	46
	17	IoTとデータの可視化	47
	18	IoTとデータの可視化	48
	19	様々なデータの可視化と活用方法	49
	20	様々なデータの可視化と活用方法	50
	21	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	51
	22	IoTとアクチュエーターの遠隔操作	52
	23	アクチュエーターの活用方法	53
	24	アクチュエーターの活用方法	54
	25	IoTとAI	55
	26	IoTとAI	56
	27	IoTとAI	57
	28	IoTシステムにおけるAIの活用方法	58
	29	IoTシステムにおけるAIの活用方法	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	先端クラウドシステム開発 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AIを活用したシステムに関する知識について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	AIを活用したシステム開発ができる			
教科書	オリジナルテキスト			
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	Python仮想環境（Flask）について	31	AIを活用したシステム開発
	2	Python仮想環境（Flask）について	32	AIを活用したシステム開発
	3	Python仮想環境（Flask）について	33	AIを活用したシステム開発
	4	Python仮想環境（Flask）の構築	34	AIを活用したシステム開発
	5	Python仮想環境（Flask）の構築	35	AIを活用したシステム開発
	6	Python仮想環境（Flask）の構築	36	AIを活用したシステム開発
	7	AIを活用したシステム開発	37	AIを活用したシステム開発
	8	AIを活用したシステム開発	38	AIを活用したシステム開発
	9	AIを活用したシステム開発	39	AIを活用したシステム開発
	10	AIを活用したシステム開発	40	AIを活用したシステム開発
	11	AIを活用したシステム開発	41	AIを活用したシステム開発
	12	AIを活用したシステム開発	42	AIを活用したシステム開発
	13	AIを活用したシステム開発	43	AIを活用したシステム開発
	14	AIを活用したシステム開発	44	AIを活用したシステム開発
	15	AIを活用したシステム開発	45	効果測定
	16	AIを活用したシステム開発	46	
	17	AIを活用したシステム開発	47	
	18	AIを活用したシステム開発	48	
	19	AIを活用したシステム開発	49	
	20	AIを活用したシステム開発	50	
	21	AIを活用したシステム開発	51	
	22	AIを活用したシステム開発	52	
	23	AIを活用したシステム開発	53	
	24	AIを活用したシステム開発	54	
	25	AIを活用したシステム開発	55	
	26	AIを活用したシステム開発	56	
	27	AIを活用したシステム開発	57	
	28	AIを活用したシステム開発	58	
	29	AIを活用したシステム開発	59	
	30	AIを活用したシステム開発	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	先端プログラミング言語			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Go言語の基本文法、ネットワークプログラミング、GUIプログラミングについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Go言語によるネイティブアプリ、Webアプリの実装ができる			
教科書	やさしいGo言語入門			
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	開発環境構築	31	ネットワーク：TCP
	2	はじめてのGo言語：Go言語の特徴紹介	32	ネットワーク：HTTP
	3	はじめてのGo言語：最初のプログラム	33	GUI
	4	基本的な要素：名前と文 キーワード データ型	34	実習問題
	5	基本的な要素：変数と定数 リテラル 演算子	35	さまざまなテクニック
	6	コンソール入出力：コンソール出力	36	Web電卓アプリの開発実習（1）
	7	コンソール入出力：コンソール入力	37	Web電卓アプリの開発実習（2）
	8	コンソール入出力：コマンドパラメータ	38	Web電卓アプリの開発実習（3）
	9	実習問題	39	Web〇×ゲームの開発実習（1）
	10	制御構造：条件分岐 無条件分岐	40	Web〇×ゲームの開発実習（2）
	11	制御構造：繰り返し	41	Web〇×ゲームの開発実習（3）
	12	実習問題	42	Weチャットの開発実習（1）
	13	コンポジット型：配列 スライス	43	Weチャットの開発実習（2）
	14	コンポジット型：マップ 構造体	44	Weチャットの開発実習（3）
	15	関数：関数 文字列処理関数	45	効果測定
	16	関数：関数の定義	46	
	17	実習問題：基本文法 マップ スライス	47	
	18	実習問題：配列	48	
	19	実習問題：関数 スライス	49	
	20	効果測定	50	
	21	メソッドとインターフェイス：メソッド	51	
	22	メソッドとインターフェイス：インターフェイス	52	
	23	実習問題：メソッド インターフェイス	53	
	24	並列実行：ゴルーチン	54	
	25	並列実行：ゴルーチン間の通信	55	
	26	並列実行：排他制御	56	
	27	実習問題：並行処理	57	
	28	ファイル入出力：ファイル入出力	58	
	29	ファイル入出力：書式付きファイル入出力	59	
	30	実習問題	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	アジャイル開発		
実務家教員授業	○		
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
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	15コマ		
授業概要	アジャイル開発について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
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	アジャイル開発への道案内		
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	アジャイル開発の現状と課題	31
	2	アジャイル開発の概要	32
	3	アジャイル開発の特徴	33
	4	アジャイル開発のプロセス	34
	5	アジャイル開発の効果とリスク	35
	6	上流工程を組み込んだ拡張アジャイル開発	36
	7	アジャイル開発の事例	37
	8	実習	38
	9	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	39
	10	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	40
	11	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	41
	12	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	42
	13	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	43
	14	事例を用いたアジャイルユースケース駆動設計	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	オブジェクト指向分析設計			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90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ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
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	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	各種ツールの準備と実習	31	総合実習
	2	システム分析の本質	32	総合実習
	3	図解技法の応用	33	総合実習
	4	実習	34	総合実習
	5	実習	35	総合実習
	6	システム分析・設計の手順	36	総合実習
	7	UMLの基本	37	総合実習
	8	UMLの基本	38	総合実習
	9	システム分析の事例実習	39	総合実習
	10	システム分析の事例実習	40	総合実習
	11	システム分析の事例実習	41	総合実習
	12	システム分析の事例実習	42	総合実習
	13	システム分析の事例実習	43	総合実習
	14	システム分析の事例実習	44	総合実習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	システム分析の事例実習	46	
	17	システム分析の事例実習	47	
	18	システム分析の事例実習	48	
	19	UMLを用いたシステム設計の基礎	49	
	20	システム設計の事例実習	50	
	21	システム設計の事例実習	51	
	22	システム設計の事例実習	52	
	23	総合実習	53	
	24	総合実習	54	
	25	総合実習	55	
	26	総合実習	56	
	27	総合実習	57	
	28	総合実習	58	
	29	総合実習	59	
	30	総合実習	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	開発総合実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
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	卒業研究とは	31	ユースケースモデルレビュー
	2	企画立案の留意点	32	ユースケースモデルレビュー
	3	業界研究	33	ユースケースモデルレビュー
	4	業界研究	34	ロバストネス分析の理論
	5	業界研究	35	ロバストネス分析の実践
	6	業界研究	36	ロバストネス分析
	7	企画立案	37	ロバストネス分析
	8	企画立案	38	ロバストネス分析
	9	企画立案	39	ロバストネス分析
	10	企画立案	40	ロバストネス分析
	11	企画立案	41	ロバストネス分析
	12	企画立案	42	ロバストネス分析
	13	企画立案	43	ロバストネス図レビュー
	14	企画立案	44	ロバストネス図レビュー
	15	企画立案	45	効果測定
	16	企画書レビュー	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	ドメインモデリングの理論	49	
	20	ドメインモデリングの実践	50	
	21	ドメインモデリング分析	51	
	22	ユースケースモデリングの理論	52	
	23	ユースケースモデリングの実践	53	
	24	ユースケースモデリング分析	54	
	25	ユースケースモデリング分析	55	
	26	ユースケースモデリング分析	56	
	27	ユースケースモデリング分析	57	
	28	ユースケースモデリング分析	58	
	29	ユースケースモデリング分析	59	
	30	ユースケースモデリング分析	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	開発総合実習 II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
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	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	開発総合実習Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能の完成をめざす			
教科書	なし			
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	テストの理論	31	テストの実施
	2	テスト仕様書の作成	32	テストの実施
	3	テスト仕様書の作成	33	テストの実施
	4	テスト仕様書の作成	34	テストの実施
	5	テスト仕様書の作成	35	テストの実施
	6	テスト仕様書の作成	36	テストの実施
	7	プログラミング(開発)	37	テストの実施
	8	プログラミング(開発)	38	テストの実施
	9	プログラミング(開発)	39	テストの実施
	10	プログラミング(開発)	40	テストの実施
	11	プログラミング(開発)	41	テストの実施
	12	プログラミング(開発)	42	テストの実施
	13	プログラミング(開発)	43	テストの実施
	14	プログラミング(開発)	44	テストの実施
	15	プログラミング(開発)	45	テストの実施
	16	プログラミング(開発)	46	プログラミング(改修)
	17	プログラミング(開発)	47	プログラミング(改修)
	18	プログラミング(開発)	48	プログラミング(改修)
	19	プログラミング(開発)	49	プログラミング(改修)
	20	プログラミング(開発)	50	プログラミング(改修)
	21	プログラミング(開発)	51	プログラミング(改修)
	22	プログラミング(開発)	52	プログラミング(改修)
	23	プログラミング(開発)	53	プログラミング(改修)
	24	プログラミング(開発)	54	プログラミング(改修)
	25	プログラミング(開発)	55	プログラミング(改修)
	26	プログラミング(開発)	56	プログラミング(改修)
	27	プログラミング(開発)	57	プログラミング(改修)
	28	プログラミング(開発)	58	プログラミング(改修)
	29	プログラミング(開発)	59	プログラミング(改修)
	30	プログラミング(開発)	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	仮想化コンテナ技術			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	コンテナ技術、Dockerについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	コンテナの概要を理解し、自らコンテナを作成できるようになる			
教科書	docker 基礎からのコンテナ構築			
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	コンテナの仕組みと利点	31	Docker Compose
	2	隔離された実行環境を提供する	32	Docker Composeを使った例
	3	Dockerを構成する要素	33	カスタムなイメージを作る
	4	Dockerの利点と活用例	34	カスタムなイメージの作り方と仕組み
	5	Dockerの本格運用	35	コンテナからイメージを作る
	6	Dockerを利用できるサーバーを作る	36	Dockerfileからイメージを作る
	7	Dockerを使うための構成	37	イメージの保存と読み込み
	8	AWS上でEC2を使ったDocker環境を用意する	38	Docker Hubに登録する
	9	EC2インスタンスを起動する	39	プライベートなレジストリを使う
	10	EC2インスタンスにSSH接続する	40	開発演習
	11	DockerEngineをインストールする	41	開発演習
	12	DockerでWebサーバーを作る	42	開発演習
	13	Dockerイメージを探す	43	開発演習
	14	Dockerコンテナを起動する	44	開発演習
	15	コンテナの停止と再開	45	効果測定
	16	ログの確認	46	
	17	コンテナの破棄・イメージの破棄	47	
	18	Dockerの基本コマンド	48	
	19	コンテナ起動から終了までの流れ	49	
	20	デタッチとアタッチ	50	
	21	コンテナをメンテナンスする	51	
	22	1回限り動かすコンテナの使い方	52	
	23	コンテナとファイルの独立性	53	
	24	データを独立させる	54	
	25	バインドマウントとボリュームマウント	55	
	26	データのバックアップ	56	
	27	bridgeネットワーク	57	
	28	ネットワークを新規に作成して通信を分ける	58	
	29	hostネットワークとnoneネットワーク	59	
	30	2つのコンテナが通信するWordPressの例	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	ITキャリアデザインⅣ			
実務家教員授業				
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	志望業界の時事について情報収集をおこない、就職活動に活かす			
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ことができる			
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	IT業界時事テーマの決定 1	31	企業研究
	2	情報収集	32	企業別志望動機作成
	3	情報収集	33	面接試験における質問研究
	4	ディスカッション	34	面接トレーニング
	5	ディスカッション	35	SPI対策
	6	まとめレポート作成	36	CAB対策
	7	SPI対策	37	企業研究
	8	SPI対策	38	企業別志望動機作成
	9	CAB対策	39	面接試験における質問研究
	10	CAB対策	40	面接トレーニング
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	SPI対策
	12	情報収集	42	CAB対策
	13	情報収集	43	企業研究
	14	ディスカッション	44	企業別志望動機作成
	15	ディスカッション	45	面接試験における質問研究
	16	まとめレポート作成	46	面接トレーニング
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	SPI対策	48	CAB対策
	19	CAB対策	49	企業研究
	20	CAB対策	50	企業別志望動機作成
	21	IT業界時事テーマの決定 3	51	面接試験における質問研究
	22	情報収集	52	面接トレーニング
	23	情報収集	53	SPI対策
	24	ディスカッション	54	CAB対策
	25	ディスカッション	55	企業研究
	26	まとめレポート作成	56	企業別志望動機作成
	27	SPI対策	57	面接試験における質問研究
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	CAB対策	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(模擬面接)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	ITキャリアデザインⅤ		
実務家教員授業			
学部・学科	高度情報処理工学		
履修年次	3年次		
開講学期	前期		
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	15コマ		
授業概要	社会人に必要な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	31
	2	職場のマナー	32
	3	仕事の進め方	33
	4	「ほう・れん・そう」とは	34
	5	挨拶の種類	35
	6	笑顔・お辞儀	36
	7	正しい敬語の使い方	37
	8	応対の基本	38
	9	電話応対のマナー	39
	10	電話の受け方	40
	11	電話のかけ方	41
	12	状況別の電話応対	42
	13	状況別の電話応対	43
	14	総合演習	44
	15	効果測定	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(電話応対)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	クラウド技術II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AWSでのアプリケーション開発の基礎について学習する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	AWS SDKを使用し、安全でスケーラブルなクラウドアプリケーションを開発する			
教科書	AWS Academy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	Academy Cloud Developing へようこそ	31	Amazon API Gateway を使用して開発する (3)
	2	AWS での開発の紹介 (1)	32	Amazon API Gateway を使用して開発する (4)
	3	AWS での開発の紹介 (2)	33	Amazon API Gateway を使用して開発する (5)
	4	AWS での開発の紹介 (3)	34	Amazon API Gateway を使用して開発する (6)
	5	AWS IAM の紹介 (1)	35	AWS Step Functionsを使用して開発する (1)
	6	AWS IAM の紹介 (2)	36	AWS Step Functionsを使用して開発する (2)
	7	Amazon S3 を使用して開発する (1)	37	AWS Step Functionsを使用して開発する (3)
	8	Amazon S3 を使用して開発する (2)	38	AWS で安全なアプリケーションを開発する (1)
	9	Amazon S3 を使用して開発する (3)	39	AWS で安全なアプリケーションを開発する (2)
	10	Amazon S3 を使用して開発する (4)	40	AWS でアプリケーションをデプロイする (1)
	11	Amazon DynamoDB を使用して開発する (1)	41	AWS でアプリケーションをデプロイする (2)
	12	Amazon DynamoDB を使用して開発する (2)	42	総合演習
	13	Amazon DynamoDB を使用して開発する (3)	43	総合演習
	14	Amazon DynamoDB を使用して開発する (4)	44	総合演習
	15	Amazon DynamoDB を使用して開発する (5)	45	効果測定
	16	Amazon CloudFront ・ Amazon ElastiCache (1)	46	
	17	Amazon CloudFront ・ Amazon ElastiCache (2)	47	
	18	コンテナの紹介 (1)	48	
	19	コンテナの紹介 (2)	49	
	20	コンテナの紹介 (3)	50	
	21	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する (1)	51	
	22	Amazon SQS と Amazon SNSを使用して開発する (2)	52	
	23	AWS Lambda を使用して開発する (1)	53	
	24	AWS Lambda を使用して開発する (2)	54	
	25	AWS Lambda を使用して開発する (3)	55	
	26	AWS Lambda を使用して開発する (4)	56	
	27	AWS Lambda を使用して開発する (5)	57	
	28	AWS Lambda を使用して開発する (6)	58	
	29	Amazon API Gateway を使用して開発する (1)	59	
	30	Amazon API Gateway を使用して開発する (2)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	サーバーレスコンピューティング			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	サーバーレスコンピューティングに関する基礎知識を学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	サーバーレスサービスを利用したシステム開発を習得する			
教科書	AWS Lambda実践ガイド 第2版			
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	Lambda で実現するサーバーレスシステム	31	デプロイとイベントソースの設定
	2	管理の手間を軽減しコスト削減を実現する Lambda	32	別のバケットにファイルを書き出す
	3	イベントドリブンの糊付けプログラミング	33	外部のライブラリを利用する
	4	Lambda 事始め	34	SAM を使って Lambda 関数のトリガーを設定する
	5	Lambda を使う上で理解したいこと	35	API Gateway、DynamoDB、SES との連携
	6	本章で作るシンプルな Lambda 関数	36	API Gateway イベントの事例
	7	Lambda 関数の構造と設計	37	API Gateway と Lambda 関数を組み合わせる
	8	Lambda の利用に必要なアクセス権	38	API Gateway と Lambda 関数を作る
	9	Lambda 関数の作成・登録	39	API Gateway を呼び出す HTML フォームを作って S3 に配置する
	10	Lambda 関数のテスト	40	DynamoDB の基本
	11	Lambda の実行環境とイベント	41	Lambda 関数で DynamoDB にアクセスする
	12	Lambda 関数の実行環境とランタイム	42	署名付き URL を発行する
	13	Lambda ランタイム環境の再利用	43	メールの送信
	14	同時実行とプロビジョニング	44	カスタムドメインの導入
	15	イベントモデル	45	SAM を使った開発
	16	Lambda 関数を呼び出すイベントソース	46	SQS や SNS を使った連携
	17	定期的に Lambda 関数を実行する例	47	SQS と SNS トピックのイベント事例
	18	バージョンニングとエイリアス	48	DynamoDB テーブルによるメールアドレス管理
	19	Lambda のネットワーク	49	S3 バケットと SQS を構成する
	20	Lambda の開発環境と SAM	50	SQS からメッセージを取り出してメールを送信する
	21	Lambda 開発の流れ	51	バウンスメールを処理する
	22	Serverless Application Model	52	SAM で構成する
	23	Cloud9 を使った Lambda 開発	53	X-Ray を使った分析
	24	Cloud9 を使った SAM 開発の実例	54	総合演習
	25	ローカル環境における Lambda 関数の呼び出し	55	総合演習
	26	S3 のイベント処理	56	総合演習
	27	S3 イベントの事例	57	総合演習
	28	S3 バケットの作成とアクセス権の設定	58	総合演習
	29	SAM プロジェクトを作る	59	総合演習
	30	S3 バケットに対するイベント	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	モバイルアプリケーション開発			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Flutterを利用してハイブリッドモバイルアプリ開発する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Dartの基本文法を取得し、Flutterを通じてハイブリッドモバイルアプリ開発を取得する			
教科書	基礎から学ぶFlutter			
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	Flutterの特徴と開発環境構築	31	効果測定
	2	Flutterプロジェクトと作成方法	32	Material Components（1）
	3	画面遷移	33	Material Components（2）
	4	画面遷移実習	34	Material Components実習（1）
	5	Dart基本文法（1）	35	Material Components実習（1）
	6	Dart基本文法実習（1）	36	Material Theming
	7	Dart基本文法（2）	37	Material Theming実習
	8	Dart基本文法実習（2）	38	Cupertino
	9	Dart基本文法実習（3）	39	Cupertino実習
	10	Dartの特徴（1）	40	便利なパッケージ
	11	Dartの特徴（2）	41	プラットフォームアクセスとPluginパッケージ
	12	Dartの特徴の実習	42	パッケージ実習
	13	その他の重要な機能	43	ライフサイクル
	14	基本的なウィジェット	44	ライフサイクル実習
	15	基本的なウィジェットの实習	45	keyとBuildContext
	16	Single-child layout widgets（1）	46	keyとBuildContext実習
	17	Single-child layout widgets（2）	47	サンプルアプリの概要、setState（）メソッドだけを使ったサンプル
	18	Single-child layout widgets実習（1）	48	setState()メソッドだけを使ったサンプル実習
	19	Single-child layout widgets実習（2）	49	InheritedWidgetウィジェットを使ったサンプル
	20	Multi-child layout widgets（1）	50	StreamBuilderウィジェットを使ったサンプル
	21	Multi-child layout widgets（2）	51	BLoCパターンのサンプル
	22	Multi-child layout widgets実習（1）	52	BLoCパターン+InheritedWidgetウィジェットのサンプル
	23	Multi-child layout widgets実習（2）	53	BLoCパターン+providerプラグインのサンプル
	24	Painting and effects	54	scoped_modelプラグインのサンプル
	25	Painting and effects実習	55	標準機能だけのScopedModelのサンプル
	26	Scrolling	56	providerプラグインによるScopedModelのサンプル
	27	Scrolling実習	57	Reduxパターンのサンプル
	28	Input, Interaction model widgets, Async, その他	58	総合演習（1）
	29	Input, Interaction model widgets, Async, その他実習	59	総合演習（2）
	30	アニメーション系ウィジェット、コントロールクラス	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	先端クラウドシステム開発II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理学科			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	Firebaseを利用してハイブリッドモバイルアプリ開発する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Firebaseを通じてハイブリッドモバイルアプリ開発を取得する			
教科書	Flutter×Firebaseで始めるモバイルアプリ開発			
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	FlutterとFirebaseを知ろう	31	iOSプロジェクトにFirebaseを追加する
	2	開発環境を構築しよう	32	FlutterのFirebaseについて知る
	3	Flutterをサクッと動かしてみよう	33	FlutterでFirebaseAuthに飛び込む
	4	Flutterの基礎知識を学ぼう	34	総合演習
	5	アプリの仕様を決めよう	35	総合演習
	6	Firebaseの設定をしよう	36	総合演習
	7	一覧画面の実装をしよう	37	総合演習
	8	入力画面の実装をしよう	38	総合演習
	9	登録機能の実装をしよう	39	総合演習
	10	編集機能の実装をしよう	40	総合演習
	11	削除機能の実装をしよう	41	総合演習
	12	ログイン機能の実装をしよう	42	総合演習
	13	共有機能を実装しよう	43	総合演習
	14	多言語化対応しよう	44	総合演習
	15	アプリのアイコンを設定しよう	45	総合演習
	16	スプラッシュ画面を実装しよう	46	総合演習
	17	アプリをリリースしよう（Android版）	47	総合演習
	18	アプリをリリースしよう（iOS版）	48	総合演習
	19	ローカルFirebaseエミュレーターUI	49	総合演習
	20	Firebase Local Emulator Suiteの概要	50	総合演習
	21	Firebaseエミュレータスイートを使用してアプリを開発する	51	総合演習
	22	Cloud Firestoreはどのように構成されていますか	52	総合演習
	23	Cloud Firestoreでクエリはどのように機能しますか	53	総合演習
	24	セキュリティルール	54	総合演習
	25	トランザクションはどのように機能しますか	55	総合演習
	26	Web用のFirestoreについて知る	56	総合演習
	27	Firebaseのメリットを特定する	57	総合演習
	28	JavaScriptプロジェクトにFirebaseを追加する	58	総合演習
	29	Firebaseを利用したウェブアプリを作成する	59	総合演習
	30	FlutterアプリにFirebaseを追加する	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	卒業制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	企画立案をおこない、ユースケース図とロバストネス図を完成させる			
教科書	なし			
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	卒業研究とは	31	ユースケースモデルレビュー
	2	企画立案の留意点	32	ユースケースモデルレビュー
	3	業界研究	33	ユースケースモデルレビュー
	4	業界研究	34	ロバストネス分析の理論
	5	業界研究	35	ロバストネス分析の実践
	6	業界研究	36	ロバストネス分析
	7	企画立案	37	ロバストネス分析
	8	企画立案	38	ロバストネス分析
	9	企画立案	39	ロバストネス分析
	10	企画立案	40	ロバストネス分析
	11	企画立案	41	ロバストネス分析
	12	企画立案	42	ロバストネス分析
	13	企画立案	43	ロバストネス図レビュー
	14	企画立案	44	ロバストネス図レビュー
	15	企画立案	45	効果測定
	16	企画書レビュー	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	ドメインモデリングの理論	49	
	20	ドメインモデリングの実践	50	
	21	ドメインモデリング分析	51	
	22	ユースケースモデリングの理論	52	
	23	ユースケースモデリングの実践	53	
	24	ユースケースモデリング分析	54	
	25	ユースケースモデリング分析	55	
	26	ユースケースモデリング分析	56	
	27	ユースケースモデリング分析	57	
	28	ユースケースモデリング分析	58	
	29	ユースケースモデリング分析	59	
	30	ユースケースモデリング分析	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	卒業制作 II			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	シーケンス図とクラス図を作成し、テーブル設計書や画面レイアウトを完成させる			
教科書	なし			
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	シーケンス図作成の理論	31	データベース設計の理論
	2	シーケンス図作成の実践	32	データベース設計の実践
	3	シーケンス図作成	33	テーブル設計書の作成
	4	シーケンス図作成	34	テーブル設計書の作成
	5	シーケンス図作成	35	テーブル設計書の作成
	6	シーケンス図作成	36	テーブル設計書の作成
	7	シーケンス図作成	37	画面レイアウト設計の理論
	8	シーケンス図作成	38	画面レイアウト設計の実践
	9	シーケンス図作成	39	画面レイアウトの作成
	10	シーケンス図作成	40	画面レイアウトの作成
	11	シーケンス図作成	41	画面レイアウトの作成
	12	シーケンス図作成	42	画面レイアウトの作成
	13	シーケンス図レビュー	43	画面レイアウトの作成
	14	シーケンス図レビュー	44	画面レイアウトの作成
	15	シーケンス図レビュー	45	効果測定
	16	クラス図作成の理論	46	
	17	クラス図作成の実践	47	
	18	クラス図作成	48	
	19	クラス図作成	49	
	20	クラス図作成	50	
	21	クラス図作成	51	
	22	クラス図作成	52	
	23	クラス図作成	53	
	24	クラス図作成	54	
	25	クラス図作成	55	
	26	クラス図作成	56	
	27	クラス図作成	57	
	28	クラス図レビュー	58	
	29	クラス図レビュー	59	
	30	クラス図レビュー	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)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	卒業制作Ⅲ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	高度情報処理工学			
履修年次	3年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	150単位時間			
授業コマ数	75コマ			
授業概要	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメイン機能の完成をめざす			
教科書	なし			
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	テストの理論	31	プログラミング(開発)
	2	テスト仕様書の作成	32	プログラミング(開発)
	3	テスト仕様書の作成	33	プログラミング(開発)
	4	テスト仕様書の作成	34	プログラミング(開発)
	5	テスト仕様書の作成	35	プログラミング(開発)
	6	テスト仕様書の作成	36	プログラミング(開発)
	7	プログラミング(開発)	37	プログラミング(開発)
	8	プログラミング(開発)	38	プログラミング(開発)
	9	プログラミング(開発)	39	プログラミング(開発)
	10	プログラミング(開発)	40	プログラミング(開発)
	11	プログラミング(開発)	41	プログラミング(開発)
	12	プログラミング(開発)	42	プログラミング(開発)
	13	プログラミング(開発)	43	プログラミング(開発)
	14	プログラミング(開発)	44	プログラミング(開発)
	15	プログラミング(開発)	45	効果測定
	16	プログラミング(開発)	46	
	17	プログラミング(開発)	47	
	18	プログラミング(開発)	48	
	19	プログラミング(開発)	49	
	20	プログラミング(開発)	50	
	21	プログラミング(開発)	51	
	22	プログラミング(開発)	52	
	23	プログラミング(開発)	53	
	24	プログラミング(開発)	54	
	25	プログラミング(開発)	55	
	26	プログラミング(開発)	56	
	27	プログラミング(開発)	57	
	28	プログラミング(開発)	58	
	29	プログラミング(開発)	59	
	30	プログラミング(開発)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評価			

備考	
----	--