

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	1		
授業科目	ビジネスマナー I		
実務家教員授業	—		
学部・学科	情報IT 1 年制学科		
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	30 単位時間（1 単位）		
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		
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		
特記			
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% 効果測定の得点で評価		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
科目番号	2		
授業科目	総合制作・開発 I		
実務家教員授業	授業担当者：富田 佑介		
	実務経験：2008年4月から2013年3月までシステム開発系の企業での勤務、現在はシステム開発業務及び情報職種向けの新人研修等に携わる。		
学部・学科	情報IT 1 年制学科		
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（2 単位）		
授業コマ数	30 コマ		
授業概要	システム開発における企画から設計までの工程について学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	各種設計書およびシステムを完成させる		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	企画立案	31
	2	企画立案	32
	3	企画立案	33
	4	企画書の作成	34
	5	企画書の作成	35
	6	企画書の作成	36
	7	ドメインモデリング分析	37
	8	ユースケースモデリング分析	38
	9	ユースケースモデリング分析	39
	10	要求レビュー	40
	11	ロバストネス分析	41
	12	ロバストネス分析	42
	13	シーケンス図作成	43
	14	シーケンス図作成	44
	15	シーケンス図作成	45
	16	クラス図作成	46
	17	クラス図作成	47
	18	クラス図作成	48
	19	画面設計書作成	49
	20	画面設計書作成	50
	21	画面設計書作成	51
	22	データベース設計書作成	52
	23	データベース設計書作成	53
	24	データベース設計書作成	54
	25	データベース設計書作成	55
	26	詳細設計レビュー	56
	27	詳細設計レビュー	57
	28	詳細設計レビュー	58
	29	詳細設計レビュー	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		
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	3			
授業科目	総合制作・開発Ⅱ			
実務家教員授業	授業担当者：富田 佑介			
	実務経験：2008年4月から2013年3月までシステム開発系の企業での勤務、現在はシステム開発業務及び情報職種向けの新人研修等に携わる。			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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（3 単位）			
授業コマ数	45 コマ			
授業概要	システム開発における開発からテストまでの工程について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	各種設計書およびシステムを完成させる			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	プログラミング(開発)	31	プログラミング(開発)
	2	プログラミング(開発)	32	プログラミング(開発)
	3	プログラミング(開発)	33	プログラミング(開発)
	4	プログラミング(開発)	34	プログラミング(開発)
	5	プログラミング(開発)	35	プログラミング(開発)
	6	プログラミング(開発)	36	プログラミング(開発)
	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	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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	4			
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	情報IT 1 年制学科			
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	1 2 0 単位時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 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実習			
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			
特記				
授業計画	1	企業研究	31	IT業界時事テーマの決定 1
	2	企業別志望動機作成	32	情報収集
	3	面接試験における質問研究	33	情報収集
	4	面接トレーニング	34	ディスカッション
	5	SPI対策	35	ディスカッション
	6	CAB対策	36	まとめレポート作成
	7	企業研究	37	SPI対策
	8	企業別志望動機作成	38	SPI対策
	9	面接試験における質問研究	39	CAB対策
	10	面接トレーニング	40	CAB対策
	11	SPI対策	41	IT業界時事テーマの決定 2
	12	CAB対策	42	情報収集
	13	企業研究	43	情報収集
	14	企業別志望動機作成	44	ディスカッション
	15	面接試験における質問研究	45	ディスカッション
	16	面接トレーニング	46	まとめレポート作成
	17	SPI対策	47	SPI対策
	18	CAB対策	48	SPI対策
	19	企業研究	49	CAB対策
	20	企業別志望動機作成	50	CAB対策
	21	面接試験における質問研究	51	IT業界時事テーマの決定 3
	22	面接トレーニング	52	情報収集
	23	SPI対策	53	情報収集
	24	CAB対策	54	ディスカッション
	25	企業研究	55	ディスカッション
	26	企業別志望動機作成	56	まとめレポート作成
	27	面接試験における質問研究	57	SPI対策
	28	SPI対策	58	SPI対策
	29	CAB対策	59	CAB対策
	30	SPI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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
科目番号	5			
授業科目	ドメイン駆動設計			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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（3 単位）			
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	テキストによる講義と実習			
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			
特記				
授業計画	1	各種ツールの準備と実習	31	UMLを用いたシステム設計の基礎
	2	システム分析の本質	32	UMLを用いたシステム設計の基礎
	3	UMLの基本	33	システム設計の事例実習
	4	UMLの基本	34	システム設計の事例実習
	5	ドメインモデルとユースケース図	35	システム設計の事例実習
	6	ドメインモデルとユースケース図	36	システム設計の事例実習
	7	ドメインモデルとユースケース図	37	システム設計の事例実習
	8	ユースケース記述	38	総合実習
	9	ユースケース記述	39	総合実習
	10	分析モデル	40	総合実習
	11	分析モデル	41	総合実習
	12	クラス図（属性）	42	総合実習
	13	クラス図（属性）	43	総合実習
	14	シーケンス図	44	総合実習
	15	シーケンス図	45	効果測定
	16	クラス図（属性＋操作）	46	
	17	クラス図（属性＋操作）	47	
	18	クラス図（属性＋操作）	48	
	19	Webシステムの分析	49	
	20	Webシステムの分析	50	
	21	Webシステムの分析	51	
	22	Webシステムの分析	52	
	23	設計のポイント	53	
	24	設計のポイント	54	
	25	効果測定	55	
	26	ユーザインタフェースの設計	56	
	27	ユーザインタフェースの設計	57	
	28	データベースの設計	58	
	29	データベースの設計	59	
	30	データベースの設計	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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	6			
授業科目	先端プログラミング言語Ⅱ			
実務家教員授業	授業担当者：藪田 雅貴			
	実務経験：2008年から2021年までシステム開発を行う企業での勤務、システム設計や実装、テスト工程に携わる。			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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	1 2 0 単位時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Node.jsを利用したサーバーサイドプログラム開発について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習			
達成目標	サーバーサイドフレームワーク利用したWebシステムが実装できる			
教科書	Node.js超入門第3版			
特記				
授業計画	1	Webサービスの基本とNode.jsの概要	31	データベースの利用
	2	Node.jsソースコードの基本	32	データベースの基本(CRUD)
	3	Node.jsソースコードの基本	33	データベースの基本(CRUD)
	4	HTMLファイルの利用	34	Expressのバリデーション
	5	テンプレートエンジン(EJS)の利用	35	Expressのバリデーション
	6	テンプレートエンジン(EJS)の利用	36	ORM(Sequelize)の利用
	7	ルーティング	37	レコードの検索
	8	基本的なWebサービスの開発	38	レコードの検索
	9	基本的なWebサービスの開発	39	SequelizeによるCRUD
	10	基本的なWebサービスの開発	40	Sequelizeのバリデーション
	11	データのやりとり	41	Sequelizeのバリデーション
	12	パーシダル、アプリケーション、クッキー	42	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	13	データの処理とパーシダルを利用した開発	43	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	14	データの処理とパーシダルを利用した開発	44	掲示板アプリケーションの改修(DB連携)
	15	データの処理とパーシダルを利用した開発	45	データ管理ツールの開発
	16	掲示板アプリケーションの開発	46	総合演習 Webサービスの開発
	17	掲示板アプリケーションの開発	47	総合演習 Webサービスの開発
	18	フレームワーク(Express)の利用	48	総合演習 Webサービスの開発
	19	Expressの基本	49	総合演習 Webサービスの開発
	20	Expressでデータを扱うための機能	50	総合演習 Webサービスの開発
	21	Expressを利用したWebサービス開発	51	総合演習 Webサービスの開発
	22	Expressを利用したWebサービス開発	52	総合演習 Webサービスの開発
	23	Expressを利用したWebサービス開発	53	総合演習 Webサービスの開発
	24	Expressを利用したWebサービス開発	54	総合演習 Webサービスの開発
	25	Expressを利用したWebサービス開発	55	総合演習 Webサービスの開発
	26	Expressを利用したWebサービス開発	56	総合演習 Webサービスの開発
	27	Expressを利用したWebサービス開発	57	総合演習 Webサービスの開発
	28	Expressを利用したWebサービス開発	58	総合演習 Webサービスの開発
	29	Expressを利用したWebサービス開発	59	総合演習 Webサービスの開発
	30	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% 効果測定(実習課題)の得点で評価			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	7			
授業科目	先端プログラミング言語Ⅲ			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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	1 2 0 単位時間（4 単位）			
授業コマ数	6 0 コマ			
授業概要	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様について学ぶ			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Rustの基本文法とRust特有の言語仕様を理解し、各種システムをRustで実装できる			
教科書	Rust入門			
特記				
授業計画	1	Rustの特徴と環境構築	31	Result型（3）
	2	型の宣言	32	ジェネリクス
	3	参照と借用	33	トレイト（1）
	4	束縛	34	トレイト（2）
	5	スコープ（1）	35	所有権の概念（1）
	6	スコープ（2）	36	所有権の概念（2）
	7	文字列（1）	37	所有権の概念（3）
	8	文字列（2）	38	所有権の利点
	9	文と式	39	パッケージの作成
	10	演算子（1）	40	ファイル読み込み（1）
	11	演算子（2）	41	ファイル読み込み（2）
	12	関数（1）	42	ファイルの書き出し
	13	関数（2）	43	標準入出力の利用
	14	関数（3）	44	マクロ（1）
	15	制御文（1）	45	マクロ（2）
	16	制御文（2）	46	マクロ（3）
	17	パターンマッチ（1）	47	Web API呼び出し（1）
	18	パターンマッチ（2）	48	Web API呼び出し（2）
	19	パターンマッチ（3）	49	データベースアクセス（1）
	20	ベクター（1）	50	データベースアクセス（2）
	21	ベクター（2）	51	データベースアクセス（3）
	22	イテレーター	52	データベースアクセス（4）
	23	構造体（1）	53	クロージャ（1）
	24	構造体（2）	54	クロージャ（2）
	25	構造体（3）	55	クロージャ（3）
	26	メソッド（1）	56	並列化（1）
	27	メソッド（2）	57	並列化（2）
	28	効果測定	58	並列化（3）
	29	Result型（1）	59	並列化（4）
	30	Result型（2）	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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
科目番号	8			
授業科目	モバイルアプリ開発			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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	1 5 0 単位時間（5 単位）			
授業コマ数	7 5 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	テキストによる講義と実習			
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			
特記				
授業計画	1	Flutterの特徴と開発環境構築	31	Material Components（1）
	2	Flutterプロジェクトと作成方法	32	Material Components（2）
	3	画面遷移	33	Material Components実習（1）
	4	画面遷移実習	34	Material Components実習（1）
	5	Dart基本文法（1）	35	Material Theming
	6	Dart基本文法実習（1）	36	Material Theming実習
	7	Dart基本文法（2）	37	Cupertino
	8	Dart基本文法実習（2）	38	Cupertino実習
	9	Dart基本文法実習（3）	39	便利なパッケージ
	10	Dartの特徴（1）	40	プラットフォームアクセスとPluginパッケージ
	11	Dartの特徴（2）	41	パッケージ実習
	12	Dartの特徴の実習	42	ライフサイクル
	13	その他の重要な機能	43	ライフサイクル実習
	14	基本的なウィジェット	44	keyとBuildContext
	15	基本的なウィジェットの实習	45	keyとBuildContext実習
	16	Single-child layout widgets（1）	46	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
	17	Single-child layout widgets（2）	47	setState（）メソッドだけを使ったサンプル実習
	18	Single-child layout widgets実習（1）	48	InheritedWidgetウィジェットを使ったサンプル
	19	Single-child layout widgets実習（2）	49	StreamBuilderウィジェットを使ったサンプル
	20	Multi-child layout widgets（1）	50	BLoCパターンのサンプル
	21	Multi-child layout widgets（2）	51	BLoCパターン+InheritedWidgetウィジェットのサンプル
	22	Multi-child layout widgets実習（1）	52	BLoCパターン+providerプラグインのサンプル
	23	Multi-child layout widgets実習（2）	53	scoped_modelプラグインのサンプル
	24	Painting and effects	54	標準機能だけのScopedModelのサンプル
	25	Painting and effects実習	55	providerプラグ人によるScopedModelのサンプル
	26	Scrolling	56	Reduxパターンのサンプル
	27	Input、Interaction model widgets、Async、その他	57	モバイルアプリ開発 総合演習（1）
	28	Input、Interaction model widgets、Async、その他実習	～	～
	29	アニメーション系ウィジェット、コントロールクラス	74	モバイルアプリ開発 総合演習（1 8）
	30	効果測定	75	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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル		内容		
科目番号	9			
授業科目	スマートデバイス開発			
実務家教員授業	—			
学部・学科	情報IT 1 年制学科			
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	1 5 0 単位時間（5 単位）			
授業コマ数	7 5 コマ			
授業概要	AWSのAIサービスを利用したスマートデバイス開発の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実習			
達成目標	AWSの各種AIサービスを使用したスマートデバイス開発ができる			
教科書	AWSでつくるAIプログラミング入門			
特記				
授業計画	1	機械学習、ディープラーニング概論	31	ライブラリを使用したディープラーニング（分類）
	2	授業の環境設定（1）	32	ライブラリを使用したディープラーニング（分類）
	3	授業の環境設定	33	ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識）
	4	機械学習（分類）	34	ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識）
	5	機械学習（分類）	35	ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識）
	6	機械学習（分類）の実習	36	ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識）
	7	機械学習（回帰）	37	ライブラリを使用したディープラーニング（手書き文字認識）
	8	機械学習（回帰）	38	ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識）
	9	機械学習（回帰）の実習	39	ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識）
	10	画像処理の機械学習（OpenCV）	40	ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識）
	11	画像処理の機械学習（OpenCV）	41	ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識）
	12	画像処理の機械学習（実習）	42	ディープラーニングによる画像認識（写真の物体認識）
	13	画像処理の機械学習（動画解析）	43	ディープラーニングによる画像認識
	14	画像処理の機械学習（動画解析）	44	ディープラーニングによる画像認識
	15	画像処理の機械学習（動画解析）	45	ディープラーニングによる画像認識
	16	画像、動画処理の機械学習（実習）	46	ディープラーニングによる画像認識
	17	画像、動画処理の機械学習（実習）	47	ディープラーニングによる画像認識
	18	画像、動画処理の機械学習（実習）	48	ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定）
	19	自然言語処理	49	ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定）
	20	自然言語処理	50	ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定）
	21	自然言語処理	51	ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定）
	22	自然言語処理（実習）	52	ディープラーニングによる画像認識（マスク着用の有無の判定）
	23	自然言語処理（実習）	53	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	24	自然言語処理（実習）	54	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	25	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	55	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	26	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	56	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作
	27	ライブラリを使用したAIアプリケーション制作	57	スマートデバイス開発 総合演習（1）
	28	ライブラリを使用したディープラーニング（分類）	～	～
	29	ライブラリを使用したディープラーニング（分類）	74	スマートデバイス開発 総合演習（1 8）
	30	ライブラリを使用したディープラーニング（分類）	75	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			
成績評価基準	秀：90点以上、優：80点以上、良：70点以上、可：60点以上、不可：60点未満			
備考				