

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	情報IT2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	30時間（1単位）			
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	情報IT2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	演習			
授業時間	60時間（2単位）			
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	電子メールでの連絡方法
	2	履歴書作成	32	電子メールでの連絡演習
	3	履歴書作成	33	電話でのアポイントメント
	4	業界研究	34	電話でのアポイントメント演習
	5	業界研究	35	就職活動における自己管理
	6	業界研究	36	就職活動システムの利用方法
	7	職種研究	37	SPI対策
	8	職種研究	38	SPI対策
	9	職種研究	39	SPI対策
	10	企業研究シート作成	40	CAB対策
	11	企業研究シート作成	41	CAB対策
	12	企業研究シート作成	42	CAB対策
	13	志望動機作成	43	面接トレーニング
	14	志望動機作成	44	面接トレーニング
	15	志望動機作成	45	効果測定
	16	入退室方法の確認	46	
	17	面接トレーニング	47	
	18	面接トレーニング	48	
	19	面接トレーニング	49	
	20	面接トレーニング	50	
	21	面接トレーニング	51	
	22	面接試験における質問研究	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接試験における質問研究	54	
	25	面接トレーニング	55	
	26	面接トレーニング	56	
	27	面接トレーニング	57	
	28	エントリーシート作成	58	
	29	エントリーシート作成	59	
	30	エントリーシート作成	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	一般教養 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2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	30時間（1単位）			
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	情報IT2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	90時間（3単位）			
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	情報IT2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	90時間（3単位）			
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	情報IT2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	30時間（1単位）			
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	情報IT2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	60時間（2単位）			
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	JavaScriptとCSSを利用したWebページ作成ができる			
教科書	これからWebをはじめる人のHTML&CSS、JavaScriptのきほんのきほん			
実務家教員の紹介				
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	情報IT2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時間（3単位）			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングとデータベースの概念について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	Webシステムに必要なPythonの基本機能やデータベースの概要を理解する			
教科書	Python[完全]入門、なぜ？がわかるデータベース			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング	31	データベースの基礎
	2	クラス	32	データベースの基礎
	3	クラス	33	リレーショナルデータベース
	4	クラス	34	リレーショナルデータベース
	5	派生と継承	35	リレーショナルデータベース
	6	派生と継承	36	データベースの操作 1
	7	例外処理	37	データベースの操作 1
	8	例外処理	38	データベースの操作 1
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文	39	データベースの操作 2
	10	組み込み関数	40	データベースの操作 2
	11	組み込み関数	41	データベースの操作 2
	12	組み込み関数	42	データベース設計の流れ
	13	ライブラリ	43	データベース設計の流れ
	14	ファイルの読み書き	44	データベース設計の流れ
	15	ファイルの読み書き	45	効果測定
	16	仕事の自動化（Excel操作）	46	
	17	仕事の自動化（Excel操作）	47	
	18	スクレイピング	48	
	19	スクレイピング	49	
	20	スクレイピング	50	
	21	総合演習	51	
	22	総合演習	52	
	23	総合演習	53	
	24	総合演習	54	
	25	総合演習	55	
	26	総合演習	56	
	27	総合演習	57	
	28	総合演習	58	
	29	総合演習	59	
	30	総合演習	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	Python			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報IT2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時間（3単位）			
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	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	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	AI概論			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2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	30時間（1単位）			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	PythonによるAIシステム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	PythonでAIを活用したWebアプリケーション開発ができる			
教科書	Django4 Webアプリ開発実装ハンドブック			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	機械学習概要	31	
	2	Pythonプログラミングのポイント	32	
	3	GitHubのポイント	33	
	4	総合演習	34	
	5	総合演習	35	
	6	総合演習	36	
	7	総合演習	37	
	8	総合演習	38	
	9	総合演習	39	
	10	総合演習	40	
	11	総合演習	41	
	12	総合演習	42	
	13	総合演習	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	Pythonフレームワーク			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2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時間（3単位）			
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	Django4 Webアプリ開発実装ハンドブック			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Djangoとは何か	31	演習（Photoアプリ作成）
	2	Djangoの使い方	32	演習（Photoアプリ作成）
	3	Djangoで開発するための準備	33	演習（Photoアプリ作成）
	4	Pythonプログラミングのポイント	34	演習（Photoアプリ作成）
	5	プロジェクトの作成	35	演習（Photoアプリ作成）
	6	プロジェクトの作成	36	演習（Photoアプリ作成）
	7	Webサーバ起動	37	演習（Photoアプリ作成）
	8	Webサーバ起動	38	演習（Photoアプリ作成）
	9	演習問題	39	演習（Photoアプリ作成）
	10	Bootstrap	40	演習（Photoアプリ作成）
	11	Bootstrap	41	GitHub連携
	12	Bootstrap	42	GitHub連携
	13	Bootstrap	43	GitHub連携
	14	演習問題	44	GitHub連携
	15	データベース連携	45	総合演習
	16	データベース連携	46	
	17	データベース連携	47	
	18	データベース連携	48	
	19	データベース連携	49	
	20	データベース連携	50	
	21	データベース連携	51	
	22	データベース連携	52	
	23	データベース連携	53	
	24	演習問題	54	
	25	メール送信用ページ作成	55	
	26	メール送信用ページ作成	56	
	27	メール送信用ページ作成	57	
	28	メール送信用ページ作成	58	
	29	演習（Photoアプリ作成）	59	
	30	演習（Photoアプリ作成）	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	情報IT2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	30時間（1単位）			
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				
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			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2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	30時間（1単位）			
授業コマ数	15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				
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	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	34	
	5	ネットワークの基本,Amazon VPC	35	
	6	VPC ネットワーク	36	
	7	VPC設定実習	37	
	8	コンピューティングサービスの概要	38	
	9	Amazon EC2実習	39	
	10	AWS S3	40	
	11	AWS EFS、AWS S3 Glacier	41	
	12	Amazon RDS	42	
	13	Amazon EC2 Auto Scaling実習	43	
	14	総合実習	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	Java			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2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時間（3単位）			
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				
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	情報IT2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時間（3単位）			
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してクラウドにデプロイする			
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				
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	情報IT2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時間（2単位）		
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 第3版		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	はじめてのSQL	31
	2	基本文法と4大命令	32
	3	SELECT文—データの検索	33
	4	UPDATE文—データの更新	34
	5	練習問題	35
	6	DELETE文—データの削除	36
	7	INSERT文—データの追加	37
	8	練習問題	38
	9	操作する行の絞り込み	39
	10	操作する行の絞り込み	40
	11	練習問題	41
	12	検索結果の加工	42
	13	DISTINCT—重複行の除外	43
	14	ORDER BY—結果の並べ替え	44
	15	OFFSET FETCH—先頭から数行だけの取得	45
	16	練習問題	46
	17	式と関数	47
	18	集計とグルーピング	48
	19	副問い合わせ	49
	20	副問い合わせ	50
	21	複数テーブルの結合	51
	22	複数テーブルの結合	52
	23	トランザクション	53
	24	テーブルの作成	54
	25	問題演習	55
	26	問題演習	56
	27	問題演習	57
	28	問題演習	58
	29	問題演習	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	ITキャリアデザインⅢ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	60時間（2単位）			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	就職活動における適性試験や面接試験の対策			
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内々定を獲得する			
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	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	SPI対策	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Ⅳ			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	選択必須 1			
授業方法	演習			
授業時間	90時間（3単位）			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	就職活動における選考を対策し、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	選考対策の知識、ビジネスマナーの基礎スキルを習得する			
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	IT業界時事テーマの決定 1	31	学校と職場の違い
	2	情報収集	32	職場のマナー
	3	情報収集	33	仕事の進め方
	4	ディスカッション	34	「ほう・れん・そう」とは
	5	ディスカッション	35	挨拶の種類
	6	まとめレポート作成	36	笑顔・お辞儀
	7	SPI対策	37	正しい敬語の使い方
	8	SPI対策	38	応対の基本
	9	CAB対策	39	電話応対のマナー
	10	CAB対策	40	電話の受け方
	11	IT業界時事テーマの決定 2	41	電話のかけ方
	12	情報収集	42	状況別の電話応対
	13	情報収集	43	状況別の電話応対
	14	ディスカッション	44	総合演習
	15	ディスカッション	45	効果測定
	16	まとめレポート作成	46	
	17	SPI対策	47	
	18	SPI対策	48	
	19	CAB対策	49	
	20	CAB対策	50	
	21	企業研究	51	
	22	企業別志望動機作成	52	
	23	面接試験における質問研究	53	
	24	面接トレーニング	54	
	25	SPI対策	55	
	26	CAB対策	56	
	27	企業研究	57	
	28	企業別志望動機作成	58	
	29	面接試験における質問研究	59	
	30	面接試験における質問研究	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	Javaシステム開発			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	実習			
授業時間	120時間（4単位）			
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	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	仕様書の作成	31	プログラミング(開発)
	2	仕様書の作成	32	プログラミング(開発)
	3	仕様書の作成	33	プログラミング(開発)
	4	仕様書の作成	34	プログラミング(開発)
	5	仕様書の作成	35	プログラミング(開発)
	6	仕様書の作成	36	プログラミング(開発)
	7	仕様書の作成	37	プログラミング(開発)
	8	仕様書の作成	38	プログラミング(開発)
	9	仕様書の作成	39	プログラミング(開発)
	10	仕様書の作成	40	プログラミング(開発)
	11	仕様書の作成	41	プログラミング(開発)
	12	仕様書の作成	42	プログラミング(開発)
	13	仕様書の作成	43	プログラミング(開発)
	14	仕様書の作成	44	プログラミング(開発)
	15	仕様書の作成	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	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	実習			
授業時間	60時間（2単位）			
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				
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	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	実習			
授業時間	60時間（2単位）			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	JavaScriptを学び、IoTシステムや動的なWebページを作成する			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	JavaScriptを使用したIoTシステムや動的なWebページの作成ができる			
教科書	ステップアップJavaScriptフロントエンド開発の初級から中級へ進むために			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	JavaScriptの基本操作	31	
	2	JavaScriptの基本操作	32	
	3	JavaScriptの基本操作	33	
	4	動くアプリケーションの作成	34	
	5	動くアプリケーションの作成	35	
	6	動くアプリケーションの作成	36	
	7	ES6	37	
	8	ES6	38	
	9	ES6	39	
	10	ES6	40	
	11	JavaScriptの言語特性	41	
	12	JavaScriptの言語特性	42	
	13	Node.jsとnpm	43	
	14	Node.jsとnpm	44	
	15	AJAX	45	
	16	AJAX	46	
	17	その他のJavaScriptの特性	47	
	18	その他のJavaScriptの特性	48	
	19	非同期処理	49	
	20	非同期処理	50	
	21	総合演習	51	
	22	総合演習	52	
	23	総合演習	53	
	24	総合演習	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	開発演習	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	先端クラウドシステム開発 I			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AIを活用したシステムに関して学ぶ			
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	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Python仮想環境（Flask）の特性	31	AIを活用したシステム開発
	2	Python仮想環境（Flask）の特性	32	AIを活用したシステム開発
	3	Python仮想環境（Flask）の特性	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	アジャイル開発			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	30時間（1単位）			
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				
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	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90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	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				
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	卒業制作 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	情報IT2年制学科			
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	IT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	卒業制作とは	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	ロバストネス図レビュー
	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	企画立案	46	
	17	企画書レビュー	47	
	18	企画書レビュー	48	
	19	企画書レビュー	49	
	20	ドメインモデリングの理論	50	
	21	ドメインモデリングの実践	51	
	22	ドメインモデリング分析	52	
	23	ユースケースモデリングの理論	53	
	24	ユースケースモデリングの実践	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	情報IT2年制学科			
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				
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	情報IT2年制学科			
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	150時間（5単位）			
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を完成させる			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	テストの理論	41	テストの実施
	2	テスト仕様書の作成	42	テストの実施
	3	テスト仕様書の作成	43	テストの実施
	4	テスト仕様書の作成	44	テストの実施
	5	テスト仕様書の作成	45	テストの実施
	6	テスト仕様書の作成	46	プログラミング（改修）
	7	プログラミング（開発）	47	プログラミング（改修）
	8	プログラミング（開発）	48	プログラミング（改修）
	9	プログラミング（開発）	49	プログラミング（改修）
	10	プログラミング（開発）	50	プログラミング（改修）
	11	プログラミング（開発）	51	プログラミング（改修）
	12	プログラミング（開発）	52	プログラミング（改修）
	13	プログラミング（開発）	53	プログラミング（改修）
	14	プログラミング（開発）	54	プログラミング（改修）
	15	プログラミング（開発）	55	プログラミング（改修）
	16	プログラミング（開発）	56	プログラミング（改修）
	17	プログラミング（開発）	57	プログラミング（改修）
	18	プログラミング（開発）	58	プログラミング（改修）
	19	プログラミング（開発）	59	プログラミング（改修）
	20	プログラミング（開発）	60	プログラミング（改修）
	21	プログラミング（開発）	61	テストの実施
	22	プログラミング（開発）	62	テストの実施
	23	プログラミング（開発）	63	テストの実施
	24	プログラミング（開発）	64	テストの実施
	25	プログラミング（開発）	65	テストの実施
	26	プログラミング（開発）	66	テストの実施
	27	プログラミング（開発）	67	テストの実施
	28	プログラミング（開発）	68	テストの実施
	29	プログラミング（開発）	69	テストの実施
	30	プログラミング（開発）	70	テストの実施
	31	テストの実施	71	テストの実施
	32	テストの実施	72	テストの実施
	33	テストの実施	73	テストの実施
	34	テストの実施	74	テストの実施
	35	テストの実施	75	効果測定
	36	テストの実施		
	37	テストの実施		
	38	テストの実施		
	39	テストの実施		
	40	テストの実施		
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	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期・後期			
科目区分	選択必須 2			
授業方法	実習			
授業時間	120時間（4単位）			
授業コマ数	60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				
授業計画	1	開発環境構築	31	実習問題
	2	はじめてのGo言語：Go言語の特徴紹介	32	ネットワーク：TCP
	3	はじめてのGo言語：最初のプログラム	33	ネットワーク：HTTP
	4	基本的な要素：名前と文 キーワード データ型	34	GUI
	5	基本的な要素：変数と定数 リテラル 演算子	35	実習問題
	6	コンソール入出力：コンソール出力	36	さまざまなテクニック
	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（1）
	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（2）
	9	実習問題	39	Web電卓アプリの開発実習（3）
	10	制御構造：条件分岐 無条件分岐	40	Web電卓アプリの開発実習（4）
	11	制御構造：繰り返し	41	Web電卓アプリの開発実習（5）
	12	実習問題	42	Web電卓アプリの開発実習（6）
	13	コンポジット型：配列 スライス	43	Web〇×ゲームの開発実習（1）
	14	コンポジット型：マップ 構造体	44	Web〇×ゲームの開発実習（2）
	15	関数：関数 文字列処理関数	45	Web〇×ゲームの開発実習（3）
	16	関数：関数の定義	46	Web〇×ゲームの開発実習（4）
	17	実習問題：基本文法 マップ スライス	47	Web〇×ゲームの開発実習（5）
	18	実習問題：配列	48	Web〇×ゲームの開発実習（6）
	19	実習問題：関数 スライス	49	Weチャットの開発実習（1）
	20	効果測定	50	Weチャットの開発実習（2）
	21	メソッドとインターフェイス：メソッド	51	Weチャットの開発実習（3）
	22	メソッドとインターフェイス：インターフェイス	52	Weチャットの開発実習（4）
	23	実習問題：メソッド インターフェイス	53	Weチャットの開発実習（5）
	24	並列実行：ゴルーチン	54	Weチャットの開発実習（6）
	25	並列実行：ゴルーチン間の通信	55	Weチャットの開発実習（7）
	26	並列実行：排他制御	56	Weチャットの開発実習（8）
	27	実習問題：並行処理	57	Weチャットの開発実習（9）
	28	実習問題：並行処理	58	Weチャットの開発実習（10）
	29	ファイル入出力：ファイル入出力	59	Weチャットの開発実習（11）
	30	ファイル入出力：書式付きファイル入出力	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	データサイエンス実践			
実務家教員授業				
学部・学科	情報IT2年制学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90時間（3単位）			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	機械学習フレームワークを利用しデータサイエンス基礎について学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	前処理の実装、scikit-learnを使用した機械学習のモデル作成ができる			
教科書	スッキリわかるPythonによる機械学習入門			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	機械学習概要	31	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	2	基礎統計学	32	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	3	機械学習によるデータ分析の流れ	33	予測性能評価：適合率、再現率、f1-score、k分割交差検証
	4	Pythonによる機械学習プログラミングの準備	34	教師なし学習：次元削減
	5	pandasの基本	35	教師なし学習：次元削減
	6	scikit-learnの基本	36	教師なし学習：次元削減
	7	教師あり学習：分類	37	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)
	8	教師あり学習：分類	38	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)
	9	教師あり学習：分類	39	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)
	10	教師あり学習：回帰	40	実習(教師あり学習：分類、アダプブースト)
	11	教師あり学習：回帰	41	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	12	教師あり学習：回帰	42	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	13	分類におけるチューニング	43	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	14	分類におけるチューニング	44	実習(教師あり学習：回帰、k分割交差検証)
	15	分類におけるチューニング	45	効果測定
	16	回帰におけるチューニング	46	
	17	回帰におけるチューニング	47	
	18	回帰におけるチューニング	48	
	19	実習(教師あり学習：分類)	49	
	20	実習(教師あり学習：回帰)	50	
	21	効果測定	51	
	22	教師あり学習の総合演習	52	
	23	教師あり学習の総合演習	53	
	24	教師あり学習の総合演習	54	
	25	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	55	
	26	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	56	
	27	実践的前処理：データ結合、データ補完、外れ値除去	57	
	28	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダプブースト	58	
	29	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダプブースト	59	
	30	ロジスティック回帰、ランダムフォレスト、アダプブースト	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				