

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IT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単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	ビジネス全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関して学ぶ		
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		
教科書	検定協会発刊の対策問題集		
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)	漢字検定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
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	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ		
授業の進め方	座学を基に実技練習を行い、効果測定を行う		
達成目標	社会人として求められる一般的なレベルを超えたスキルを身に付ける		
教科書	オリジナルテキスト		
授業計画	1	ビジネスマナーの基礎知識	31
	2	身だしなみと立ち居振る舞い	32
	3	敬語とビジネス用語	33
	4	応接・接遇のマナー	34
	5	電話応対基礎編（講義）	35
	6	電話応対基礎編（練習）	36
	7	電話応対基礎編（実践練習）	37
	8	電話応対応用編（講義）	38
	9	電話応対応用編（練習）	39
	10	電話応対応用編（実践練習）	40
	11	模擬効果測定準備	41
	12	模擬効果測定	42
	13	模擬効果測定結果検証	43
	14	伝言を含む電話応対（講義1）	44
	15	伝言を含む電話応対（練習1）	45
	16	伝言を含む電話応対（講義2）	46
	17	伝言を含む電話応対（練習2）	47
	18	伝言を含む電話応対（実践練習1）	48
	19	伝言を含む電話応対（実践練習2）	49
	20	効果測定準備	50
	21	効果測定	51
	22	冠婚葬祭のマナー	52
	23	郵便のマナー	53
	24	電話での道案内	54
	25	クレーム対応	55
	26	ビジネスマナー総合1	56
	27	ビジネスマナー総合2	57
	28	ビジネスマナー総合3	58
	29	ビジネスマナー総合4	59
	30	ビジネスマナー総合5	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ビジネス教養 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う		
授業の進め方	問題集に基づき、指定された範囲の問題を電卓にて計算する		
達成目標	電卓技能検定の合格		
教科書	検定対策テキストおよび問題集		
授業計画	1	電卓の基礎知識	31
	2	キー操作練習	32
	3	加減算練習	33
	4	見取算練習	34
	5	乗除算練習	35
	6	伝票算練習	36
	7	電卓総合演習 1	37
	8	電卓総合演習 2	38
	9	電卓総合演習 3	39
	10	電卓総合演習 4	40
	11	電卓総合演習 5	41
	12	電卓総合演習 6	42
	13	電卓総合演習 7	43
	14	電卓総合演習 8	44
	15	電卓総合演習 9	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)	電卓検定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザイン I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	一般企業の全般的な仕事を理解し、業務に必要なマナー・応対力・一般常識の基礎を学ぶ		
授業の進め方	座学を基に演習を行い、効果測定を行う		
達成目標	企業の業務内容を理解し、民間就職を目指す者として相応しい学生になる		
教科書	オリジナルテキスト		
授業計画	1	企業ガイダンス 1	31
	2	企業ガイダンス 2	32
	3	企業ガイダンス 3	33
	4	企業ガイダンス 4	34
	5	企業ガイダンス 5	35
	6	企業ガイダンス 6	36
	7	企業ガイダンス 7	37
	8	入退室の基本	38
	9	自己分析	39
	10	志望業界の研究 1	40
	11	志望業界の研究 2	41
	12	志望業界の研究 3	42
	13	志望業界の研究 4	43
	14	志望業界の研究 5	44
	15	まとめ・検証	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)	提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT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			
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			
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)	ミニテストの結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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修了試験に合格する			
教科書	オリジナルテキスト			
授業計画	1	過去問題演習ガイダンス	31	過去問題演習 1 5 解説
	2	過去問題演習 1	32	過去問題演習 1 6
	3	過去問題演習 1 解説	33	過去問題演習 1 6 解説
	4	過去問題演習 2	34	過去問題演習 1 7
	5	過去問題演習 2 解説	35	過去問題演習 1 7 解説
	6	過去問題演習 3	36	過去問題演習 1 8
	7	過去問題演習 3 解説	37	過去問題演習 1 8 解説
	8	過去問題演習 4	38	過去問題演習 1 9
	9	過去問題演習 4 解説	39	過去問題演習 1 9 解説
	10	過去問題演習 5	40	過去問題演習 2 0
	11	過去問題演習 5 解説	41	過去問題演習 2 0 解説
	12	過去問題演習 6	42	過去問題演習 2 1
	13	過去問題演習 6 解説	43	過去問題演習 2 1 解説
	14	過去問題演習 7	44	過去問題演習 2 2
	15	過去問題演習 7 解説	45	過去問題演習 2 2 解説
	16	過去問題演習 8	46	
	17	過去問題演習 8 解説	47	
	18	過去問題演習 9	48	
	19	過去問題演習 9 解説	49	
	20	過去問題演習 1 0	50	
	21	過去問題演習 1 0 解説	51	
	22	過去問題演習 1 1	52	
	23	過去問題演習 1 1 解説	53	
	24	過去問題演習 1 2	54	
	25	過去問題演習 1 2 解説	55	
	26	過去問題演習 1 3	56	
	27	過去問題演習 1 3 解説	57	
	28	過去問題演習 1 4	58	
	29	過去問題演習 1 4 解説	59	
	30	過去問題演習 1 5	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	過去問題演習の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	HTML／CSS		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT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単位時間		
授業コマ数	15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ぶ		
授業の進め方	テキストを使用した演習		
達成目標	HTMLと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		
授業計画	1	Webサイト作成準備	31
	2	HTMLの基本	32
	3	HTML文書の設計	33
	4	共通ページから個別ページの作成	34
	5	共通ページから個別ページの作成	35
	6	CSSの基本	36
	7	CSSの基本	37
	8	CSS 共通部分のデザイン	38
	9	CSS 共通部分のデザイン	39
	10	コンテンツのデザイン整形	40
	11	コンテンツのデザイン整形	41
	12	スマートフォンへの対応	42
	13	スマートフォンへの対応	43
	14	Webサイトの公開・機能追加	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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	Python I			
実務家教員授業	○			
実務家教員	民間企業でのシステムエンジニアとして勤務 授業との関連性；システムエンジニアの経験を活かし、設計・開発などに関する実務的なプログラミング 実習授業を展開する。			
学部・学科	情報IT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	テキストを使用した演習			
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	スッキリわかるPython入門			
授業計画	1	プログラムの基本要素	31	効果測定
	2	プログラムの基本要素	32	関数
	3	プログラムの基本要素	33	関数
	4	プログラムの基本要素	34	演習問題
	5	プログラムの基本要素	35	オブジェクト
	6	プログラムの基本要素	36	オブジェクト
	7	プログラムの基本要素	37	演習問題
	8	データ構造およびアルゴリズム	38	モジュール
	9	データ構造およびアルゴリズム	39	演習問題
	10	データ構造およびアルゴリズム	40	外部ライブラリ
	11	データ構造およびアルゴリズム	41	例外処理（エラー解決）
	12	データ構造およびアルゴリズム	42	演習問題
	13	データ構造およびアルゴリズム	43	ウィンドウアプリケーションの作成
	14	Pythonプログラミングの基礎知識	44	Webアプリケーションの作成
	15	変数とデータ型	45	効果測定
	16	演習問題	46	
	17	コレクション（リスト）	47	
	18	演習問題	48	
	19	コレクション（ディクショナリ）	49	
	20	演習問題	50	
	21	コレクション（タプルとセット）	51	
	22	演習問題	52	
	23	コレクションの応用	53	
	24	条件分岐	54	
	25	演習問題	55	
	26	繰り返し（while）	56	
	27	演習問題	57	
	28	繰り返し（for）	58	
	29	演習問題	59	
	30	繰り返し（break・continue）	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	Python II		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
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	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングを通してクラス概念について学ぶ		
授業の進め方	テキストを使用した演習		
達成目標	Pythonの基本機能を理解してプログラム実装ができる		
教科書	Python[完全]入門		
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング	31
	2	クラス	32
	3	クラス	33
	4	クラス	34
	5	派生と継承	35
	6	派生と継承	36
	7	例外処理	37
	8	例外処理	38
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文	39
	10	組み込み関数	40
	11	組み込み関数	41
	12	組み込み関数	42
	13	ライブラリ	43
	14	ファイルの読み書き	44
	15	ファイルの読み書き	45
	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	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT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	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	テキストを使用した演習			
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			
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	総合演習 基礎
	4	制御構文・分岐、switch文 キーワード・識別子・演算子	34	総合演習 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	総合演習 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	総合演習 変数/定数と型
	7	基本型と演算	37	総合演習 演算と演算子
	8	配列	38	総合演習 配列の宣言・生成
	9	配列	39	総合演習 制御文
	10	コレクション	40	総合演習 クラスとオブジェクト
	11	制御構文・配列の演習	41	総合演習 クラスの関係
	12	効果測定	42	総合演習 クラスの継承
	13	メソッド	43	総合演習 例外処理
	14	メソッド	44	総合演習
	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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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 I		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
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	リレーショナルデータベースの概要を学ぶ		
授業の進め方	テキストを使用した演習		
達成目標	リレーショナルデータベースの概要を知り、設計ができる		
教科書	なぜ？がわかるデータベース		
授業計画	1	データベースの基礎	31
	2	データベースの基礎	32
	3	リレーショナルデータベース	33
	4	リレーショナルデータベース	34
	5	リレーショナルデータベース	35
	6	データベースの操作1	36
	7	データベースの操作1	37
	8	データベースの操作1	38
	9	データベースの操作2	39
	10	データベースの操作2	40
	11	データベースの操作2	41
	12	データベース設計の流れ	42
	13	データベース設計の流れ	43
	14	データベース設計の流れ	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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT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	120単位時間			
授業コマ数	60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	テキストを使用した演習			
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			
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	総合演習
	17	データベース連携	47	総合演習
	18	データベース連携	48	総合演習
	19	データベース連携	49	総合演習
	20	データベース連携	50	総合演習
	21	データベース連携	51	総合演習
	22	データベース連携	52	総合演習
	23	データベース連携	53	総合演習
	24	演習問題	54	総合演習
	25	メール送信用ページ作成	55	総合演習
	26	メール送信用ページ作成	56	総合演習
	27	メール送信用ページ作成	57	総合演習
	28	メール送信用ページ作成	58	総合演習
	29	演習（Photoアプリ作成）	59	総合演習
	30	演習（Photoアプリ作成）	60	効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	情報システムに関するコンサルティングコンピュータソフトウェアの受託開発を行っており、AWS認定を受けている企業 授業との関連性；実務を通じてのAWSに関する知識・技術について実習授業を展開する。			
学部・学科	情報IT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	テキストを使用した演習			
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			
授業計画	1	クラウドのコンセプト	26	Amazon EC2 Auto Scaling演習
	2	料金の基本	27	総合演習
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ	28	総合演習
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ	29	総合演習
	5	AWS の責任共有モデル	30	効果測定
	6	クラウドのセキュリティ - AWS IAM	31	
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC	32	
	8	VPC ネットワーク	33	
	9	VPC セキュリティ	34	
	10	VPC設定演習	35	
	11	Route 53、CloudFront	36	
	12	コンピューティングサービスの概要	37	
	13	Amazon EC2	38	
	14	Amazon EC2演習	39	
	15	Amazon EC2演習	40	
	16	Amazon EC2 のコスト最適化	41	
	17	コンテナサービス、AWS Lambda	42	
	18	AWS EBS	43	
	19	AWS S3	44	
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier	45	
	21	Amazon RDS	46	
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift	47	
	23	クラウドアーキテクチャの設計	48	
	24	Elastic Load Balancing	49	
	25	Amazon EC2 Auto Scaling	50	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	テキストを使用した演習		
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)		
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	情報IT学科		
実務家教員	システムエンジニア出身の講師と現役システムエンジニアによるオムニバス形式で実施 授業との関連性；システムエンジニアとして必要な資質、職業観の育成を目的に、業界経験のある講師や現役の職員を招き、就職活動に関する基礎知識について学ぶ。		
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	テキストを使用した演習		
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		
授業計画	1	就職ガイダンス	26
	2	自己分析 I	27
	3	自己分析 II	28
	4	就活マナー	29
	5	筆記試験対策	30
	6	WEB選考対策	31
	7	インターンシップの基礎知識	32
	8	業界研究 I	33
	9	業界研究 II	34
	10	職種研究 I	35
	11	職種研究 II	36
	12	自己PR作成 I	37
	13	自己PR作成 II	38
	14	SPI対策	39
	15	CAB対策	40
	16		41
	17		42
	18		43
	19		44
	20		45
	21		46
	22		47
	23		48
	24		49
	25		50
成績評価方法 (試験実施方法)	提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT学科			
履修年次	2年次			
開講学期	通年			
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	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	テキストを使用した演習			
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			
授業計画	1	各種ツールの準備と演習	31	総合演習
	2	システム分析の本質	32	総合演習
	3	図解技法の応用	33	総合演習
	4	演習	34	総合演習
	5	演習	35	総合演習
	6	システム分析・設計の手順	36	総合演習
	7	UMLの基本	37	総合演習
	8	UMLの基本	38	総合演習
	9	システム分析の事例演習	39	総合演習
	10	システム分析の事例演習	40	総合演習
	11	システム分析の事例演習	41	総合演習
	12	システム分析の事例演習	42	総合演習
	13	システム分析の事例演習	43	総合演習
	14	システム分析の事例演習	44	総合演習
	15	効果測定	45	効果測定
	16	システム分析の事例演習	46	
	17	システム分析の事例演習	47	
	18	システム分析の事例演習	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演習	50	
	21	システム設計の事例演習	51	
	22	システム設計の事例演習	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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	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	テキストを使用した演習		
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		
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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	○			
実務家教員	情報システムに関するコンサルティングコンピュータソフトウェアの受託開発を行っている企業 授業との関連性；システムエンジニアとしての設計・開発などに関する実践的なプログラミング実習および 評価をいただく授業を展開する。			
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講学期	後期			
科目区分	共通選択			
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	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演習			
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			
授業計画	1	卒業制作とは	26	ユースケースモデリング分析
	2	企画立案の留意点	27	ユースケースモデリング分析
	3	業界研究	28	ユースケースモデリング分析
	4	業界研究	29	ユースケースモデリング分析
	5	業界研究	30	ユースケースモデリング分析
	6	業界研究	31	ユースケースモデルレビュー
	7	企画立案	32	ユースケースモデルレビュー
	8	企画立案	33	ユースケースモデルレビュー
	9	企画立案	34	ロバストネス分析の理論
	10	企画立案	35	ロバストネス分析の実践
	11	企画立案	36	ロバストネス分析
	12	企画立案	37	ロバストネス分析
	13	企画立案	38	ロバストネス分析
	14	企画立案	39	ロバストネス分析
	15	企画立案	40	ロバストネス分析
	16	企画立案	41	ロバストネス分析
	17	企画書レビュー	42	ロバストネス図レビュー
	18	企画書レビュー	43	ロバストネス図レビュー
	19	企画書レビュー	44	ロバストネス図レビュー
	20	ドメインモデリングの理論	45	効果測定
	21	ドメインモデリングの実践	46	
	22	ドメインモデリング分析	47	
	23	ユースケースモデリングの理論	48	
	24	ユースケースモデリングの実践	49	
	25	ユースケースモデリング分析	50	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	演習			
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演習			
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			
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	演習			
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演習			
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			
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	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演習			
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			
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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	○			
実務家教員	情報システムに関するコンサルティングコンピュータソフトウェアの受託開発を行っており、AWS認定を受けている企業 授業との関連性；実務を通じてのAWSに関する知識・技術について実習授業を展開する。			
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択必修II群C			
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	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	テキストを使用した演習			
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			
授業計画	1	環境構築	26	開発演習
	2	Translate：テキスト翻訳	27	開発演習
	3	Translate：テキスト翻訳	28	開発演習
	4	Polly：音声合成	29	開発演習
	5	Polly：音声合成	30	効果測定
	6	翻訳、音声合成実習	31	
	7	Transcribe：音声をテキストに変換	32	
	8	Transcribe：音声をテキストに変換	33	
	9	音声変換実習	34	
	10	Rekognition：画像の分析	35	
	11	Rekognition：画像の分析	36	
	12	画像分析実習1	37	
	13	Rekognition：画像の分析	38	
	14	Rekognition：画像の分析	39	
	15	画像分析実習2	40	
	16	Textact：画像からテキストを抽出	41	
	17	Textact：画像からテキストを抽出	42	
	18	テキスト抽出実習	43	
	19	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	44	
	20	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	45	
	21	Comprehend：文章から話題や感情を抽出	46	
	22	話題、感情抽出実習1	47	
	23	話題、感情抽出実習2	48	
	24	開発演習	49	
	25	開発演習	50	
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT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	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して学ぶ			
授業の進め方	有識者の指導による演習			
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			
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	テキストを使用した演習		
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		
授業計画	1	履歴書作成	31
	2	履歴書作成	32
	3	履歴書作成	33
	4	業界研究、職種研究	34
	5	業界研究、職種研究	35
	6	業界研究、職種研究	36
	7	志望動機作成	37
	8	志望動機作成	38
	9	入退室方法の確認	39
	10	面接トレーニング	40
	11	面接トレーニング	41
	12	面接トレーニング	42
	13	面接試験における質問研究	43
	14	面接試験における質問研究	44
	15	エントリーシート作成	45
	16	面接トレーニング	46
	17	面接トレーニング	47
	18	面接トレーニング	48
	19	電子メールでの連絡方法	49
	20	電子メールでの連絡演習	50
	21	電話でのアポイントメント	51
	22	電話でのアポイントメント演習	52
	23	就職活動におけるスケジュール管理	53
	24	就職活動システムの利用方法	54
	25	SPI対策、CAB対策	55
	26	SPI対策、CAB対策	56
	27	SPI対策、CAB対策	57
	28	面接トレーニング	58
	29	面接トレーニング	59
	30	効果測定	60
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作方法について学ぶ		
授業の進め方	テキストを使用した演習		
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		
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT学科			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
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	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	テキストを使用した演習			
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			
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価			
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II		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	選択		
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	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	テキストを使用した演習		
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		
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	集計とグループ化	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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
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IT学科	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
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	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	テキストを使用した演習	
達成目標	希望している企業からの内々定を獲得するレベルに達する	
教科書	オリジナルテキスト	
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 企業研究
	22 面接トレーニング	52 企業別志望動機作成
	23 SPI対策	53 面接試験における質問研究
	24 CAB対策	54 面接トレーニング
	25 企業研究	55 SPI対策
	26 企業別志望動機作成	56 CAB対策
	27 面接試験における質問研究	57 企業研究
	28 SPI対策	58 企業別志望動機作成
	29 CAB対策	59 面接試験における質問研究
	30 SPI対策	60 効果測定
成績評価方法 (試験実施方法)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価	
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IT学科		
履修年次	2年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
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	テキストを使用した演習		
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		
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	JavaScript		
実務家教員授業			
学部・学科	情報IT学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択		
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	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する		
授業の進め方	テキストを使用した演習		
達成目標	JavaScriptを使用した動的な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		
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)	効果測定の結果を軸に、提出物や授業への参加姿勢を含め総合的に評価		
備考			