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			
	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 職種研究 I	41	
	12 職種研究 II	42	
	13 自己PR作成	43	
	14 SPI対策	44	
授業計画	15 CAB対策	45	
仅未 间 四	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		
備考			

タイトル		内容
	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	付策
授業の進め方	テキストによる講義と演習	¥2,14
達成目標	適性試験や面接試験に関する知識を習得る	する
	オリジナルテキスト	, ,
実務家教員の紹介		
	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
		36
	6 業界研究、職種研究	
	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
授業計画	15 エントリーシート作成	45
<b>八</b> 木田	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100% 効果測定(模擬面接)の得	
備考		

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		
実務家教員の紹介	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	
授業計画	25 漢字 試験直前問題演習	45	
	16	46	
	17	47	
	18	48	
	19	49	
	20 21	50	
	22	51 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		
備考			

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	) S
教科書	オリジナルテキスト	
実務家教員の紹介		
	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
授業計画	15 問題演習・解説	45 問題演習・解説
JAKIT EI	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
P. 使主动 / m - L - \ 1.	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		

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(テクノロジ分野・マネシ	· 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済	では、基本情報技術者試験の修了試験に合格する。 では、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	
実務家教員の紹介	1 過去問題演習 1	31 過去問題演習11
	2 過去問題演習 1	32 過去問題演習11
	3 過去問題演習 1 解説	33 過去問題演習11 解説
	4 過去問題演習 2	34 過去問題演習12
	5 過去問題演習 2	35 過去問題演習12
	6 過去問題演習 2 解説	36 過去問題演習12 解説
	7 過去問題演習 3	37 過去問題演習13
	8 過去問題演習 3	38 過去問題演習13
	9 過去問題演習 3 解説	39 過去問題演習13 解説
	10 過去問題演習 4	40 過去問題演習14
	11 過去問題演習 4	41 過去問題演習14
	12 過去問題演習 4 解説	42 過去問題演習14 解説
	13 過去問題演習 5	43 過去問題演習15
	14 過去問題演習 5	44 過去問題演習15
≪3W3  <del>   </del>	15 過去問題演習 5 解説	45 過去問題演習15 解説
授業計画	16 過去問題演習 6	46
	17 過去問題演習 6	47
	18 過去問題演習 6 解説	48
	19 過去問題演習 7	49
	20 過去問題演習 7	50
	21 過去問題演習 7 解説	51
	22 過去問題演習 8	52
	23 過去問題演習 8	53
	24 過去問題演習 8 解説	54
	25 過去問題演習 9	55
	26 過去問題演習 9	56
	27 過去問題演習 9 解説	57
	28 過去問題演習10	58
	29 過去問題演習10	59
	30 過去問題演習10 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		

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	7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	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
授業計画	15 効果測定	45
	16	46
	17	47
	18	48
	19	49
	20 21	50
	$\frac{21}{22}$	51 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	
備考		

タイトル		内容
	Webシステム開発 I	
実務家教員授業	0	
学部・学科	情報IT2年制学科	
履修年次	1年次	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	60単位時間	
授業コマ数	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、J	avaScriptのきほんのきほん
		ログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な
実務家教員の紹介	指導・教育をおこなう。	
	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
授業計画	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		

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	
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	<u> </u>
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	
	1 -2 1 11 1	ログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的
実務家教員の紹介	な指導・教育をおこなう。	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
	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の使用方法
	11 if文 12 · ** · · · · · · · ·	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
授業計画	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		

又未似女(ン / 		
授業科目	Python	VII.
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	
科目区分	必修	
	実習	
授業時間	90単位時間	
授業コマ数	45コマ	
	Pythonの基本構文とプログラムの実装について:	<b>学</b> ど
	有識者の指導による講義と実習	1-%,
- 投業の進め万 達成目標	Pythonを利用したCUIベースのプログラム実装が	ができる
教科書	新·明解 Python入門	v. C e a
<b>教件音</b>		?としての実務経験から、開発業務で活かせる実践
実務家教員の紹介		こしての天伪柱駅から、 開光未坊で石かせる天政
	的な教育をおこなう。	31 クラス
	1       Pythonの特徴         2       画面への表示とキーボード入力	
		32 クラス 22 カラス 2
	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
授業計画	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	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評	<del></del>
(試験実施方法)		IIII
<b>借</b> 耂		
備考		

技業概要 (ンフィ	1	内容
タイトル	The state of the s	
授業科目	Pythonフレームワーク	
実務家教員授業	情報IT2年制学科	
学部・学科		
履修年次	1年次	
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	// VI 7 ) -
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字ぶ
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習	N
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	and the state of t
実務家教員の紹介		P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。	
	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
授業計画	15 フォーム画面の作成	45 効果測定
及未訂四	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	<u>'</u>	I I
(試験実施方法)	効果測定100%  効果測定(実習課題)の得点で評	1Ш
/±= +y		
備考		
l	I .	

タイトル		内容
授業科目	Linux	
実務家教員授業	0	
学部・学科	情報IT2年制学科	
履修年次	1年次	_
開講学期	前期	_
—————————————————————————————————————	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)	
	アプリケーション開発者として各種	重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
実務家教員の紹介	しての経験を活かした実習指導をお	っこなう。
	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
授業計画	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	
備考		

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	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単位時間	
授業コマ数	30 = 7	
授業概要	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコ	コンピューティングの宝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	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
	クラウド環境で高可用性を実現するWeb開発	発行性の実生ができる
	AWS Academyテキスト	が現め大衣ができる
<b>教件音</b>	,	い作業工程の実務経験がある。その経験から、現
実務家教員の紹介		
	で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこ 1 クラウドのコンセプト	
	<del>                                     </del>	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
授業計画	15 Amazon EC2実習	45
1又未前 四	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
(試験実施方法)	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で	で評価
備考		

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	<u> </u>			
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	> ph/26% CC 3			
3,7116	ITエンジニアとして、上流から下流まで幅広い作	F業工程の実務経験がある。その経験から、現			
実務家教員の紹介	で即戦力となる為の職業実践的な教育をおこなう				
	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				
	7 基本型と演算	36   総合実習 変数/定数と型   37   総合実習 演算と演算子   37   20   37   37   37   37   38   39   36   37   37   38   39   39   39   39   39   39   39			
		38 総合実習 配列の宣言・生成			
		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			
授業計画	15 クラスの基本	数果測定 			
	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			
	<b>25</b> 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	—————————————————————————————————————			

タイトル		内容	
	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		
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	<u></u>	
教科書	基礎からのサーブレット/JSP 新版		
	,	コグラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な	
実務家教員の紹介	指導・教育をおこなう。		
	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 & DAO	45 効果測定	
授業計画	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	00   マコノビマノリコエジ時末	00	
ᆲᄳᆸᇎᄜᆔᆟᆟᄼ			
(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	

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		
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	•	
<b>ミ務家教員の紹介</b>			
	1 はじめてのSQL	31	
	2 基本文法と4大命令	32	
	3 SELECT文一データの検索	33	
	4 UPDATE文一データの更新	34	
	5 練習問題	35	
	6 DELETE文一データの削除	36	
	7 INSERT文一データの追加	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一重複行の除外	43	
	14 ORDER BY―結果の並べ替え	44	
授業計画	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100% 効果測定(実習課題)の得点で	評価	

タイトル		内容	
	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	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			
	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	
₩ 到. <del>正</del>	15 面接試験における質問研究	45 ディスカッション	
授業計画	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)	提出物評価100% 授業内で取り組む提出課		
備考			

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	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	1 学校と職場の違い	31	
		32	
	2     職場のマナー       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	
		36	
	6 笑顔・お辞儀	<u> </u>	
	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	
授業計画	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)	30 効果測定100% 効果測定(電話応対)		

タイトル	Ч	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		
—————————————————————————————————————	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	ナイクルに対応できる	
教科書	アジャイル開発への道案内		
	システムエンジニアとしての設計・開発・プロク	ブラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的な	
実務家教員の紹介	指導・教育をおこなう。		
	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	
授業計画	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	効果測定100% 効果測定(実習課題)の得点で評		
備考			

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	0		
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	ア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	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		
		<ul><li>でプログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践的</li></ul>	
実務家教員の紹介	指導・教育をおこなう。		
	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	
授業計画	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	
D/4	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	

タイトル		内容	
授業科目	卒業制作 I		
実務家教員授業	0		
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単位時間		
授業コマ数	45コマ		
授業概要		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	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	
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		
1X11 E		- ンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる実	
実務家教員の紹介	的な教育をおこなう。	TO CONTRACT OF MILES CITY CONTRACTOR	
	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	
授業計画	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			

タイトル		内容	
	卒業制作 II		
実務家教員授業	0		
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		
	SIer企業にてプログラマー、システムコ	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	
実務家教員の紹介	的な教育をおこなう。		
	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	
₩÷1 元;	15 シーケンス図レビュー	45 効果測定	
授業計画	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			

タイトル		内容	
授業科目	卒業制作Ⅲ		
実務家教員授業	0		
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	作成及び宝装について学ぶ	
授業の進め方	有識者の指導による実習	11%从0人数100人	
達成目標	テスト仕様書の完成及びシステムのメ	イン機能を完成されて	
	なし	イン機能を元成させる	
教科書		- ハバーフしたの内が切取した - 田が央がデバレリック	
実務家教員の紹介		エンジニアとしての実務経験から、開発業務で活かせる第	
	的な教育をおこなう。	(1) = - ) = +++	
	1     テストの理論       2     テスト仕様書の作成	41   テストの実施   42   テストの実施	
	3 テスト仕様書の作成	42   ケストの実施   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) 16 プログラミング(開発)	55 プログラミング(改修) 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)	
極業計画	20 プログラミング(開発)	60 プログラミング (改修)	
授業計画	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)   28   プログラミング(開発)	67 テストの実施 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	<del>   </del>	
成績評価方法	10   / ハーシ天旭		
	効果測定100% 効果測定(実習課題)の	)得点で評価	
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		

タイトル		内容
授業科目	Javaシステム開発	
実務家教員授業	0	
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	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	<b>闘</b> 発ができる
教科書	なし	m元ル・C と も
狄什百		発・プログラミングの経験を活かし、本科目に対し実践
実務家教員の紹介	指導・教育をおこなう。	元 フェノノ、マノの柱状で石がし、本付日に対した政
	1 仕様書の作成	31 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)
松光手四	15 仕様書の作成	45 プログラミング(開発)
授業計画	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
		59 テストの実施
改建亚年生	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)	)得点で評価
	1	

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	0		
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	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30==		
授業概要	AWSのAIサービスを利用したプログラムの写	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		
	AWSの各種AIサービスを使用したプログラム	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		
	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		
実務家教員の紹介	しての経験を活かした実習指導をおこなう。		
	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	
授業計画	15 画像分析実習2	45	
仅未 间 四	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			

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	0		
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			
授業時間	実習       60時間		
授業コマ数	30コマ 001時間		
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		
	有識者の指導による講義と実習  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		
達成目標	-	ンド開発の初級から中級へ進むために	
教科書	スケック)ックJavascriptプロンドエ	/ 下開光の初級から中級へ進むために	
実務家教員の紹介			
	1 1	21	
	1 JavaScriptの基本操作 2 JavaScriptの基本操作	31 32	
	<b>—</b>	<u> </u>	
	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	
₩31.m	15 AJAX	45	
授業計画	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	
成结亚属专注	30   州光供官	00	
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			

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	0			
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	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			
	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			
実務家教員の紹介	的なシステム開発の指導をおこなう。	3000) 70 (MA) 60 (MA)		
	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	40 Alを活用したシステム開発 41 Alを活用したシステム開発		
	11       Alを活用したシステム開発         12       Alを活用したシステム開発			
		42 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		
	13 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		
授業計画	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	点で評価		