

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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	ビジネスで一般的に使用される熟語、四字熟語、慣用句などを学ぶ	
授業の進め方	問題演習による試験対策	
達成目標	一般教養として社会で求められる漢字能力を身につけることを目的とする	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	訓読み・送り仮名①
	2	訓読み・送り仮名②
	3	熟語①
	4	熟語②
	5	熟語③
	6	異字同訓・同音異義
	7	誤字訂正①
	8	誤字訂正②・類義語
	9	反対語
	10	漢字の意味・使い方①
	11	漢字の意味・使い方②
	12	項目別模擬試験①
	13	項目別模擬試験②
	14	直前模擬試験①
	15	直前模擬試験②
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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	ビジネス電話対応や接客、接遇に関するルールを学習する	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	企業内で必要とされる基本的なマナーを習得する	
教科書	オリジナルテキスト・レジュメ	
特記		
授業計画	1	学校と職場の違い
	2	職場のマナー
	3	仕事の進め方
	4	報告、連絡、相談
	5	挨拶
	6	笑顔、お辞儀
	7	敬語①
	8	敬語②
	9	応対の基本①
	10	応対の基本②
	11	電話応対①
	12	電話応対②
	13	電話応対③
	14	電話応対④
	15	電話応対⑤
	16	効果測定①
	17	効果測定②
	18	接遇マナー①
	19	接遇マナー②
	20	接遇マナー③
	21	接客マナー①
	22	接客マナー②
	23	営業マナー①
	24	営業マナー②
	25	商品説明①
	26	商品説明②
	27	クレーム応対
	28	社会人マナー①
	29	社会人マナー②
	30	社会人マナー③
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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	企業内で多岐にわたり使用される電卓のスピード、正確性を高める実技演習を行う	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	電卓技能の向上を目的とする	
教科書	検定対策テキストおよび問題集	
特記		
授業計画	1	電卓の使い方、端数の取り扱い
	2	電卓演習①
	3	電卓演習②
	4	電卓演習③
	5	電卓演習④
	6	電卓演習⑤
	7	電卓演習⑥
	8	電卓演習⑦
	9	電卓演習⑧
	10	電卓演習⑨
	11	電卓演習⑩
	12	電卓演習⑪
	13	電卓演習⑫
	14	電卓演習⑬
	15	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	キャリアデザイン I	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
授業概要	面接試験において求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	面接の入退室および自己PRができるようになる	
教科書	オリジナルテキスト	
特記		
授業計画	1	面接の基本
	2	入退室の仕方
	3	スーツの着こなし、身嗜み確認
	4	自己PR作成①
	5	自己PR作成②
	6	自己PR作成③
	7	会計事務所・企業研究①
	8	会計事務所・企業研究②
	9	会計事務所・企業研究③
	10	会計事務所・企業研究④
	11	会計事務所・企業研究⑤
	12	模擬面接練習①
	13	模擬面接練習②
	14	模擬面接練習③
	15	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基礎知識 I			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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		
	17	アルゴリズム		
	18	問題演習・解説		
	19	アルゴリズム		
	20	データベース		
	21	問題演習・解説		
	22	データベース		
	23	データベース		
	24	問題演習・解説		
	25	ネットワーク		
	26	ネットワーク		
	27	問題演習・解説		
	28	セキュリティ		
	29	セキュリティ		
	30	問題演習・解説		
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				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び演習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
授業計画	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
	15	過去問題演習5 解説	45	過去問題演習15 解説
	16	過去問題演習6		
	17	過去問題演習6		
	18	過去問題演習6 解説		
	19	過去問題演習7		
	20	過去問題演習7		
	21	過去問題演習7 解説		
	22	過去問題演習8		
	23	過去問題演習8		
	24	過去問題演習8 解説		
	25	過去問題演習9		
	26	過去問題演習9		
	27	過去問題演習9 解説		
	28	過去問題演習10		
	29	過去問題演習10		
	30	過去問題演習10 解説		
成績評価方法 (試験実施方法)	修了試験の結果を軸に、過去問題演習の結果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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	有識者の指導による講義と実習	
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	
特記		
授業計画	1	Webサイト作成準備
	2	HTMLの基本
	3	HTML文書の設計
	4	共通ページから個別ページの作成
	5	共通ページから個別ページの作成
	6	CSSの基本
	7	CSSの基本
	8	CSS 共通部分のデザイン
	9	CSS 共通部分のデザイン
	10	コンテンツのデザイン整形
	11	コンテンツのデザイン整形
	12	スマートフォンへの対応
	13	スマートフォンへの対応
	14	Webサイトの公開・機能追加
	15	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	Python I			
実務家教員	○			
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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	スッキリわかるPython入門			
特記	実務家教員・・・民間企業で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。			
授業計画	1	Pythonプログラミングの基礎知識	31	オブジェクト
	2	変数とデータ型	32	オブジェクト
	3	変数とデータ型	33	オブジェクト
	4	演習問題	34	オブジェクト
	5	コレクション(リスト)	35	演習問題
	6	コレクション(リスト)	36	モジュール
	7	演習問題	37	モジュール
	8	コレクション(ディクショナリ)	38	モジュール
	9	コレクション(ディクショナリ)	39	演習問題
	10	演習問題	40	外部ライブラリ
	11	コレクション(タプルとセット)	41	例外処理(エラー解決)
	12	コレクション(タプルとセット)	42	演習問題
	13	演習問題	43	ウインドウアプリケーションの作成
	14	コレクションの応用	44	Webアプリケーションの作成
	15	条件分岐	45	効果測定
	16	条件分岐		
	17	条件分岐		
	18	演習問題		
	19	繰り返し(while)		
	20	演習問題		
	21	繰り返し(for)		
	22	演習問題		
	23	繰り返し(break・continue)		
	24	効果測定		
	25	関数		
	26	関数		
	27	関数		
	28	関数		
	29	関数		
	30	演習問題		
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	PythonⅡ	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	有識者の指導による講義と実習	
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	
特記		
授業計画	1	オブジェクト指向プログラミング
	2	クラス
	3	クラス
	4	クラス
	5	派生と継承
	6	派生と継承
	7	例外処理
	8	例外処理
	9	内包表記・ジェネレータ式・ラムダ式・代入式・assert文
	10	組み込み関数
	11	組み込み関数
	12	組み込み関数
	13	ライブラリ
	14	ファイルの読み書き
	15	ファイルの読み書き
	16	仕事の自動化(Excel操作)
	17	仕事の自動化(Excel操作)
	18	スクレイピング
	19	スクレイピング
	20	スクレイピング
	21	総合演習
	22	総合演習
	23	総合演習
	24	総合演習
	25	総合演習
	26	総合演習
	27	総合演習
	28	総合演習
	29	総合演習
	30	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	Java			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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	スッキリわかるJava入門 第4版			
特記				
授業計画	1	プログラムの書き方	31	総合実習
	2	式と演算子	32	総合実習
	3	条件分岐と繰り返し	33	総合実習
	4	配列	34	総合実習
	5	メソッド	35	総合実習
	6	複数クラスを用いた開発	36	総合実習
	7	複数クラスを用いた開発	37	総合実習
	8	複数クラスを用いた開発	38	総合実習
	9	オブジェクト指向をはじめよう	39	総合実習
	10	オブジェクト指向をはじめよう	40	総合実習
	11	オブジェクト指向をはじめよう	41	総合実習
	12	オブジェクト指向をはじめよう	42	総合実習
	13	インスタンスとクラス	43	総合実習
	14	インスタンスとクラス	44	総合実習
	15	インスタンスとクラス	45	効果測定
	16	様々なクラス機構		
	17	継承		
	18	継承		
	19	継承		
	20	高度な継承		
	21	多様性		
	22	カプセル化		
	23	Javaを支えるクラスたち		
	24	文字列と日付の扱い		
	25	コレクション		
	26	コレクション		
	27	コレクション		
	28	例外		
	29	まだまだ広がるJavaの世界		
	30	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	データベース I	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	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	
特記		
授業計画	1	データベースの基礎
	2	データベースの基礎
	3	リレーショナルデータベース
	4	リレーショナルデータベース
	5	リレーショナルデータベース
	6	データベースの操作1
	7	データベースの操作1
	8	データベースの操作1
	9	データベースの操作2
	10	データベースの操作2
	11	データベースの操作2
	12	データベース設計の流れ
	13	データベース設計の流れ
	14	データベース設計の流れ
	15	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	Pythonフレームワーク			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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	○	
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	
特記	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認定を受けている職員 (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。	
授業計画	1	クラウドのコンセプト
	2	料金の基本
	3	AWS グローバルインフラストラクチャ
	4	AWS のサービスとサービスカテゴリ
	5	AWS の責任共有モデル
	6	クラウドのセキュリティー AWS IAM
	7	ネットワークの基本,Amazon VPC
	8	VPC ネットワーク
	9	VPC セキュリティ
	10	VPC設定実習
	11	Route 53、CloudFront
	12	コンピューティングサービスの概要
	13	Amazon EC2
	14	Amazon EC2実習
	15	Amazon EC2実習
	16	Amazon EC2 のコスト最適化
	17	コンテナサービス、AWS Lambda
	18	AWS EBS
	19	AWS S3
	20	AWS EFS、AWS S3 Glacier
	21	Amazon RDS
	22	Amazon DynamoDB,Amazon Redshift
	23	クラウドアーキテクチャの設計
	24	Elastic Load Balancing
	25	Amazon EC2 Auto Scaling
	26	Amazon EC2 Auto Scaling実習
	27	総合実習
	28	総合実習
	29	総合実習
	30	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Ⅰ
実務家教員	○
学部・学科	情報IT学科
履修年次	1年次
開講区分	前期
科目区分	必修
授業方法	講義及び演習
授業時間	30時間
授業回数	15回
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
特記	実務家教員・・・民間企業で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を学ぶ。
授業計画	1 就職ガイダンス
	2 自己分析Ⅰ
	3 自己分析Ⅱ
	4 自己分析Ⅲ
	5 就活マナー
	6 筆記試験対策
	7 WEB選考対策
	8 インターンシップの基礎知識
	9 業界研究Ⅰ
	10 業界研究Ⅱ
	11 職種研究Ⅰ
	12 職種研究Ⅱ
	13 自己PR作成
	14 SPI対策
	15 CAB対策
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				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講区分	通年			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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		
	17	システム分析の事例実習		
	18	システム分析の事例実習		
	19	UMLを用いたシステム設計の基礎		
	20	システム設計の事例実習		
	21	システム設計の事例実習		
	22	システム設計の事例実習		
	23	総合実習		
	24	総合実習		
	25	総合実習		
	26	総合実習		
	27	総合実習		
	28	総合実習		
	29	総合実習		
	30	総合実習		
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	○			
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記	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ー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務的なプログラミング実習および評価をいただく授業を実施する。			
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		
	17	企画書レビュー		
	18	企画書レビュー		
	19	企画書レビュー		
	20	ドメインモデリングの理論		
	21	ドメインモデリングの実践		
	22	ドメインモデリング分析		
	23	ユースケースモデリングの理論		
	24	ユースケースモデリングの実践		
	25	ユースケースモデリング分析		
	26	ユースケースモデリング分析		
	27	ユースケースモデリング分析		
	28	ユースケースモデリング分析		
	29	ユースケースモデリング分析		
	30	ユースケースモデリング分析		
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				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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		
	17	クラス図作成の実践		
	18	クラス図作成		
	19	クラス図作成		
	20	クラス図作成		
	21	クラス図作成		
	22	クラス図作成		
	23	クラス図作成		
	24	クラス図作成		
	25	クラス図作成		
	26	クラス図作成		
	27	クラス図作成		
	28	クラス図レビュー		
	29	クラス図レビュー		
	30	クラス図レビュー		
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				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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	プログラミング(改修)
	7	プログラミング(開発)	37	プログラミング(改修)
	8	プログラミング(開発)	38	プログラミング(改修)
	9	プログラミング(開発)	39	プログラミング(改修)
	10	プログラミング(開発)	40	プログラミング(改修)
	11	プログラミング(開発)	41	プログラミング(改修)
	12	プログラミング(開発)	42	プログラミング(改修)
	13	プログラミング(開発)	43	プログラミング(改修)
	14	プログラミング(開発)	44	プログラミング(改修)
	15	プログラミング(開発)	45	プログラミング(改修)
	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	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	テストの実施	56	テストの実施
	27	テストの実施	57	テストの実施
	28	テストの実施	58	テストの実施
	29	テストの実施	59	テストの実施
	30	テストの実施	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	Javaシステム開発			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	120時間			
授業回数	60回			
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			
特記				
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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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 Academyテキスト	
特記		
授業計画	1	AWS Academy Machine Learning Foundations 概要
	2	機械学習の紹介
	3	機械学習の紹介
	4	機械学習パイプラインの実装
	5	機械学習パイプラインの実装
	6	機械学習パイプラインの実装
	7	機械学習パイプラインの実装
	8	機械学習パイプラインの実装
	9	機械学習パイプラインの実装
	10	機械学習パイプラインの実装
	11	機械学習パイプラインの実装
	12	機械学習パイプラインの実装
	13	機械学習パイプラインの実装
	14	機械学習パイプラインの実装
	15	機械学習パイプラインの実装
	16	機械学習パイプラインの実装
	17	機械学習パイプラインの実装
	18	機械学習パイプラインの実装
	19	予測の導入
	20	予測の導入
	21	予測の導入
	22	コンピュータビジョンの導入
	23	コンピュータビジョンの導入
	24	コンピュータビジョンの導入
	25	コンピュータビジョンの導入
	26	コンピュータビジョンの導入
	27	自然言語処理の導入
	28	自然言語処理の導入
	29	自然言語処理の導入
	30	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	先端クラウドシステム開発 I			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	2 年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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	Python FlaskによるWebアプリ開発入門			
特記				
授業計画	1	Flaskの概要と環境構築	31	AIを活用したシステム開発
	2	最小限のアプリを作る―Flask基礎の基礎	32	AIを活用したシステム開発
	3	最小限のアプリを作る―Flask基礎の基礎	33	AIを活用したシステム開発
	4	データベースを利用したアプリを作る	34	AIを活用したシステム開発
	5	データベースを利用したアプリを作る	35	AIを活用したシステム開発
	6	認証機能を作る	36	AIを活用したシステム開発
	7	認証機能を作る	37	AIを活用したシステム開発
	8	アプリの仕様と準備	38	AIを活用したシステム開発
	9	画像一覧画面を作る	39	AIを活用したシステム開発
	10	サインアップとログインの画面を作る	40	AIを活用したシステム開発
	11	画像アップロード画面を作る	41	AIを活用したシステム開発
	12	物体検知機能を作る	42	AIを活用したシステム開発
	13	検索機能を作る	43	AIを活用したシステム開発
	14	カスタムエラー画面を作る	44	AIを活用したシステム開発
	15	ユニットテストを作る	45	効果測定
	16	Web APIの概要		
	17	Web APIの概要		
	18	物体検知APIの仕様		
	19	物体検知APIの仕様		
	20	物体検知APIの実装		
	21	物体検知APIの実装		
	22	物体検知アプリのデプロイメント		
	23	物体検知アプリのデプロイメント		
	24	機械学習の概要		
	25	機械学習の概要		
	26	機械学習APIの開発工程と実践		
	27	機械学習APIの開発工程と実践		
	28	AIを活用したシステム開発		
	29	AIを活用したシステム開発		
	30	AIを活用したシステム開発		
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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	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	
特記		
授業計画	1	履歴書作成
	2	業界研究、職種研究
	3	志望動機作成
	4	入退室方法の確認
	5	面接試験における質問研究
	6	エントリーシート作成
	7	面接トレーニング
	8	電子メールでの連絡方法
	9	電話でのアポイントメント
	10	電話でのアポイントメント演習
	11	就職活動におけるスケジュール管理
	12	就職活動システムの利用方法
	13	SPI対策、CAB対策
	14	面接トレーニング
	15	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	コンピュータリテラシー	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	コンピューターの基本操作
	2	一般的なビジネス文書の作成
	3	シンプルなレポートや報告書の作成
	4	表・画像・図形を使った文書の作成
	5	効果測定
	6	プレゼンテーションの企画
	7	わかりやすいストーリー構成
	8	センスアップするレイアウトデザイン
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用
	10	効果測定
	11	表作成の基本操作
	12	見やすく使いやすい表にする編集操作
	13	数式・関数を活用した集計表の作成
	14	グラフの基本
	15	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	Javaフレームワーク			
実務家教員				
学部・学科	情報IT学科			
履修年次	1 年次			
開講区分	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義及び実習			
授業時間	90時間			
授業回数	45回			
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			
特記				
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		
	17	セッション		
	18	クッキー		
	19	外部データの読み込み		
	20	アクションタグ		
	21	EL		
	22	JSTL		
	23	MVCパターンとは		
	24	FrontControllerパターン		
	25	検索アクションと追加アクションの作成		
	26	ログイン機能の仕組みと作成		
	27	ログアウト処理		
	28	ショッピングサイトの構築		
	29	ショッピングサイトの構築		
	30	ショッピングサイトの構築		
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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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4版	
特記		
授業計画	1	はじめてのSQL
	2	基本文法と4大命令
	3	SELECT文—データの検索
	4	UPDATE文—データの更新
	5	練習問題
	6	DELETE文—データの削除
	7	INSERT文—データの追加
	8	練習問題
	9	操作する行の絞り込み
	10	操作する行の絞り込み
	11	練習問題
	12	検索結果の加工
	13	DISTINCT—重複行の除外
	14	ORDER BY—結果の並べ替え
	15	OFFSET FETCH—先頭から数行だけの取得
	16	練習問題
	17	式と関数
	18	集計とグループ化
	19	副問い合わせ
	20	副問い合わせ
	21	複数テーブルの結合
	22	複数テーブルの結合
	23	トランザクション
	24	テーブルの作成
	25	問題演習
	26	問題演習
	27	問題演習
	28	問題演習
	29	問題演習
	30	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	資格取得講座A	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	基本情報技術者試験 科目B試験に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	基本情報技術者試験 科目B試験に合格する	
教科書	基本情報技術者科目A対策テキスト、アルゴリズムテキスト&ドリル	
特記		
授業計画	1	アルゴリズムの表現方法
	2	擬似言語
	3	演習問題
	4	配列
	5	演習問題
	6	演習問題
	7	探索
	8	演習問題
	9	演習問題
	10	リスト
	11	演習問題
	12	演習問題
	13	木
	14	演習問題
	15	演習問題
	16	ハッシュ法
	17	演習問題
	18	演習問題
	19	整列(ソート)
	20	演習問題
	21	演習問題
	22	文字列処理
	23	演習問題
	24	演習問題
	25	情報セキュリティ
	26	情報セキュリティ管理
	27	情報セキュリティ技術評価
	28	情報セキュリティ対策
	29	セキュリティ実装技術
	30	模擬試験
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	資格取得講座B	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	1 年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	AWS Certified Cloud Practitioner に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	AWS Certified Cloud Practitioner に合格する	
教科書	AWS Academyテキスト	
特記		
授業計画	1	クラウドとは／AWSの長所と利点／クラウドアーキテクチャの設計原理
	2	AWS Well-Architectedフレームワーク／練習問題
	3	AWSの責任共有モデル／AWSクラウドのセキュリティ
	4	IAM／セキュリティグループ／AWS ShieldとAWS WAF
	5	Inspector／練習問題
	6	AWSのサービス／グローバルインフラストラクチャ／練習問題
	7	EC2①
	8	EC2②
	9	EC2③
	10	ELB
	11	Auto Scaling①
	12	Auto Scaling②
	13	Auto Scaling③
	14	Lambda
	15	その他のコンピューティングサービス／練習問題
	16	EBS／S3①
	17	S3②／その他のストレージサービス／練習問題
	18	VPC①
	19	VPC②
	20	VPC③
	21	CloudFront／Route 53①
	22	Route 53②／練習問題
	23	RDS
	24	DynamoDB／その他のデータベースサービス／練習問題
	25	CloudWatch
	26	Trusted Advisor／その他の管理ツール／練習問題
	27	AWS料金モデル／請求ダッシュボード／マルチアカウントの運用
	28	AWSのサポートプラン／その他の請求サポートプラン／練習問題
	29	模擬試験①
	30	模擬試験②
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	
学部・学科	情報IT学科
履修年次	2年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	講義及び演習
授業時間	60時間
授業回数	30回
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
特記	
授業計画	1 企業研究
	2 企業別志望動機作成
	3 面接試験における質問研究
	4 面接トレーニング
	5 SPI対策
	6 CAB対策
	7 IT業界時事テーマの決定1
	8 情報収集
	9 ディスカッション
	10 まとめレポート作成
	11 SPI対策
	12 CAB対策
	13 IT業界時事テーマの決定2
	14 情報収集
	15 ディスカッション
	16 まとめレポート作成
	17 SPI対策
	18 CAB対策
	19 企業研究
	20 企業別志望動機作成
	21 面接試験における質問研究
	22 面接トレーニング
	23 SPI対策
	24 CAB対策
	25 企業研究
	26 企業別志望動機作成
	27 面接試験における質問研究
	28 面接トレーニング
	29 面接トレーニング
	30 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		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	30時間	
授業回数	15回	
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	
特記		
授業計画	1	学校と職場の違い
	2	職場のマナー
	3	仕事の進め方
	4	「ほう・れん・そう」とは
	5	挨拶の種類
	6	笑顔・お辞儀
	7	正しい敬語の使い方
	8	応対の基本
	9	電話応対のマナー
	10	電話の受け方
	11	電話のかけ方
	12	状況別の電話応対
	13	状況別の電話応対
	14	総合演習
	15	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	JavaScript	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び実習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
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	有識者の指導による講義と実習	
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	
特記		
授業計画	1	JavaScriptの基本操作
	2	JavaScriptの基本操作
	3	JavaScriptの基本操作
	4	動くアプリケーションの作成
	5	動くアプリケーションの作成
	6	動くアプリケーションの作成
	7	ES6
	8	ES6
	9	ES6
	10	ES6
	11	JavaScriptの言語特性
	12	JavaScriptの言語特性
	13	Node.jsとnpm
	14	Node.jsとnpm
	15	AJAX
	16	AJAX
	17	その他のJavaScriptの特性
	18	その他のJavaScriptの特性
	19	非同期処理
	20	非同期処理
	21	総合演習
	22	総合演習
	23	総合演習
	24	総合演習
	25	開発演習
	26	開発演習
	27	開発演習
	28	開発演習
	29	開発演習
	30	開発演習
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	資格取得講座C	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	LinuCレベル1（101試験、102試験）に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	LinuCレベル1（101試験、102試験）に合格する	
教科書	最短突破 LinuCレベル1 合格教本	
特記		
授業計画	1	Linuxのインストール／仮想マシン・コンテナの概念と利用
	2	ブートプロセスとsystemd／プロセスの生成／監視／終了
	3	デスクトップ環境の利用
	4	基本的なファイル管理の実行／ファイルの所有者とパーミッション
	5	ハードリンクとシンボリックリンクの作成／ファイルの配置と検索
	6	コマンドラインの動作
	7	フィルタを使ったテキストストリームの処理
	8	正規表現を使用したテキストファイルの検索
	9	アプリケーション管理／aptコマンドによるパッケージ管理／yumコマンドによるパッケージ管理
	10	RPMパッケージ管理
	11	ハードウェアの基本知識と設定
	12	HDD/SSDのレイアウトとパーティション
	13	ファイルシステムの作成／管理／マウント
	14	シェル環境のカスタマイズ／シェルスクリプト①
	15	シェルスクリプト②
	16	インターネットプロトコルの基礎
	17	基本的なネットワーク構成
	18	基本的なネットワークの問題解決／クライアント側のDNS設定
	19	アカウント管理
	20	ジョブ管理
	21	ローカライゼーションと国際化
	22	システム時刻の保守
	23	システムのログ
	24	メール配信エージェントの基本
	25	セキュリティ管理業務の実施
	26	ホストのセキュリティ設定
	27	暗号化によるデータの保護
	28	クラウドセキュリティの基礎
	29	オープンソースの概念、ライセンス、コミュニティ、エコシステム
	30	模擬試験
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	資格取得講座D	
実務家教員		
学部・学科	情報IT学科	
履修年次	2年次	
開講区分	通年	
科目区分	選択	
授業方法	講義及び演習	
授業時間	60時間	
授業回数	30回	
授業概要	オラクル認定 Java Silver に合格するための学習をおこなう	
授業の進め方	テキストによる講義と演習	
達成目標	オラクル認定 Java Silver に合格する	
教科書	オラクル認定資格教科書 Javaプログラマ Silver	
特記		
授業計画	1	Java の概要と簡単な Java プログラムの作成
	2	練習問題
	3	Java の基本データ型と文字列の操作
	4	Java の基本データ型と文字列の操作
	5	練習問題・解答解説
	6	演算子と優先順位
	7	基本データ型の型変換
	8	条件分岐(if文 / switch文)
	9	練習問題・解答解説
	10	繰り返し(while文 / do-while文)
	11	繰り返し(for文 / 拡張for文)
	12	制御文の組み合わせと繰り返しの制御
	13	練習問題・解答解説
	14	クラスの宣言とインスタンス化(クラスの作成)
	15	クラスの宣言とインスタンス化(オブジェクトの生成とアクセス修飾子)
	16	クラスの宣言とインスタンス化(メソッドのオーバーロード)
	17	クラスの宣言とインスタンス化(オブジェクトの初期化)
	18	クラスの宣言とインスタンス化(static変数とstaticメソッド)
	19	練習問題・解答解説
	20	継承とインタフェース(継承とメソッドのオーバーライド)
	21	継承とインタフェース(抽象クラスとインタフェースとシールドクラス)
	22	継承とインタフェース(参照型の型変換とポリモーフィズム)
	23	継承とインタフェース(コレクションフレームワークとコレクションの操作)
	24	練習問題
	25	解答解説
	26	例外処理(例外発生と例外処理)
	27	例外処理(try-catch / try-with-resources)
	28	例外処理(throwsによる例外の転送)
	29	練習問題・解答解説
	30	模擬試験
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	資格取得講座E
実務家教員	
学部・学科	情報IT学科
履修年次	2年次
開講区分	通年
科目区分	選択
授業方法	講義及び演習
授業時間	60時間
授業回数	30回
授業概要	シスコ技術者認定試験CCNA に合格するための学習をおこなう
授業の進め方	テキストによる講義と演習
達成目標	シスコ技術者認定試験CCNA に合格する
教科書	シスコ技術者認定テキスト CCNA完全合格テキスト&問題集
特記	
授業計画	1 CCNA認定試験概要
	2 ネットワークの基礎①
	3 ネットワークの基礎②
	4 ネットワークの基礎③
	5 CISCOルータの初期設定
	6 ルータの機能とルーティング①
	7 ルータの機能とルーティング②
	8 OSPF①
	9 OSPF②
	10 ACL
	11 NAT・DHCP・DNS①
	12 NAT・DHCP・DNS②
	13 Catalystスイッチの基本設定とVLAN①
	14 Catalystスイッチの基本設定とVLAN②
	15 STP①
	16 STP②
	17 EtherChannel
	18 IPv6
	19 その他のインフラストラクチャサービスと運用①
	20 その他のインフラストラクチャサービスと運用②
	21 デバイス管理①
	22 デバイス管理②
	23 ネットワークアーキテクチャ①
	24 ネットワークアーキテクチャ②
	25 セキュリティ機能①
	26 セキュリティ機能②
	27 ワイヤレスLAN①
	28 ワイヤレスLAN②
	29 ネットワークの自動化とプログラマビリティ
	30 模擬試験
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	