

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

学校法人 電子開発学園
北海道情報専門学校

大学併修科 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
R - 1 117 2	Pythonプログラミング基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 5 201 1	キャリアデザイン1	○	1年	30	15	働くことの意義や考え方、自分自身で主体的に設計していく考え方を学んでいく。また、働くことについては、具体的な事例を用いて話し、より自分自身に必要なこととして認識してもらう。 本科目は企業で業務に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 2 191 1	オブジェクト指向設計	○	2年	30	15	顧客の要求から要件定義を作成する手順や仕様を決定する方法について、講義と演習問題を通してシステム設計に必要なスキルを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 106 1	SEA/J基礎	○	2年	60	30	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と模擬問題を通して習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわるシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 2 170 1	Javaプログラミング応用	○	2年	60	30	Javaプログラムとメソッドについて簡単に復習し、クラス概念、作り方、使い方、クラス間の連携手法を学習し、オブジェクト指向プログラミングの基礎を学ぶ。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 2 194 1	Java活用	○	2年	30	15	Javaプログラムにおける基本文法やオブジェクト指向プログラミングの基礎を活用してシステム作成を行う。システム作成を通じてJavaおよびオブジェクト指向に対する理解を深める。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 5 214 1	キャリアデザイン2	○	2年	30	15	自分のキャリア目標を明確にし、その実現に向けた計画を立てる力を養う。グループワークを活用し、仲間とともにキャリアプランを議論・発表しながら、企業の調査やレポート作成を行っていく。 本科目はIT企業で業務に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 029 0	ビジネスマナーと文書技法	○	3年	30	15	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。

大学併修科 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 5 131 1	プロジェクトマネジメント	○	3年	30	15	プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。 なお、本科目はIT企業でプロジェクトマネジメントの実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
R - 3 211 1	キャリアデザイン3	○	3年	30	15	就職活動に必要な履歴書やエントリーシートの作成を目指し、自分の強みや経験を整理する。自分の適性やキャリアビジョンを明確にし、採用担当者の視点を意識した書類作成を目指す。 本科目はIT企業で業務に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
R - 3 212 1	キャリアデザイン4	○	3年	30	15	本科目では、就職活動に必要な計画的なスケジュールリング、企業調査の方法、そしてSPI試験対策を総合的に学ぶ。就職活動を効率的に進めるためのスケジュール管理を行い、企業研究の要点で、自分に適した企業選択やエントリー戦略を立てられるようにする。 本科目はIT企業で業務に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 027 2	Webアプリケーション構築	○	4年	120	60	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのWeb開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 なお、本科目はIT企業でWebアプリケーション開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 096 2	システム構築総合演習	○	4年	180	90	顧客の要求から要件定義を作成する手順や仕様を決定し、システム開発について一連の工程を通して、即実践に対応できるスキルを学ぶ。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	大学併修科 合計数			770	385	

システムエンジニア科(【必須選択A】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 1 200 1	Python基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 1 120 1	IT業務概論	○	1年	30	15	就職対策の前段として、情報産業の業務内容及び詳細な職種を理解し、就職活動に対する意識を早期に確立する。就職後のキャリアパスを想定し、それをモチベーションとして就職活動に臨む。 なお、本科目はIT企業で実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 207 1	Webアプリケーション開発	○	2年	90	45	Webアプリケーションの仕組みや作成方法、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやデザインパターンを活用したプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 106 1	SEA/J基礎	○	2年	60	30	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と模擬問題を通して習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわるシステム開発に関わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 2 108 1	実践システム開発演習	○	2年	30	15	システム開発の上流工程(要件定義、基本設計)について、5～6名のプロジェクトチームによるグループワーク形式での演習を通して、上流工程の一連の流れについて習得する。 なお、本科目は現役のシステムエンジニアが、実務経験に基づく幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 209 1	Webアプリケーション開発総合演習 【必須選択A】	○	2年	120	60	本科目の実施前に学習した技術(HTML、JavaScript、Spring Boot、データベースなど)を駆使して、Webアプリケーションを構築する。 機能を限定したプロトタイプアプリをハンズオン形式で作成する中で、実際のシステム開発の現場でも使う開発手法や実装方法について学ぶ。開発作業は、3～4人のチームでソース共有をしながら実施する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 092 1	セキュリティ演習	○	3年	30	15	仮想環境に構築したPHPサンプルへの攻撃を通して、脆弱性が生まれる原理と具体的な対処方法を学ぶ。 なお、本科目はIT企業でセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 131 1	プロジェクトマネジメント	○	3年	30	15	プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。 なお、本科目はIT企業でプロジェクトマネジメントの実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。

システムエンジニア科(【必須選択A】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
S - 3 093 2	システムデザイン 【必須選択A】	○	3年	60	30	「要求定義」で作成した要件定義書からシステムの落とし込んだ、基本設計書を作成する。操作画面や操作方法、データ出力など、ユーザーから見えるインターフェース 部分の仕様を決定し設計する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 095 2	要求定義 【必須選択A】	○	3年	30	15	上流工程として顧客からのヒアリングを通して、システムの要件を明確化する。その後、成果物として要件定義書を作成する。演習課題はWebシステムを想定し、実施する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 096 1	システム構築総合演習 【必須選択A】	○	3年	150	75	顧客の要求から要件定義を作成する手順や仕様を決定し、システム開発について一連の工程を通して、即実践に対応できるスキルを学ぶ。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 097 1	テストと導入・移行 【必須選択A】	○	3年	30	15	ソフトウェア開発過程における品質管理の重要性を理解し、単体試験や結合試験を中心とする各種テスト技法とその設計手法を学ぶ。加えて、Dockerを活用し継続的インテグレーション(CI)やデプロイまでの流れを体験・理解することにより、開発プロセス全体の効率化と品質向上に関する実践的な知識を身につける。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 098 2	フレームワーク開発 【必須選択A】	○	3年	90	45	基本的なWebアプリケーション構築手法を習得済みの学生を対象に、より高度なフレームワークの活用方法やアプリケーションアーキテクチャを学習する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	システムエンジニア科【必須選択A】 合計数			860	430	

システムエンジニア科(【必須選択B】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 1 200 1	Python基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 1 120 1	IT業務概論	○	1年	30	15	就職対策の前段として、情報産業の業務内容及び詳細な職種を理解し、就職活動に対する意識を早期に確立する。就職後のキャリアパスを想定し、それをモチベーションとして就職活動に臨む。 なお、本科目はIT企業で実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 207 1	Webアプリケーション開発	○	2年	90	45	Webアプリケーションの仕組みや作成方法、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやデザインパターンを活用したプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 106 1	SEA/J基礎	○	2年	60	30	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と模擬問題を通して習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわるシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 2 108 1	実践システム開発演習	○	2年	30	15	システム開発の上流工程(要件定義、基本設計)について、5～6名のプロジェクトチームによるグループワーク形式での演習を通して、上流工程の一連の流れについて習得する。 なお、本科目は現役のシステムエンジニアが、実務経験に基づく幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 092 1	セキュリティ演習	○	3年	30	15	仮想環境に構築したPHPサンプルへの攻撃を通して、脆弱性が生まれる原理と具体的な対処方法を学ぶ。 なお、本科目はIT企業でセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 131 1	プロジェクトマネジメント	○	3年	30	15	プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。 なお、本科目はIT企業でプロジェクトマネジメントの実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
S - 3 099 1	ネットワーク構築演習 【必須選択B】	○	3年	30	15	ネットワークの構築について、スイッチやルータの設定といった演習を通して必要な知識と具体的な手法を習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。

システムエンジニア科(【必須選択B】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
S - 3 100 1	シェルプログラミング 【必須選択B】	○	3年	60	30	システムの運用保守に必要なシェルスクリプトの基本的な文法について、簡単なサンプルプログラムを作成する演習を通じて学習する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	システムエンジニア科【必修選択B】	合 計 数		470	235	

ゲームクリエイタ科 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A－1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A－1 077 1	C#	○	1年	40	20	C#アプリケーション開発を行ううえで必要となる基本文法(順次・選択・繰返し)や変数などの概念について、座学講義と実習課題を通じて習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A－2 042 1	HTML演習	○	2年	30	15	インターネットを通じて日常的に利用しているWebページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者がいることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。 なお、本科目はIT企業でWebサイト構築や運営に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A－2 047 1	ヒューマンインタフェース論	○	2年	30	15	より良いヒューマンインタフェースを設計するために人間の行動心理学や五感の特性とIT機器のヒューマンインタフェースについて、講義と演習問題を通して習得する。 なお、本科目はセミナー講師でセミナー・研修にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A－5 027 1	Webアプリケーション構築	○	3年	100	50	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのWeb開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 なお、本科目はIT企業でWebアプリケーション開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A－5 028 1	セキュリティ応用	○	3年	30	15	情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A－5 029 0	ビジネスマナーと文書技法	○	3年	30	15	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
G－3 031 1	プログラミング総合演習1	○	3年	150	75	アプリケーション開発で必要となる、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について、演習課題を通じて習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
G－3 032 1	プログラミング総合演習2	○	3年	150	75	プログラミング総合演習1で学んだ知識を前提とし、中規模～大規模の演習課題をグループで適切な作業分担を行い、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	ゲームクリエイタ科 合計数			580	290	

ITシステム科(【必須選択A】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 1 200 1	Python基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 1 129 1	システム開発とインフラ構築	○	1年	30	15	IT企業就職時に日常どのような業務を行うのかを講義する。「就職」「システム開発」「インフラ構築」の3つを大きな授業の柱としている。一連の開発業務の流れ、近年主流となっているインフラ構築系技術を解説していく。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 2 184 1	Linuxをさわる	○	2年	60	30	・PC内に仮想マシンを立て、LinuxOSをインストール。 ・Linuxの概要/CUIの操作を体験する。 ・Webサーバを構築する。 ・Google等を使って、ほしい情報を収集する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 207 1	Webアプリケーション開発 【必須選択A】	○	2年	90	45	Webアプリケーションの仕組みや作成方法、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやデザインパターンを活用したプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 209 1	Webアプリケーション開発総合演習 【必須選択A】	○	2年	120	60	本科目の実施前に学習した技術(HTML、JavaScript、Spring Boot、データベースなど)を駆使して、Webアプリケーションを構築する。 機能を限定したプロトタイプアプリをハンズオン形式で作成する中で、実際のシステム開発の現場でも使う開発手法や実装方法について学ぶ。開発作業は、3～4人のチームでソース共有をしながら実施する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 106 1	SEA/J基礎 【必須選択A】	○	2年	60	30	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と模擬問題を通して習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわるシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	ITシステム科【必修選択A】	合計数		470	235	

ITシステム科(【必須選択B】科目コース選択者) 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 1 200 1	Python基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 1 129 1	システム開発とインフラ構築	○	1年	30	15	IT企業就職時に日常どのような業務を行うのかを講義する。「就職」「システム開発」「インフラ構築」の3つを大きな授業の柱としている。一連の開発業務の流れ、近年主流となっているインフラ構築系技術を解説していく。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 2 184 1	Linuxをさわる	○	2年	60	30	・PC内に仮想マシンを立て、LinuxOSをインストール。 ・Linuxの概要/CUIの操作を体験する。 ・Webサーバを構築する。 ・Google等を使って、ほしい情報を収集する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 2 125 1	Webアプリケーション構築演習 【必須選択B】	○	2年	90	45	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのサーバサイドプログラミングの基本であるサーブレットとJSPの概念や仕組み、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやDAOパターンのプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。積み上げ型の最終課題を提示し、各単元の完了都度、そこまでの技術で課題作成を行う。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J - 2 126 1	サーバ構築演習(Basic) 【必須選択B】	○	2年	60	30	Workstation端末に対するCentOSのインストールから始めて、各種サーバ機能をインストール／セッティングして行く。 インターネット上の資料を頼りに、Try & Errorでインストール手順を確立し、手順書に纏める。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
	ITシステム科【必修選択B】	合計数		350	175	

DXマネジメント科 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 5 029 0	ビジネスマナーと文書技法	○	1年	30	15	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
A - 1 200 1	Python基礎	○	1年	90	45	プログラム言語Pythonを利用して、簡単なプログラムの作成を行う。 実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 042 1	HTML演習	○	2年	30	15	インターネットを通じて日常的に利用しているWebページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者がいることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。 なお、本科目はIT企業でWebサイト構築や運営に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 106 1	SEA/J基礎	○	2年	60	30	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と模擬問題を通して習得する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわるシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
M - 2 216 1	ローコード/ノーコード開発	○	2年	60	30	プログラミングの専門的な知識がなくてもアプリケーション開発が可能な「ローコード/ノーコード開発」について学ぶ。ツールの使用方法にとどまらず、業務フローの可視化やプロトタイプ構築、ユーザー視点でのUI/UX設計にも取り組み、開発演習を行う。DX推進やビジネス現場における迅速な課題解決スキルの習得を目的とする。 なお、本科目は、IT企業においてシステム開発に携わった実務経験を有する講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を担当する。
M - 2 217 1	DX総合演習	○	2年	120	60	ローコード/ノーコード開発で培った技術的素養を基に、実社会の業務課題や地域課題に対して、DX的アプローチによる解決策を構想・実装・提案する。少数チームによる企画立案からプロトタイプ開発、発表までを通じて、課題の本質を捉える力と実践力を養う。 なお、本科目は、IT企業においてシステム開発に携わった実務経験を有する講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を担当する。
	DXマネジメント科	合計数		410	205	

ゲームWeb科 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
A - 1 001 0	ITの職業と情報倫理	○	1年	20	10	これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。
A - 1 077 1	C#	○	1年	40	20	C#アプリケーション開発を行ううえで必要となる基本文法(順次・選択・繰返し)や変数などの概念について、座学講義と実習課題を通じて習得する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 2 042 1	HTML演習	○	2年	30	15	インターネットを通じて日常的に利用しているWebページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者がいることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。 なお、本科目はIT企業でWebサイト構築や運営に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 027 1	Webアプリケーション構築	○	2年	100	50	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのWeb開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 なお、本科目はIT企業でWebアプリケーション開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 028 1	セキュリティ応用	○	2年	30	15	情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A - 5 029 0	ビジネスマナーと文書技法	○	2年	30	15	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
	ゲームWeb科	合計数		250	125	

