

実務経験のある教員等による授業科目一覧：令和2年度

学科：ITビジネス科

授業科目名	担当教員名	履修学年	授業時数	区分	授業内容(実務経験を活かした教育内容)
IT 論Ⅱ	押川 知寛 松岡 慎吾	1	180	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、IT 全般における基礎知識を指導する。基礎的なテクノロジーに重点を置き、最新の技術や動向についても解説する。国家資格である「IT パスポート試験」「基本情報技術者試験」のシラバスを指針とする。
IT 論Ⅲ	押川 知寛 松岡 慎吾	2	102	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、IT 全般における基礎知識を指導する。国家資格の中でも「基本情報技術者試験」「応用情報技術者試験」といった上位のシラバスを指針とする。
情報セキュリティ	押川 知寛	1	120	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、国家試験である「情報セキュリティマネジメント試験」を指針とし、網羅的にセキュリティー知識を指導する。セキュリティー意識を高め、正しく実践できるスキル習得を目指していく。
プログラム基礎	佐藤 竜一	1	160	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、プログラマーやシステムエンジニアを目指す上で必須となるアルゴリズムを実際に行う手順や起こりうる事象を通して指導します。
プログラム基礎	佐藤 竜一	2	85	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、1 年次に引き続き様々なアルゴリズムのパターンを解き、応用として基本情報レベルの演習課題に取り組んでいきます。
プログラミング実習Ⅰ	押川 知寛	1	260	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、Javaの言語仕様、プログラミング全般にわたる知識を指導する。また、Unityでは簡単なゲームを作成しゲームプログラミング特有の概念に触れながら、C#でプログラミングするスキルを指導する。
プログラミング実習Ⅰ	押川 知寛	2	170	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、Java 言語を用いてオブジェクト指向の具体的な実装を学び、デザインパターンや関数型プログラミングの考え方、ストリーム API、ラムダ式等、またアプリ制作について指導します。
ゲームプランニングⅠ	平川 優樹	1	40	必須	プランナー、シナリオライター、ディレクターとして 100 タイトル以上の開発に携わる経験を活かして、基本と応用とプレストとプレゼンを繰り返し、ゲームプランニングに必要な知識とスキルを指導する。
ゲーム開発実習Ⅰ	長松 利英	1	60	必須	ゲーム制作会社でゲーム開発の経験を活かして、ゲームエンジン(Unity)の基本操作やゲームシステム及び、ゲーム特有のアルゴリズムを指導する。またオリジナルゲームの制作を指導する。
Python	押川 知寛	2	68	必須	システムエンジニアとしてシステム開発(概要設計～運用テスト)に携わる経験を活かして、Pythonを用いたデータ解析アプリケーションを作成するための基礎的な文法から豊富なライブラリーの活用に至るまでを指導します。
Web 基礎	戸田 美香	1	20	必須	Web 制作会社にて Web デザイナーとしてデザイン、コーディング業務に携わる経験を活かして、HTML5 に対応したWeb知識の基礎やコーディング技術、CSSを用いたレイアウト指定を指導します。
Web 基礎	戸田 美香	2	17	必須	Web 制作会社にて Web デザイナーとしてデザイン、コーディング業務に携わる経験を活かして、実践的なコーディングを学び、様々なレイアウトのコーディングを実習形式で指導します。
JavaScript	高見 和也	2	68	必須	Web制作会社において動的コンテンツの設計・プログラミングに携わる経験を活かして、ブラウザ上での動的コンテンツを作成するスキルやグラフィックプログラミングを通しての数学関数を指導する。
計			1350 時間		