

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
クリエイティブリサーチ2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義+ 演習	時間数	30	単位	2
担当教員	関口 和真			実務 経験	有	職種	プログラマー				
授業概要											
データベース用のソフトウェアとして広く利用される「MySQL」を使用しながら、データベースを操作するための言語「SQL」を学びます。また実際に簡単なWebサービスを作成しながらプログラミング言語を通してデータベースを利用する方法についても取り上げます。											
到達目標											
・「DB」とはなにか概念を自分自身で説明できる・「MySQL」の初歩的な使い方を習得する・「SQL」の基礎的な記述を習得する											
授業方法											
プログラミングに限らず技術を習得するためには、実際に自分の手を動かさなければ決して身につけることは出来ない。講師が行った説明やコーディングをただ眺めるだけではなく、積極的に理解に努め自分のプロジェクトに活かすにはどうすればよいか思慮し、リファクタリングや工夫を加えることを常に意識して取り組む。また実際の開発現場で行われている流れを意識し進行する。											
成績評価方法											
小テスト(80%)：授業中に実施する小テストの成績で評価します（全10回予定）平常点(20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
課題は最後の授業当日まで受け付けるが、締め切りを過ぎた場合は受理しない。また再提出は認めないのでしっかりと確認した上で提出すること。前回の授業を欠席した場合は、当日までに資料や授業動画などで学習してから臨む。授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション：学習内容・評価方法の説明、「DB」とは何か										
第2回	DB基礎1：MySQLの起動と終了										
第3回	DB基礎2：SQLでのCRUD										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース

クリエイティブリサーチ 2

第4回	DB基礎3：SQLをPHPから利用する
第5回	Webサービス開発①：テーブル作成
第6回	Webサービス開発②：検索
第7回	Webサービス開発③：ユーザー登録
第8回	Webサービス開発④：セッション管理
第9回	Webサービス開発⑤：トランザクション
第10回	Webサービス開発⑥：インデックス
第11回	Webサービス開発⑦：リレーション
第12回	Webサービス開発⑧：セキュリティ
第13回	作品制作①：要件定義
第14回	作品制作②：開発
第15回	作品制作③：デバッグ