

科目番号	科目名	区分	請求記号	書名	著者／編者	出版者	備考
I212E	情報解析学特論(E)	参考書	C53.1 / O	Signals and Systems [2nd ed.] (Prentice Hall signal processing series)	A. Oppenheim, A. Willsky, and S. Nawab	Prentice Hall, 1997	
I213E	離散信号処理特論(E)	参考書	C54.2 / C	Linear system theory and design [International 4th ed.]	Chi-Tsong Chen	Oxford University Press, 2013	
		参考書	C53.1 / O	Discrete-Time Signal Processing [3rd ed.]	Alan V. Oppenheim and Ronald W. Schafer	Pearson/Prentice-Hall, 2010	
I214E	システム最適化(E)	参考書	412.6 / G	A Gentle Introduction to Optimization	B. Guenin, J. Könemann, L. Tuncel	Cambridge University Press, 2014	
		参考書	412.6 / B	Introduction to Linear Optimization (Athena Scientific optimization and computation series ; 7)	D. Bertsimas and J. N. Tsitsiklis	Athena Scientific, 1997	
I218E	計算機アーキテクチャ特論(E)	教科書	C31.3 / H / 1	コンピュータの構成と設計：ハードウェアとソフトウェアのインタフェース [第6版] (上)	David A.Patterson、John L.Hennessy 著、成田光彰 訳	日経BP社, 2021	
		教科書	C31.3 / H / 2	コンピュータの構成と設計：ハードウェアとソフトウェアのインタフェース [第6版] (下)	David A.Patterson、John L.Hennessy 著、成田光彰 訳	日経BP社, 2021	
I219E	ソフトウェア設計論(E)	参考書	C42.3/ B	UMLユーザガイド [第2版]	G.ブーチ他著	ピアソン・エデュケーション, 2010	
		参考書	C42.3/ R	UMLリファレンスマニュアル	J.ランボー他著	ピアソン・エデュケーション, 2002	
		参考書	C42.3/ F	UMLモデリングのエッセンス: 標準オブジェクトモデリング言語入門 [第3版]	M.ファウラー著	翔泳社, 2005	
		参考書	C45.2/ O	オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン [改訂版]	E.ガンマ他著	ソフトバンクパブリッシング, 1999	
		参考書	C33.1/ A	プログラミング言語Java [第4版]	K.アーノルド, ジェームズ・ゴスリン, デビッド・ホームズ著	ピアソン・エデュケーション, 2007	
		参考書	C45.1/ K	ソフトウェア工学	岸知二, 野田夏子	近代科学社, 2016	学内ネットワークからのみ閲覧可能 https://elib.maruzen.co.jp/elib/html/BookDetail/Id/3000033195
I233E	オペレーティングシステム特論(E)	教科書	C44.1/ S	Operating system concepts [10th ed., global ed.]	Abraham Silberschatz, Peter Baer Galvin, Greg Gagne	Wiley, 2019	
		参考書	C44.1/ T	Modern Operating Systems [4th ed., global ed.]	Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos	Pearson, 2015	
I235E	ゲーム情報学特論(E)	参考書	C51/ Y	Artificial Intelligence and Games	Georgios N. Yannakakis and Julian Togelius	Springer, 2018	学内ネットワークからのみ閲覧可能 https://doi.org/10.1007/978-3-319-63519-4
		参考書	C42/ H/ 1	Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies (v. 1)	Nakatsu, Ryohei, Rauterberg, Matthias, Ciancarini, Paolo (Eds.)	Springer, 2017	
		参考書	C42/ H/ 2	Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies (v. 2)	Nakatsu, Ryohei, Rauterberg, Matthias, Ciancarini, Paolo (Eds.)	Springer, 2017	
		参考書	C51/ C	Chips Challenging Champions: Games, Computers and Artificial Intelligence	Jonathan Schaeffer and Jaap van den Herik (Eds.)	Elsevier, 2002	
I239E	機械学習(E)	参考書	C53.3/ B	Pattern recognition and machine learning	Christopher M. Bishop	Springer, 2006	
		参考書	C51.3/ M	Machine Learning: A Probabilistic Perspective (Adaptive Computation and Machine Learning) [4th printing]	Kevin P. Murphy	MIT press, 2012	
		参考書	C51.3/ G	Deep Learning	Ian Goodfellow and Yoshua Bengio and Aaron Courville	MIT press, 2016	
		参考書	C51.3/ G	Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn ,Keras and Tensorflow [3rd ed.]	Aurélien Géron	O'Reilly, 2022	
I440	高機能オペレーティングシステム	参考書	C44.1/ T	Distributed Operating Systems	A.S.Tanenbaum	Prentice-Hall, 1995	
		参考書	C44/ B	Hard Real-Time Computing Systems - Predictable Scheduling Algorithms and Applications [4th ed]	Giorgio Buttazzo	Springer, 2024	
I466	国際標準化概論	参考書	-	情報通信技術委員会標準化教育テキスト			Web上で閲覧可能 https://www.ttc.or.jp/activities/sdt_text
		参考書	-	標準化実務入門	経済産業省		Web上で閲覧可能 https://www.meti.go.jp/policy/economy/hyojun-kijun/katsuyo/jitsumunyumon/pdf/2015text_zenbun.pdf
I466S	最新情報セキュリティ理論と応用	教科書	C21.2/ M	代数学から学ぶ暗号理論	宮地充子著	日本評論社, 2012	
		教科書	C21.2/ J	情報セキュリティ (IT Text)	宮地充子、菊池浩明編	オーム社, 2003	
		教科書	C45.2/ J	抽象によるソフトウェア設計 Alloyではじめる形式手法	Daniel Jackson, 中島 震	オーム社, 2011	
		教科書	C41/ A	Advanced Topics in Types and Programming Languages	Benjamin C. Pierce編	The MIT Press, 2005	
I494	データサイエンス実践演習Ⅰ	参考書	C41.8/ M	Pythonによるデータ分析入門：pandas、NumPy、Jupyterを使ったデータ処理 [第3版]	Wes McKinney (著), 小林 儀匡 (翻訳), 瀬戸山 雅人 (翻訳)	オーム社, 2023	
I662E	データサイエンス実践演習Ⅱ(E)	参考書	C41.8/ M	Python for data analysis : data wrangling with pandas, NumPy, and Jupyter [3rd ed]	McKinney, Wes	O'Reilly Media, 2022	