

★	資格書販売ピーク商品
☆	今月のオススメ
新	当月新刊
先	先月新刊
重	重版出来(予定含む)

MEMO

貴店ご担当様	弊社担当

ISBN 978-4-7981-XXXX-X

受注日	月	日
搬入希望	月	日

記号	プログラミング・開発(B2)	ISBN	CODE	本体	在庫	注文
	ゲームプログラミング					
	たのしい2Dゲームの作り方 第3版	9259-8	192590	2980		
	ゲームデータナリティクス	8821-8	188210	3100		
	ゲームをテストする	7562-1	175620	2380		
	Unreal Engine 5で学ぶビジュアルエフェクト実装	7770-0	177700	4600		
	ゲームメカニクス大全 第2版	7674-1	176740	4200		
	モバイルプログラミング					
	基礎&応用力をしっかりと育成！Androidアプリ開発の教科書 第3版 Java対応	7631-4	176310	2850		
	基礎&応用力をしっかりと育成！Androidアプリ開発の教科書 第3版 Kotlin対応	7613-0	176130	2850		
	いきなりプログラミング Androidアプリ開発	7899-8	178990	2200		
	動かして学ぶ！Flutter開発入門	7736-6	177360	3800		
記号	開発管理(B7)	ISBN	CODE	本体	在庫	注文
	エンジニア教養・開発手法					
	「技術書」の読書術	7154-8	171540	2000		
	ITエンジニアのための英語ライティング	8314-5	183140	2380		
	IT用語図鑑[エンジニア編]	6910-1	169100	1800		
☆	ITエンジニアのための【業務知識】がわかる本 第6版	8883-6	188830	2700		
	採用・人事担当者のためのITエンジニアリングの基本がわかる本	6531-8	165310	2200		
	ITエンジニア採用のための戦略・ノウハウがわかる本	7286-6	172860	2280		
	チーム・ジャーニー	6363-5	163630	2400		
	デジタルトランスフォーメーション・ジャーニー	7256-9	172560	2300		
	SCRUM BOOT CAMP THE BOOK【増補改訂版】	6368-0	163680	2400		
	SCRUMMASTER THE BOOK	6685-8	166850	2500		
	技術者のためのテクニカルライティング入門講座 第2版	8842-3	188420	2400		
	データフローダイアグラム	8933-8	189330	2800		
	アジャイルなチームをつくる ふりかえりガイドブック	6879-1	168790	2600		
	アジャイル開発とスクラム 第2版	6746-6	167460	2000		
	アジャイルプラクティスガイドブック	7672-7	176720	2600		
	ITIL 4の教本	7421-1	174210	2400		
	プロダクトマネジメントのすべて	6639-1	166390	2700		
	生成AI時代のプロダクトマネジメント	8681-8	186810	2400		
	はじめての設計をやり抜くための本 第2版	5376-6	153760	2480		
	図解まるわかり 要件定義のきほん	7759-5	177590	1880		
	ITシステム開発「契約」の教科書 第2版	7738-0	177380	3200		
	エンジニアが学ぶ在庫管理システムの「知識」と「技術」	7693-2	176930	2600		
	エンジニアが学ぶ金融システムの「知識」と「技術」第2版	8090-8	180900	2800		
	エンジニアが学ぶ工事管理システムの「知識」と「技術」	8728-0	187280	3000		
	エンジニアが学ぶSCMシステムの「知識」と「技術」	7894-3	178940	3000		
	知識ゼロから学ぶソフトウェアテスト 第3版	8243-8	182430	2500		
	エンジニアリングマネージャーお悩み相談室	8984-0	189840	2400		
	フロントエンド開発のためのテスト入門	7818-9	178180	2800		
	アーキテクトの教科書	8477-7	184770	2800		
	フルスタックテストイング	9047-1	190470	4200		

[illegible]