

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

情報システム専門学科(単位制)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の単位数
ITの職業と情報倫理	○	IT-101	必須	1年次	2
ハードウェア	○	IT-103	必修	1年次	2
システムとソフトウェア	○	IT-104	必修	1年次	2
実践アプリケーション開発	○	CM-201	必須	2年次	1
オブジェクト指向プログラミング	○	CM-202	必須	2年次	4
合計					11

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-101	I T の職業と情報倫理		必須	講義	2
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。				
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。				
事 前 事 後 学 習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成 績 評 価 方 法	科目試験：100%				
授 業 計 画	回	内 容	回	内 容	
	1	IT の発展と社会	16	科目試験	
	2	インターネットの基礎知識	17		
	3	IoT と AI	18		
	4	IT の職業と資格	19		
	5	IT 社会のトラブル	20		
	6	情報セキュリティ	21		
	7	コンピュータウイルス	22		
	8	情報のとらえ方	23		
	9	情報発信のルール	24		
	10	著作権	25		
	11	IoT とビッグデータ	26		
	12	生成 AI の基礎	27		
	13	タイピング練習	28		
	14	タイピング練習	29		
	15	タイピング練習	30		
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	IT の職業と情報倫理	電子開発学園		
	副教材				
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体		
	なし				
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-103	ハードウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素や動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容	回	内 容	
	1	コンピュータの種類と五大装置	16		
	2	データの表現と基数	17		
	3	基数変換	18		
	4	データの表現形式	19		
	5	データの表現形式	20		
	6	データの表現形式<シフト演算>	21		
	7	中央処理装置と主記憶装置の構成	22		
	8	命令とアドレッシング	23		
	9	ALU の回路構成	24		
	10	高速化技術	25		
	11	磁気ディスク	26		
	12	その他の補助装置	27		
	13	入力装置と出力装置	28		
	14	入出力制御とインタフェース	29		
	15	まとめ	30		
使用教材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート	株式会社インフォテック・サーブ		
目標資格	資 格 名		実 施 団 体		
	IT パスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	基本情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数	
IT-104	システムとソフトウェア		必修	講義	2	
科目概要	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。					
学習到達目標	ソフトウェアから見たコンピュータの構成要素やインタフェース設計を理解して、最適なソフトウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。					
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。					
成績評価方法	科目試験：100%					
授業計画	回	内 容		回	内 容	
	1	情報処理システムの処理形態		16		
	2	高信頼化システムの構成		17		
	3	情報処理システムの評価		18		
	4			19		
	5	ヒューマンインタフェース		20		
	6			21		
	7	マルチメディア		22		
	8	ソフトウェアの分類		23		
	9	オペレーティングシステム		24		
	10			25		
	11	プログラム言語		26		
	12			27		
	13	ファイル		28		
	14			29		
	15	まとめ		30		
使用教材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ		
目標資格	資 格 名			実 施 団 体		
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
CM-201	実践アプリケーション開発 ～株式会社ＳＣＣによる職業実践専門課程 企業連携演習授業～		必須	実習	1
科目概要	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。				
学習到達目標	企業連携授業による実際のシステム設計を体験し、システムエンジニアとしてシステムの構築方法やユーザーとの関わり方を身に付ける。				
事前事後学習	本科目は学校の授業で完結する実習形態であるため、事前事後学習は課さない。				
成績評価方法	課題提出、個人評価、グループ評価による総合的評価				
授業計画	回	内 容	回	内 容	
	1	システム開発工程	16	まとめ・総評	
	2	提案依頼書(RFP)	17		
	3	要件定義	18		
	4	演習（要件定義）	19		
	5	基本設計	20		
	6	演習（論理 DB 設計、スケジュール、画面レイアウト）	21		
	7	基本設計書	22		
	8	演習（基本設計書） ・基本設計書 ・成果発表会資料 ・リハーサル	23		
	9	DFDによる要件定義	24		
	10	分析モデルの設計手法	25		
	11	シーケンス図とは	26		
	12	シーケンス図演習	27		
	13	設計モデルの概要	28		
	14	テストとレビュー	29		
	15	成果発表会	30		
使用教材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	実践システム設計	エスシーシー		
	副教材	名刺、日報用紙、議事録用紙			
		基本設計書			
目標資格	資 格 名		実 施 団 体		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業でアプリケーションシステムの開発業務に携わっている講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。 ・ Word、Excel、PowerPoint が利用できる P C				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数	
CM-202	オブジェクト指向プログラミング		必須	実習	4	
科目概要	オブジェクト指向の基本的な考え方、ポリモーフィズム、カプセル化、例外、スレッドなどの機能について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。					
学習到達目標	Java の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。					
事前事後学習	本科目では実習を中心とした授業構成としているため、授業で取り組んだ内容について、各回の授業と同程度の時間を目安に復習を行うこと。実習の振り返りや未達成部分の再実施、成果物の修正・改善などを通じて、理解と技術の定着を図ること。また、別途課題が提示された場合は、期限を意識して自宅学習に取り組むこと。					
成績評価方法	練習課題 (40%) 最終課題 (60%)					
授業計画	回	内 容		回	内 容	
	1	オブジェクト指向とは		24		
	2	Java の復習 (プログラム構造、型と定数/変数、文字列)		25	多態性	
	3	Java の復習 (配列、演算子)		26		
	4	Java の復習 (制御構造)		27	カプセル化とアクセス制御	
	5	クラス		28	静的メンバ	
	6	インスタンス		29	例外処理	
	30					
	8	クラス型変数		31	スレッド	
	9	コンストラクタ		32		
	10	継承		33	コレクション	
	11	オーバーライド		34		
	12	インスタンスの中身		35	活用事例	
	13	汎化・特化		36		
	14	継承の応用		37		
	15	抽象クラス		38		
	16	インタフェース		39	課題制作	
	40					
	18	課題制作		41		
	19					
	20					
	42					
	21			43		
	22	まとめ		44	まとめ	
23	科目試験 (中間)		45	科目試験		
使用教材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
目標資格	資 格 名			実 施 団 体		
	OCJP Bronze			Oracle		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。 実習環境は以下のとおり ・JDK + 統合開発環境					

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

情報システム学科(単位制)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の単位数
ITの職業と情報倫理	○	IT-101	必須	1年次	2
ハードウェア	○	IT-103	必修	1年次	2
システムとソフトウェア	○	IT-104	必修	1年次	2
オブジェクト指向プログラミング	○	CM-202	必須	2年次	4
合計					10

科目番号	科目名	科目区分	授業形態	単位数
IT-101	I T の職業と情報倫理	必須	講義	2
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。			
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。			
事 前 事 後 学 習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。			
成 績 評 価 方 法	科目試験：100%			
授 業 計 画	回	内 容	回	内 容
	1	IT の発展と社会	16	科目試験
	2	インターネットの基礎知識	17	
	3	IoT と AI	18	
	4	IT の職業と資格	19	
	5	IT 社会のトラブル	20	
	6	情報セキュリティ	21	
	7	コンピュータウイルス	22	
	8	情報のとらえ方	23	
	9	情報発信のルール	24	
	10	著作権	25	
	11	IoT とビッグデータ	26	
	12	生成 AI の基礎	27	
	13	タイピング練習	28	
	14	タイピング練習	29	
	15	タイピング練習	30	
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社	
	主教材	IT の職業と情報倫理	電子開発学園	
	副教材			
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体	
	なし			
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。			

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-103	ハードウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素や動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容		回	内 容
	1	コンピュータの種類と五大装置		16	
	2	データの表現と基数		17	
	3	基数変換		18	
	4	データの表現形式		19	
	5	データの表現形式		20	
	6	データの表現形式<シフト演算>		21	
	7	中央処理装置と主記憶装置の構成		22	
	8	命令とアドレッシング		23	
	9	ALU の回路構成		24	
	10	高速化技術		25	
	11	磁気ディスク		26	
	12	その他の補助装置		27	
	13	入力装置と出力装置		28	
	14	入出力制御とインタフェース		29	
	15	まとめ		30	
使用教材	書 籍 名			出 版 社	
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ	
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ	
目標資格	資 格 名			実 施 団 体	
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-104	システムとソフトウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ソフトウェアから見たコンピュータの構成要素やインタフェース設計を理解して、最適なソフトウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容		回	内 容
	1	情報処理システムの処理形態		16	
	2	高信頼化システムの構成		17	
	3	情報処理システムの評価		18	
	4			19	
	5	ヒューマンインタフェース		20	
	6			21	
	7	マルチメディア		22	
	8	ソフトウェアの分類		23	
	9	オペレーティングシステム		24	
	10			25	
	11	プログラム言語		26	
	12			27	
	13	ファイル		28	
	14			29	
	15	まとめ		30	
使用教材	書 籍 名			出 版 社	
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ	
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ	
目標資格	資 格 名			実 施 団 体	
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数	
CM-202	オブジェクト指向プログラミング		必須	実習	4	
科目概要	オブジェクト指向の基本的な考え方、ポリモーフィズム、カプセル化、例外、スレッドなどの機能について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。					
学習到達目標	Java の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。					
事前事後学習	本科目では実習を中心とした授業構成としているため、授業で取り組んだ内容について、各回の授業と同程度の時間を目安に復習を行うこと。実習の振り返りや未達成部分の再実施、成果物の修正・改善などを通じて、理解と技術の定着を図ること。また、別途課題が提示された場合は、期限を意識して自宅学習に取り組むこと。					
成績評価方法	練習課題(40%) 最終課題(60%)					
授業計画	回	内 容		回	内 容	
	1	オブジェクト指向とは		24		
	2	Java の復習(プログラム構造、型と定数/変数、文字列)		25	多態性	
	3	Java の復習(配列、演算子)		26		
	4	Java の復習(制御構造)		27	カプセル化とアクセス制御	
	5	クラス		28	静的メンバ	
	6	インスタンス		29	例外処理	
	30					
	8	クラス型変数		31	スレッド	
	9	コンストラクタ		32		
	10	継承		33	コレクション	
	11	オーバーライド		34		
	12	インスタンスの中身		35	活用事例	
	13	汎化・特化		36		
	14	継承の応用		37		
	15	抽象クラス		38		
	16	インタフェース		39	課題制作	
	40					
	18	課題制作		41		
	19					
	20					
	42					
	21			43		
	22	まとめ		44	まとめ	
23	科目試験(中間)		45	科目試験		
使用教材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
目標資格	資 格 名			実 施 団 体		
	OCJP Bronze			Oracle		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。 実習環境は以下のとおり ・JDK + 統合開発環境					

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

マルチメディア専門学科(単位制)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の単位数
ITの職業と情報倫理	○	IT-101	必須	1年次	2
ハードウェア	○	IT-103	必修	1年次	2
C#プログラミング1	○	GM-101	必須	1年次	2
C#プログラミング2	○	GM-102	必須	1年次	2
クリエイティブプレゼンテーション	○	MM-201	必須	2年次	2
合計					10

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-101	I T の職業と情報倫理		必須	講義	2
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。				
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。				
事 前 事 後 学 習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成 績 評 価 方 法	科目試験：100%				
授 業 計 画	回	内 容	回	内 容	
	1	IT の発展と社会	16	科目試験	
	2	インターネットの基礎知識	17		
	3	IoT と AI	18		
	4	IT の職業と資格	19		
	5	IT 社会のトラブル	20		
	6	情報セキュリティ	21		
	7	コンピュータウイルス	22		
	8	情報のとらえ方	23		
	9	情報発信のルール	24		
	10	著作権	25		
	11	IoT とビッグデータ	26		
	12	生成 AI の基礎	27		
	13	タイピング練習	28		
	14	タイピング練習	29		
	15	タイピング練習	30		
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	IT の職業と情報倫理	電子開発学園		
	副教材				
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体		
	なし				
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-103	ハードウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素や動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容	回	内 容	
	1	コンピュータの種類と五大装置	16		
	2	データの表現と基数	17		
	3	基数変換	18		
	4	データの表現形式	19		
	5	データの表現形式	20		
	6	データの表現形式<シフト演算>	21		
	7	中央処理装置と主記憶装置の構成	22		
	8	命令とアドレッシング	23		
	9	ALU の回路構成	24		
	10	高速化技術	25		
	11	磁気ディスク	26		
	12	その他の補助装置	27		
	13	入力装置と出力装置	28		
	14	入出力制御とインタフェース	29		
	15	まとめ	30		
使用教材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート	株式会社インフォテック・サーブ		
目標資格	資 格 名		実 施 団 体		
	IT パスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	基本情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
GM-102	C#プログラミング 1		必須	実習	2
科 目 概 要	Unity でのゲーム開発で用いる C#について、講義・机上演習・実習を通して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。				
学 習 到 達 目 標	C#の基本文法を使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。				
事 前 事 後 学 習	各回の講義授業の復習に取り組むこと。また、演習の実施が未完了の場合や別途課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成 績 評 価 方 法	・科目試験(50%) ・課題評価(50%)				
授 業 計 画	回	内 容	回	内 容	
	1	プログラムとは プログラムの実行	16	配列	
	2	演算と変数	17	多次元配列	
	3		18		
	4	プログラミング演習（演算と変数）	19		
	5		20		
	6	条件分岐	21	クラスとオブジェクト	
	7		22		
	8	プログラミング演習（条件分岐）	23		
	9		24		
	10		25		
	11	繰り返し処理	26	プログラミング演習（総合）	
	12		27		
	13	プログラミング演習（繰り返し処理）	28		
	14		29		
15	30				
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	1 週間で C#の基礎が学べる本	インプレス		
	副教材				
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体		
備 考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数	
GM-103	C#プログラミング 2		必須	実習	2	
科 目 概 要	オブジェクト指向の基本的な考え方と C#による実装について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。					
学 習 到 達 目 標	C#でオブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。					
事 前 事 後 学 習	各回の講義授業の復習に取り組むこと。また、演習の実施が未完了の場合や別途課題が出された際は、その課題に取り組むこと。					
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・演習課題提出					
授 業 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	クラスとオブジェクト		16	オーバーライド、ポリモーフィズム	
	2	演習課題		17	演習課題	
	3	メソッドのオーバーロード		18	抽象クラス	
	4	カプセル化		19	演習課題	
	5	様々なプロパティ		20	演習課題	
	6	演習課題		21	インターフェース	
	7	演習課題		22	演習課題	
	8	コンストラクタ		23	演習課題	
	9	ガーベージコレクション		24	コレクション	
	10	値型と参照型		25	デリゲート	
	11	静的メンバ、ネームスペース、スコープ		26	例外処理	
	12	演習課題		27	演習課題	
	13	演習課題		28	演習課題	
	14	継承		29	演習課題	
	15	演習課題		30	演習課題	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	1 週間で C#の基礎が学べる本		インプレス		
	副教材					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
MM-201	クリエイティブプレゼンテーション		必須	演習	2
科目概要	制作物を魅力的に紹介するために有効なプレゼンテーション技法や PowerPoint の使用方法を学ぶ。				
学習到達目標	有効なプレゼンテーション技法を理解・習得し、自身の制作物を魅力的に紹介することができる。				
事前事後学習	本科目では演習を中心とした授業構成としているため、授業で取り組んだ内容について、各回の授業と同程度の時間を目安に復習を行うこと。演習の振り返りや未達成部分の再実施、成果物の修正・改善などを通じて、理解と技術の定着を図ること。また、別途課題が提示された場合は、期限を意識して自宅学習に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験、演習評価				
授業計画	回	内 容	回	内 容	
	1	PowerPoint の基本①	16	科目試験	
	2	PowerPoint の基本②	17		
	3	PowerPoint の基本③	18		
	4	準備する前に知っておきたいこと	19		
	5	自分の考えを整理する方法	20		
	6	わかりやすい説明の基本ルール	21		
	7	相手を動かす話し方・伝え方	22		
	8	聞き手の徹底分析術	23		
	9	プレゼンの資料作成術	24		
	10	プレゼンテーション演習	25		
	11	プレゼンテーション演習	26		
	12	プレゼンテーション演習	27		
	13	プレゼンテーション演習	28		
	14	プレゼンテーション演習	29		
	15	プレゼンテーション演習	30		
使用教材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	実践システム設計	エスシーシー		
	副教材	名刺、日報用紙、議事録用紙			
		基本設計書			
目標資格	資 格 名		実 施 団 体		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目はビジネス現場で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

大学併修学科(単位制)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の単位数
ITの職業と情報倫理	○	IT-101	必須	1年次	2
アルゴリズム	○	IT-102	必修	1年次	6
ハードウェア	○	IT-103	必修	1年次	2
システムとソフトウェア	○	IT-104	必修	1年次	2
ネットワークとセキュリティ	○	IT-106	必修	1年次	2
オペレーティングシステム	○	CM-110	必須	1年次	2
合計					16

科目番号	科目名	科目区分	授業形態	単位数
IT-101	I T の職業と情報倫理	必須	講義	2
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。			
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。			
事 前 事 後 学 習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。			
成 績 評 価 方 法	科目試験：100%			
授 業 計 画	回	内 容	回	内 容
	1	IT の発展と社会	16	科目試験
	2	インターネットの基礎知識	17	
	3	IoT と AI	18	
	4	IT の職業と資格	19	
	5	IT 社会のトラブル	20	
	6	情報セキュリティ	21	
	7	コンピュータウイルス	22	
	8	情報のとらえ方	23	
	9	情報発信のルール	24	
	10	著作権	25	
	11	IoT とビッグデータ	26	
	12	生成 AI の基礎	27	
	13	タイピング練習	28	
	14	タイピング練習	29	
	15	タイピング練習	30	
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社	
	主教材	IT の職業と情報倫理	電子開発学園	
	副教材			
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体	
	なし			
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。			

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-102	アルゴリズム		必修	講義	6
科目概要	プログラミングの基本となるアルゴリズムについて、講義と練習問題を通して擬似言語で表現できる知識を習得する。				
学習到達目標	アルゴリズムを理解し、情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」科目 B 試験のデータ構造とアルゴリズムの問題が解けるようになる。				
事前事後学習	本科目では演習を中心とした授業構成としているため、授業で取り組んだ内容について、各回の授業と同程度の時間を目安に復習を行うこと。演習の振り返りや未達成部分の再実施、成果物の修正・改善などを通じて、理解と技術の定着を図ること。また、別途課題が提示された場合は、期限を意識して自宅学習に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容	回	内 容	
	1	アルゴリズムとは	24	一次元配列とは(定数と変数の代入)	
	2	流れ図（フローチャート）	25	一次元配列とは(その他の処理)	
	3	基本制御構造	26		
	4	変数と定数	27	二次元配列とは(基本操作)	
	5	変数のトレース	28		
	6	カウンタ	29	二次元配列とは(その他の処理)	
	7	擬似言語とは(順次構造)	30	線形探索法	
	8	擬似言語とは(選択構造)	31		
	9		32	二分探索法	
	10	擬似言語とは(繰返し構造)	33		
	11		34	基本選択法	
	12	関数とは(メリット)	35		
	13	関数とは(引数と戻り値)	36	基本交換法	
	14	関数とは(変数のスコープ)	37		
	15	集計(加算項目)	38	リスト(リストとは)	
	16		39	リスト(基本操作)	
	17	集計(減算項目とその他)	40		
	18	二重ループ	41	スタック/キュー	
	19		42		
	20	複合条件	43	オブジェクト指向とクラス	
	21		44		
	22	まとめ	45	まとめ	
	23	一次元配列とは(宣言と代入の方法)			
使用教材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	擬似言語で学ぶアルゴリズム	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	擬似言語シミュレーター	株式会社インフォテック・サーブ		
目標資格	資 格 名		実 施 団 体		
	基本情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-103	ハードウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素や動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容		回	内 容
	1	コンピュータの種類と五大装置		16	
	2	データの表現と基数		17	
	3	基数変換		18	
	4	データの表現形式		19	
	5	データの表現形式		20	
	6	データの表現形式<シフト演算>		21	
	7	中央処理装置と主記憶装置の構成		22	
	8	命令とアドレッシング		23	
	9	ALU の回路構成		24	
	10	高速化技術		25	
	11	磁気ディスク		26	
	12	その他の補助装置		27	
	13	入力装置と出力装置		28	
	14	入出力制御とインタフェース		29	
	15	まとめ		30	
使用教材	書 籍 名			出 版 社	
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ	
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ	
目標資格	資 格 名			実 施 団 体	
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数
IT-104	システムとソフトウェア		必修	講義	2
科目概要	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ソフトウェアから見たコンピュータの構成要素やインタフェース設計を理解して、最適なソフトウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。				
成績評価方法	科目試験：100%				
授業計画	回	内 容		回	内 容
	1	情報処理システムの処理形態		16	
	2	高信頼化システムの構成		17	
	3	情報処理システムの評価		18	
	4			19	
	5	ヒューマンインタフェース		20	
	6			21	
	7	マルチメディア		22	
	8	ソフトウェアの分類		23	
	9	オペレーティングシステム		24	
	10			25	
	11	プログラム言語		26	
	12			27	
	13	ファイル		28	
	14			29	
	15	まとめ		30	
使用教材	書 籍 名			出 版 社	
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ	
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ	
目標資格	資 格 名			実 施 団 体	
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構	
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				

科目番号	科目名		科目区分	授業形態	単位数	
IT-106	ネットワークとセキュリティ		必修	講義	2	
科 目 概 要	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。					
学 習 到 達 目 標	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。					
事 前 事 後 学 習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。					
成 績 評 価 方 法	科目試験：100%					
授 業 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	インターネット		16		
	2	標準プロトコル		17		
	3	ネットワークアーキテクチャ		18		
	4	LAN と MAC アドレス		19		
	5	接続装置とその他の LAN 技術		20		
	6	ネットワークの構成要素		21		
	7	通信技術と伝送制御		22		
	8	ネットワーク管理		23		
	9	まとめ(ネットワーク分野)		24		
	10	情報セキュリティの概念		25		
	11	情報セキュリティ技術		26		
	12	情報セキュリティの管理と評価		27		
	13	セキュリティ対策		28		
	29					
	15	まとめ(セキュリティ分野)		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)		株式会社インフォテック・サーブ		
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	IT パスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					

科目番号	科目名				科目区分	授業形態	単位数
CM-110	オペレーティングシステム				必須	講義	2
科目概要	オペレーティングシステムについて、基本的な入出力インタフェースを提供すること、ソフト・ハード資源を効率よく管理すること、メモリ資源の管理と仮想化を中心に、オペレーティングシステムを実現している各種技法を講義を通して身に付ける。						
学習到達目標	メモリ資源の管理と仮想化・階層化の概念について学び、主記憶管理の基本的な手法を理解し、ファイルシステムの基本的な構造ならびに入出力処理の効率化のための技法を身に付ける。						
事前事後学習	本科目では講義を中心とした授業構成としているため、各回の授業と同程度の時間の予習と復習に取り組むこと。また、別途自宅学習用の課題が出された際は、その課題に取り組むこと。						
成績評価方法	科目試験						
授業計画	回	内 容			回	内 容	
	1	主記憶の管理(1) 主記憶の基本概念とアドレスマッピング			16	科目試験	
	2	主記憶の管理(2) マルチプログラミングの形式			17		
	3	主記憶の管理(3) 領域管理と割り当て方式(固定区画と可変区画)			18		
	4	主記憶の管理(4) プロセスの長期スケジューリング			19		
	5	仮想記憶方式(1) メモリ階層と仮想記憶			20		
	6	仮想記憶方式(2) 仮想記憶の基本的実現手法(ページングとセグメンテーション)			21		
	7	仮想記憶方式(3) 仮想記憶の効率化のための技法			22		
	8	仮想記憶方式(4) メモリ参照の局所性とページングポリシー			23		
	9	仮想記憶方式(5) 代表的なページ置き換えアルゴリズムとその特徴			24		
	10	仮想記憶方式(6) ページ管理の性能評価			25		
	11	ファイルシステムと入出力(1) ファイルの基本概念			26		
	12	ファイルシステムと入出力(2) ファイルシステムの仕組みと動作			27		
	13	ファイルシステムと入出力(3) ファイルアクセスの基本的技法			28		
	14	ファイルシステムと入出力(4) 効率的な入出力処理のためのソフトウェア技法			29		
	15	まとめ			30		
使用教材	書 籍 名				出 版 社		
	主教材	IT ワールド			株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート			株式会社インフォテック・サーブ		
目標資格	資 格 名				実 施 団 体		
備考	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。						

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

情報システム専門科(時数制) ※2025年度以前入学者

(1時間：45分)

科目名	実務経験者の 授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者の 時間数
ITの職業と情報倫理	○	SA-101	必修	1年次	30
JAVA	○	SA-107	必修	1年次	120
ネットワーク応用1	○	SA-116	必修	1年次	30
アプリケーション開発技術1	○	SA-119	必修	1年次	30
実践アプリケーション開発	○	SA-206	必修	2年次	30
オブジェクト指向プログラミング	○	SA-207	必修	2年次	120
合計					360

科目番号：SA-101

科 目 名			時間数(90 分)			
I T の職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 1	4		1 5
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	IT の発展と社会		16		
	2	インターネットの基礎知識		17		
	3	IoT と AI		18		
	4	IT の職業と資格		19		
	5	IT 社会のトラブル		20		
	6	情報セキュリティ		21		
	7	コンピュータウィルス		22		
	8	情報のとらえ方		23		
	9	情報発信のルール		24		
	10	著作権		25		
	11	タイプレッスン演習		26		
	12	タイプレッスン演習		27		
	13	タイプレッスン演習		28		
	14	タイプレッスン演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	I T の職業と情報倫理		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科 目 名			時間数(90 分)			
J A V A			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 7	5	3 8	6 0
科 目 概 要	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高い Java について、講義・机上演習・実習を通して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。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	J a v a の基本文法や標準ライブラリを使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	Java の特徴と開発の流れ		31	プログラミング実習（配列1）	
	2	Java の開発環境と基本構造		32	配列 2	
	3	変数宣言の文		33	プログラミング実習（配列2）	
	4	プログラミング実習（変数宣言の文）		34		
	5			35	メソッド1	
	6	式と演算子 1		36		
	7	プログラミング実習（式と演算子 1）		37	プログラミング実習（メソッド1）	
	8			38		
	9	式と演算子 2		39	メソッド2	
	10	プログラミング実習（式と演算子 2）		40		
	11			41	プログラミング実習（メソッド2）	
	12			42		
	13	条件分岐1		43	複数クラスを用いた開発	
	14	プログラミング実習（条件分岐1）		44		
	15			45	プログラミング実習（複数クラス）	
	16	条件分岐2		46		
	17			47	総合演習課題	
	18	プログラミング実習（条件分岐2）		48		
	19			49		
	20	繰り返し1		50		
	21			51	総合プログラミング実習	
	22	プログラミング実習（繰り返し1）		52		
	23			53		
	24	繰り返し2		54		
	25	プログラミング実習（繰り返し2）		55		
	26			56		
	27	配列 1		57		
	28			58		
	29	プログラミング実習（配列1）		59	科目試験	
	30			60		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
実 習 環 境	・JDK（Java SE 7 以降） ・テキストエディタ（Cpad for Java） ・Web ブラウザ（ヘルプ参照等で使用）					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・課題評価			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：SA-116

科 目 名			時間数(90 分)			
ネットワーク応用 1			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
科 目 概 要	ネットワーク構成の理論や設計方法について、講義を通して必要な知識と具体的手法を習得する。					
学 習 到 達 目 標	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その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やネットワークエンジニアに必要なネットワーク理論やネットワーク設計方法を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ネットワーク通信とプロトコル OSI 参照モデルとは		16		
	2	物理層とケーブル		17		
	3	データリンク層の役割		18		
	4	VLAN		19		
	5	ネットワーク層の役割と IP アドレス		20		
	6	ネットワーク層の基本プロトコル		21		
	7	アドレス変換と ICMP		22		
	8	ルーティング		23		
	9	トランスポート層と代表的なプロトコル		24		
	10	アプリケーション層と代表的なプロトコル		25		
	11	インターネットとセキュリティ		26		
	12	クラウドコンピューティングと仮想化		27		
	13	無線 LAN ネットワークの冗長化技術		28		
	14	IPv6		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	ストーリーで学ぶ ネットワークの基本		インプレス		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
	応用情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
	ネットワークスペシャリスト試験			情報処理推進機構 (IPA)		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：SA-119

科 目 名			時間数(90分)			
アプリケーション開発技術 1			講 義	演 習	実 習	合 計
			9	6		15
科 目 概 要	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。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	システム設計の手順や手法を習得し、システム設計の成果をDFD、E－R図、UMLを使って具現化できる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	システム開発工程				
	2	画面レイアウト、演習				
	3	DFD、演習				
	4	E－R				
	5	E－Rの演習				
	6	クラス図				
	7	クラス図の演習				
	8	ユースケース図、演習				
	9	アクティビティ図、演習				
	10	ユースケース記述				
	11	ユースケース図とアクティビティ図の演習				
	12	ユースケース記述と画面レイアウトの演習				
	13	チェックテスト				
	14	チェックテストによる復習				
	15	科目試験				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	アプリケーション開発技術		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	応用情報技術者試験			情報処理推進機構（IPA）		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：SA-206

科 目 名			時間数(90分)			
実践アプリケーション開発 ～株式会社SCCによる職業実践専門課程 企業連携演習授業～			講 義	演 習	実 習	合 計
			5		10	15
科 目 概 要	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。 本科目は IT 企業でアプリケーションシステムの開発業務に携わっている講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	企業連携授業による実際のシステム設計を体験し、システムエンジニアとしてシステムの構築方法やユーザーとの関わり方を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	システム開発工程		16		
	2	提案依頼書(RFP)		17		
	3	要件定義		18		
	4	演習（要件定義）		19		
	5	基本設計		20		
	6	演習（論理 DB 設計、スケジュール、画面レイアウト）		21		
	7	基本設計書		22		
	8	演習（基本設計書） ・基本設計書 ・成果発表会資料 ・リハーサル		23		
	9			24		
	10			25		
	11			26		
	12			27		
	13			28		
	14			29		
	15	成果発表会、まとめ・総評		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	実践システム設計		エスシーシー		
	副教材	名刺、日報用紙、議事録用紙 基本設計書				
実 習 環 境	・ Word、Excel、PowerPoint が利用できる PC					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	課題提出、個人評価、グループ評価による総合的評価			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：SA-207

科 目 名			時間数(90 分)			
オブジェクト指向プログラミング			講 義	演 習	実 習	合 計
			2 0		4 0	6 0
科 目 概 要	オブジェクト指向の基本的な考え方と J a v a による実装について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。また、OCJP Bronze の取得を目指す。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	J a v a の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術と、OCJP Bronze 合格に向けた知識を身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	復習課題 変数・配列・演算子・制御構造		31	カプセル化	
	2			32		
	3			33		
	4	オブジェクト指向をはじめよう		34	練習課題(カプセル化)	
	5	インスタンスとクラス		35		
	6			36		
	7	練習課題(クラス)		37	Java を支えるクラスたち	
	8			38		
	9			39		
	10	さまざまなクラス機構		40	練習課題(静的メソッド)	
	11			41		
	12	継承		42	最終課題制作	
	13			43		
	14			44		
	15	練習課題(継承)		45		
	16			46		
	17			47		
	18			48		
	19			49		
	20			50		
	21	高度な継承		51		
	22			52		
	23			53		
	24	多態性		54		
	25			55		
	26			56		
	27	練習課題 (抽象クラス・インターフェース・多態性)		57		
	28			58		
	29			59		
	30			60		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
実 習 環 境	・ JavaSE7 以降					
	・ Visual Studio Code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	OCJP Bronze			Oracle		
成 績 評 価 方 法	練習課題(40%) 最終課題(60%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

情報システム科(時数制) ※2025年度以前入学者

(1時間：45分)

科目名	実務経験者の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者の時間数
ITの職業と情報倫理	○	JA-101	必修	1年次	30
JAVA	○	JA-106	必修	1年次	120
アプリケーション開発技術1	○	JA-117	必修	1年次	30
オブジェクト指向プログラミング	○	JA-208	必修	2年次	120
合計					300

科目番号：JA-101

科 目 名			時間数(90 分)			
I T の職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 1	4		1 5
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	IT の発展と社会		16		
	2	インターネットの基礎知識		17		
	3	IoT と AI		18		
	4	IT の職業と資格		19		
	5	IT 社会のトラブル		20		
	6	情報セキュリティ		21		
	7	コンピュータウィルス		22		
	8	情報のとらえ方		23		
	9	情報発信のルール		24		
	10	著作権		25		
	11	タイプレッスン演習		26		
	12	タイプレッスン演習		27		
	13	タイプレッスン演習		28		
	14	タイプレッスン演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	I T の職業と情報倫理		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科 目 名			時間数(90 分)			
J A V A			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 7	5	3 8	6 0
科 目 概 要	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高い J a v a について、講義・机上演習・実習を通して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。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	J a v a の基本文法や標準ライブラリを使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	Java の特徴と開発の流れ		31	プログラミング実習（配列1）	
	2	Java の開発環境と基本構造		32	配列 2	
	3	変数宣言の文		33		
	4	プログラミング実習（変数宣言の文）		34	プログラミング実習（配列2）	
	35					
	6	式と演算子 1		36	メソッド 1	
	7	プログラミング実習（式と演算子 1）		37		
	38					
	9	式と演算子 2		39	プログラミング実習（メソッド1）	
	10	プログラミング実習（式と演算子 2）		40	メソッド 2	
	11			41		
	12			42		
	13	条件分岐 1		43	プログラミング実習（メソッド2）	
	14	プログラミング実習（条件分岐 1）		44	複数クラスを用いた開発	
	15			45		
	16	条件分岐 2		46	プログラミング実習（複数クラス）	
	17	プログラミング実習（条件分岐 2）		47		
	18			48		
	19			49	総合演習課題	
	20	繰り返し 1		50		
	21	プログラミング実習（繰り返し 1）		51		
	22			52		
	23			53		
	24	繰り返し 2		54		
	25	プログラミング実習（繰り返し 2）		55		
	26			56		
	27	配列 1		57		
	28			58		
	29	プログラミング実習（配列 1）		59	科目試験	
	30			60		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
実 習 環 境	・JDK（Java SE 7 以降）					
	・テキストエディタ（Cpad for Java）					
	・Web ブラウザ（ヘルプ参照等で使用）					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・課題評価			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：JA-117

科 目 名			時間数(90分)			
アプリケーション開発技術 1			講 義	演 習	実 習	合 計
			9	6		15
科 目 概 要	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。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	システム設計の手順や手法を習得し、システム設計の成果をDFD、E－R図、UMLを使って具現化できる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	システム開発工程				
	2	画面レイアウト、演習				
	3	DFD、演習				
	4	E－R				
	5	E－Rの演習				
	6	クラス図				
	7	クラス図の演習				
	8	ユースケース図、演習				
	9	アクティビティ図、演習				
	10	ユースケース記述				
	11	ユースケース図とアクティビティ図の演習				
	12	ユースケース記述と画面レイアウトの演習				
	13	チェックテスト				
	14	チェックテストによる復習				
	15	科目試験				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	アプリケーション開発技術		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	応用情報技術者試験			情報処理推進機構（IPA）		
成 績 評 価 方 法	・科目試験			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：JA-208

科 目 名			時間数(90 分)			
オブジェクト指向プログラミング			講 義	演 習	実 習	合 計
			2 0		4 0	6 0
科 目 概 要	オブジェクト指向の基本的な考え方と J a v a による実装について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。また、OCJP Bronze の取得を目指す。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	J a v a の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術と、OCJP Bronze 合格に向けた知識を身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	復習課題 変数・配列・演算子・制御構造		31	カプセル化	
	2			32		
	3			33		
	4	オブジェクト指向をはじめよう		34	練習課題(カプセル化)	
	5	インスタンスとクラス		35		
	6			36		
	7	練習課題(クラス)		37	Java を支えるクラスたち	
	8			38		
	9			39		
	10	さまざまなクラス機構		40	練習課題(静的メソッド)	
	11			41		
	12	継承		42	最終課題制作	
	13			43		
	14			44		
	15	練習課題(継承)		45		
	16			46		
	17			47		
	18			48		
	19			49		
	20			50		
	21	高度な継承		51		
	22			52		
	23			53		
	24	多態性		54		
	25			55		
	26			56		
	27	練習課題 (抽象クラス・インターフェース・多態性)		57		
	28			58		
	29			59		
	30			60		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門		株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料				
実 習 環 境	・ JavaSE7 以降 ・ Visual Studio Code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	OCJP Bronze			Oracle		
成 績 評 価 方 法	練習課題(40%) 最終課題(60%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

マルチメディア専門科(時数制) ※2025年度以前入学者

(1時間：45分)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の時間数
ITの職業と情報倫理	○	SM-101	必修	1年次	30
アルゴリズム	○	SM-104	必修	1年次	60
C#プログラミング1	○	SM-117	必修	1年次	60
C#プログラミング2	○	SM-118	必修	1年次	60
クリエイティブプレゼンテーション	○	SM-205	必修	2年次	30
合計					240

科目番号：SM-101

科 目 名			時間数(90分)			
I Tの職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 1	4		1 5
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	IT の発展と社会		16		
	2	インターネットの基礎知識		17		
	3	IoT と AI		18		
	4	IT の職業と資格		19		
	5	IT 社会のトラブル		20		
	6	情報セキュリティ		21		
	7	コンピュータウィルス		22		
	8	情報のとらえ方		23		
	9	情報発信のルール		24		
	10	著作権		25		
	11	タイプレッスン演習		26		
	12	タイプレッスン演習		27		
	13	タイプレッスン演習		28		
	14	タイプレッスン演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	I Tの職業と情報倫理		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：SM-104

科 目 名			時間数(90分)			
アルゴリズム			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	プログラミングの基本となるアルゴリズムについて、講義と練習問題を通して擬似言語で表現できる知識を習得する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	アルゴリズムを理解し、情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」科目 B 試験のデータ構造とアルゴリズムの問題が解けるようになる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	疑似言語の規則		16	探索の練習問題解説	
	2	フローチャートを疑似言語に変換		17	選択ソート	
	3	順次型、選択型		18		
	4			19	バブルソート	
	5	繰り返し (While, For)		20		
	6			21	挿入ソート	
	7	繰り返しと選択の組み合わせ		22		
	8			23	シェルソート, クイックソート, マージ, ヒープソート (紹介程度)	
	9	配列の基本操作		24		
	10			25	練習問題による復習	
	11	探索のアルゴリズム (線形探索、番兵)		26		
	12			27		
	13	探索のアルゴリズム (二分探索)		28		
	14			29		
	15	探索の練習問題		30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	疑似言語で学ぶアルゴリズム		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境	擬似言語シミュレーター(株式会社インフォテック・サーブ)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：SM-117

科 目 名			時間数(90分)			
C＃プログラミング1			講 義	演 習	実 習	合 計
			15		15	30
科 目 概 要	Unityでのゲーム開発で用いるC#について、講義・机上演習・実習を通して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。 本科目はIT企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	C#の基本文法を使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	プログラミングとは		16	プログラミング演習（繰り返し処理）	
	2	プログラムの実行		17	配列	
	3	演算と変数		18		
	4			19	多次元配列	
	5	プログラミング演習（演算と変数）		20		
	6			21	プログラミング演習 （配列、多次元配列）	
	7	条件分岐		22		
	8			23		
	9	プログラミング演習（条件分岐）		24	クラスとオブジェクト	
	10			25		
	11	繰り返し処理		26	プログラミング演習 （クラスとオブジェクト）	
	12			27		
	13	プログラミング演習（繰り返し処理）		28	プログラミング演習（総合）	
	14			29		
	15			30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	1週間でC#の基礎が学べる本		インプレス		
実 習 環 境	Visual Studio Code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・課題評価			＜評価基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：SM-118

科 目 名			時間数(90分)			
C＃プログラミング2			講 義	演 習	実 習	合 計
			16		14	30
科 目 概 要	オブジェクト指向の基本的な考え方と C#による実装について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	C#でオブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	クラスとオブジェクト		16	オーバーライド、ポリモーフィズム	
	2	演習課題		17	演習課題	
	3	メソッドのオーバーロード		18	抽象クラス	
	4	カプセル化		19	演習課題	
	5	様々なプロパティ		20	演習課題	
	6	演習課題		21	インターフェース	
	7	演習課題		22	演習課題	
	8	コンストラクタ		23	演習課題	
	9	ガーベージコレクション		24	コレクション	
	10	値型と参照型		25	デリゲート	
	11	静的メンバ、ネームスペース、スコープ		26	例外処理	
	12	演習課題		27	演習課題	
	13	演習課題		28	演習課題	
	14	継承		29	演習課題	
	15	演習課題		30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	1 週間で C#の基礎が学べる本		インプレス		
実 習 環 境	Visual Studio Code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・演習課題提出			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：SM-205

科 目 名			時間数(90 分)			
クリエイティブプレゼンテーション			講 義	演 習	実 習	合 計
			6	9		1 5
科 目 概 要	制作物を魅力的に紹介するために有効なプレゼンテーション技法や PowerPoint の使用方法を学ぶ 本科目はビジネス現場で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	有効なプレゼンテーション技法を理解・習得し、自身の制作物を魅力的に紹介することができる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	PowerPoint の基本①		16		
	2	PowerPoint の基本②		17		
	3	PowerPoint の基本③		18		
	4	準備する前に知っておきたいこと		19		
	5	自分の考えを整理する方法		20		
	6	わかりやすい説明の基本ルール		21		
	7	相手を動かす話し方・伝え方		22		
	8	聞き手の徹底分析術		23		
	9	プレゼンの資料作成術		24		
	10	プレゼンテーション演習		25		
	11	プレゼンテーション演習		26		
	12	プレゼンテーション演習		27		
	13	プレゼンテーション演習		28		
	14	プレゼンテーション演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	やさしい・かんたんプレゼンテーション		日本能率協会マネジメントセンター		
	副教材	30 時間でマスター Office2019		実教出版		
実 習 環 境	MS-Office 2024					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験、演習評価			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

マルチメディア科(時数制) ※2025年度以前入学者

(1時間：45分)

科目名	実務経験者の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者の時間数
ITの職業と情報倫理	○	JM-101	必修	1年次	30
アルゴリズム	○	JM-104	必修	1年次	60
C#プログラミング1	○	JM-111	必修	1年次	60
C#プログラミング2	○	JM-116	必修	1年次	60
クリエイティブプレゼンテーション	○	JM-205	必修	2年次	30
合計					240

科目番号：JM-101

科 目 名			時間数(90分)			
I Tの職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 1	4		1 5
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	IT の発展と社会		16		
	2	インターネットの基礎知識		17		
	3	IoT と AI		18		
	4	IT の職業と資格		19		
	5	IT 社会のトラブル		20		
	6	情報セキュリティ		21		
	7	コンピュータウィルス		22		
	8	情報のとらえ方		23		
	9	情報発信のルール		24		
	10	著作権		25		
	11	タイプレッスン演習		26		
	12	タイプレッスン演習		27		
	13	タイプレッスン演習		28		
	14	タイプレッスン演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	I Tの職業と情報倫理		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：JM-104

科 目 名			時間数 (90 分)			
アルゴリズム			講 義	演 習	実 習	合 計
			3 0			3 0
科 目 概 要	プログラミングの基本となるアルゴリズムについて、講義と練習問題を通して擬似言語で表現できる知識を習得する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	アルゴリズムを理解し、情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」科目 B 試験のデータ構造とアルゴリズムの問題が解けるようになる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	疑似言語の規則		16	探索の練習問題解説	
	2	フローチャートを疑似言語に変換		17	選択ソート	
	3	順次型、選択型		18		
	4			19	バブルソート	
	5	繰り返し (While, For)		20		
	6			21	挿入ソート	
	7	繰り返しと選択の組み合わせ		22		
	8			23	シェルソート, クイックソート, マージ, ヒープソート (紹介程度)	
	9	配列の基本操作		24		
	10			25	練習問題による復習	
	11	探索のアルゴリズム (線形探索、番兵)		26		
	12			27		
	13	探索のアルゴリズム (二分探索)		28		
	14			29		
	15	探索の練習問題		30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	疑似言語で学ぶアルゴリズム		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境	擬似言語シミュレーター(株式会社インフォテック・サーブ)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：JM-111

科 目 名			時間数(90分)			
C＃プログラミング1			講 義	演 習	実 習	合 計
			15		15	30
科 目 概 要	Unityでのゲーム開発で用いるC#について、講義・机上演習・実習を通して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。 本科目はIT企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	C#の基本文法を使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	プログラミングとは		16	プログラミング演習（繰り返し処理）	
	2	プログラムの実行		17	配列	
	3	演算と変数		18		
	4			19	多次元配列	
	5	プログラミング演習（演算と変数）		20		
	6			21	プログラミング演習 （配列、多次元配列）	
	7	条件分岐		22		
	8			23		
	9	プログラミング演習（条件分岐）		24	クラスとオブジェクト	
	10			25		
	11	繰り返し処理		26	プログラミング演習 （クラスとオブジェクト）	
	12			27		
	13	プログラミング演習（繰り返し処理）		28	プログラミング演習（総合）	
	14			29		
	15			30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	1週間でC#の基礎が学べる本		インプレス		
実 習 環 境	Visual Studio Code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 ・演習課題提出			＜評価基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：JM-205

科 目 名			時間数 (90 分)			
クリエイティブプレゼンテーション			講 義	演 習	実 習	合 計
			6	9		1 5
科 目 概 要	制作物を魅力的に紹介するために有効なプレゼンテーション技法や PowerPoint の使用方法を学ぶ					
	本科目はビジネス現場で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	有効なプレゼンテーション技法を理解・習得し、自身の制作物を魅力的に紹介することができる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	PowerPoint の基本①		16		
	2	PowerPoint の基本②		17		
	3	PowerPoint の基本③		18		
	4	準備する前に知っておきたいこと		19		
	5	自分の考えを整理する方法		20		
	6	わかりやすい説明の基本ルール		21		
	7	相手を動かす話し方・伝え方		22		
	8	聞き手の徹底分析術		23		
	9	プレゼンの資料作成術		24		
	10	プレゼンテーション演習		25		
	11	プレゼンテーション演習		26		
	12	プレゼンテーション演習		27		
	13	プレゼンテーション演習		28		
	14	プレゼンテーション演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	やさしい・かんたんプレゼンテーション		日本能率協会マネジメントセンター		
	副教材	30 時間でマスター Office2019		実教出版		
実 習 環 境	MS-Office 2024					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験、演習評価			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

大学併修科(時数制) ※2025年度以前入学者

(1時間：45分)

科目名	実務経験者 の授業科目	科目番号	必/選	配当学年	実務経験者 の時間数
ITの職業と情報倫理	○	RR-101	必修	1年次	30
IT戦略とマネジメント	○	RR-102	必修	1年次	60
ネットワークとセキュリティ	○	RR-106	必修	1年次	60
オペレーティングシステム	○	RR-107	必修	1年次	30
アルゴリズムとデータ構造1	○	RR-113	必修	1年次	90
データベースの基礎	○	RR-114	必修	1年次	30
C言語	○	RR-115	必修	1年次	60
合計					360

科目番号：RR-101

科 目 名			時間数(90 分)			
I T の職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 1	4		1 5
科 目 概 要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	IT の発展と社会		16		
	2	インターネットの基礎知識		17		
	3	IoT と AI		18		
	4	IT の職業と資格		19		
	5	IT 社会のトラブル		20		
	6	情報セキュリティ		21		
	7	コンピュータウィルス		22		
	8	情報のとらえ方		23		
	9	情報発信のルール		24		
	10	著作権		25		
	11	タイプレッスン演習		26		
	12	タイプレッスン演習		27		
	13	タイプレッスン演習		28		
	14	タイプレッスン演習		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	I T の職業と情報倫理		学園オリジナル		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科 目 名			時間数(90 分)			
I Tストラテジとマネジメント			講 義	演 習	実 習	合 計
			3 0			3 0
科 目 概 要	企業における I T戦略で重要となる「システム戦略」「経営戦略」「企業と法務」「プロジェクトマネジメント」「サービスマネジメント」について、講義を通して用語知識を習得する。					
	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	企業の様々なプロジェクトに対し、I T化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	情報システム戦略		16	法務（労働関連・取引関連法規、その他の関連法規）	
2	情報システム企画					
3	経営戦略マネジメント（経営戦略手法、マーケティング）		17	法務（コンプライアンス）		
4	経営戦略マネジメント（ビジネス戦略、経営管理、技術戦略マネジメント）		18	法務（標準化と認証制度）		
			19	プロジェクトマネジメント（概要とプロセス）		
5	ビジネスインダストリ（ビジネスシステム、エンジニアリングシステム）		20	プロジェクトの統合 プロジェクトのステークホルダ		
6	ビジネスインダストリ（e-ビジネス、民生機器、産業機器、AI の利活用）		21	プロジェクトのスコープ プロジェクトの人的資源		
7	企業活動（経営・組織論、経営環境の変化・課題）		22	プロジェクトの時間 プロジェクトのコスト		
8	企業会計（会計・財務）		23	プロジェクトのリスク プロジェクトの品質		
9	OR・IE（線形計画法、日程計画）			プロジェクトの調達 プロジェクトのコミュニケーション		
10	OR・IE（在庫管理、ゲーム理論）		24	プロジェクトの調達 プロジェクトのコミュニケーション		
11	OR・IE（IE 分析技法、業務改善）			サービスマネジメント（概要と手法）		
12	OR・IE（品質管理技法）		25	サービスマネジメント（概要と手法）		
13	業務分析（データ収集技法、データ整理技法、図解・グラフ、データ分析技法）		26	サービスマネジメント（ITIL）		
			27	サービスマネジメントシステムの計画運用		
14	AI に関する技術（機械学習、深層学習、データモデル）		28	サービスマネジメント構築 ファシリティマネジメント		
15	法務（知的財産権、セキュリティ関連法規）		29	システム監査 内部統制		
			30	科目試験		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT 戦略とマネジメント		株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT戦略とマネジメント サブノート		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	IT パスポート試験			情報処理推進機構（IPA）		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構（IPA）		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号： RR-106

科 目 名			時間数(90 分)			
ネットワークとセキュリティ			講 義	演 習	実 習	合 計
			3 0			3 0
科 目 概 要	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	インターネット		16	情報セキュリティの概念	
	2	標準プロトコル		17		
	3			18		
	4	ネットワークアーキテクチャ		19	情報セキュリティ技術	
	5			20		
	6	LAN と MAC アドレス		21		
	7			22	情報セキュリティの管理と評価	
	8	接続装置とその他の LAN 技術		23		
	9	ネットワークの構成要素		24		
	10	通信技術と伝送制御		25	セキュリティ対策	
	11			26		
	12	ネットワーク管理		27		
	13			28		
	14	ネットワーク分野まとめ		29	セキュリティ分野まとめ	
	15	中間試験(ネットワーク分野)		30	科目試験 (セキュリティ分野)	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	IT パスポート試験			情報処理推進機構 (IPA)		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
成 績 評 価 方 法	科目試験 中間試験(ネットワーク分野) 50% 最終試験(セキュリティ分野) 50%			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：RR-107

科 目 名		時間数(90分)			
オペレーティングシステム		講 義	演 習	実 習	合 計
		15			15
科 目 概 要	オペレーティングシステムについて、基本的な入出力インタフェースを提供すること、ソフト・ハード資源を効率よく管理すること、メモリ資源の管理と仮想化を中心に、オペレーティングシステムを実現している各種技法を講義を通して身に付ける。				
	本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。				
学 習 到 達 目 標	メモリ資源の管理と仮想化・階層化の概念について学び、主記憶管理の基本的な手法を理解し、ファイルシステムの基本的な構造ならびに入出力処理の効率化のための技法を身に付ける。				
講 義 計 画	回	内 容			
	1	主記憶の管理(1) 主記憶の基本概念とアドレスマッピング			
	2	主記憶の管理(2) マルチプログラミングの形式			
	3	主記憶の管理(3) 領域管理と割り当て方式(固定区画と可変区画)			
	4	主記憶の管理(4) プロセスの長期スケジューリング			
	5	仮想記憶方式(1) メモリ階層と仮想記憶			
	6	仮想記憶方式(2) 仮想記憶の基本的実現手法(ページングとセグメンテーション)			
	7	仮想記憶方式(3) 仮想記憶の効率化のための技法			
	8	仮想記憶方式(4) メモリ参照の局所性とページングポリシー			
	9	仮想記憶方式(5) 代表的なページ置き換えアルゴリズムとその特徴			
	10	仮想記憶方式(6) ページ管理の性能評価			
	11	ファイルシステムと入出力(1) ファイルの基本概念			
	12	ファイルシステムと入出力(2) ファイルシステムの仕組みと動作			
	13	ファイルシステムと入出力(3) ファイルアクセスの基本的な手法			
	14	ファイルシステムと入出力(4) 効率的な入出力処理のためのソフトウェア技法			
	15	科目試験			
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	学習用プリント			
実 習 環 境					
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験		＜評価基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号： RR-113

科 目 名			時間数(90 分)			
アルゴリズムとデータ構造 1			講 義	演 習	実 習	合 計
			4 5			4 5
科 目 概 要	フローチャート（流れ図）や疑似言語を用いて探索、整列などの代表的なアルゴリズムや、リストやキュー、スタックなどのデータ構造について、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	アルゴリズムの基本的な考え方を習得するとともに、それをフローチャートや疑似言語で表現する能力を身に付ける。代表的なデータ構造について理解し、操作できる能力を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	アルゴリズムの概要		26	線形探索法	
	2	流れ図の概要		27		
	3	基本制御構造		28	二分探索法	
	4			29		
	5	変数と定数		30	単元テスト	
	6			31	基本選択法	
	7	カウンタ		32		
	8			33	単元テスト	
	9	疑似言語		34	基本交換法	
	10			35		
	11	関数		36	単元テスト	
	12			37	スタック／キュー	
	13	集計処理		38		
	14			39	単元テスト	
	15	二重ループ		40	総合演習／復習	
	16	複合条件		41	総合演習／復習	
	17			42	総合演習／復習	
	18			43	総合演習／復習	
	19	一次元配列		44	総合演習／復習	
	20			45	科目試験	
	21					
	22	二次元配列				
	23					
	24	単元テスト				
	25	線形探索法				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		疑似言語で学ぶアルゴリズム		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境	擬似言語シミュレーター(株式会社インフォテック・サーブ)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構（IPA）		
成 績 評 価 方 法	科目試験			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：RR-114

科 目 名			時間数(90 分)			
データベースの基礎			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
科 目 概 要	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「正規化」「SQL」について、講義と練習問題を通して基礎的な知識を身に付ける。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	データベースシステムの動作原理や利活用と基本的な設計を理解して、データベースを使った最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	データモデル, 関係モデル		16		
	2	概念設計, 論理設計, 物理設計		17		
	3	データベース管理システム(DBMS)		18		
	4	単元テスト実施・解説		19		
	5	正規化問題実施・解説		20		
	6	SQL (データ定義)		21		
	7	SQL (データ操作)		22		
	8	SQL (副問合せ)		23		
	9	単元テスト実施・解説		24		
	10	SQL 練習問題実施・解説		25		
	11	いろいろなデータベース		26		
	12	単元テスト実施・解説		27		
	13	総合問題実施・解説		28		
	14	まとめ		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	IT ワールド サブノート		株式会社インフォテック・サーブ		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	IT パスポート試験			情報処理推進機構 (IPA)		
	基本情報技術者試験			情報処理推進機構 (IPA)		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：RR-115

科 目 名			時間数(90分)			
C言語			講 義	演 習	実 習	合 計
			15		15	30
科 目 概 要	プログラミングの基礎中の基礎となる、変数、式と演算子、条件分岐、繰り返し、配列などをしっかり学習し、さらに構造体、共用体などの項目についても勉強する。 本科目は IT 企業で実務経験を持つ講師が、その幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	プログラミングの基本的な概念を理解し、簡単なプログラムを自分の力で作成できるようになることを目標とする。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	C言語の概要 1		16	switch 文と複雑な条件式 2	
	2	C言語の概要 2		17	繰り返し処理の基本 1	
	3	画面への出力と文字数字 1		18	繰り返し処理の基本科目試験 2	
	4	画面への出力と文字数字 2		19	do～while 文と高度な繰り返し 1	
	5	変数の基本と利用 1		20	do～while 文と高度な繰り返し 2	
	6	変数の基本と利用 2		21	配列の基本 1	
	7	キーボードからの入力と復習 1		22	配列の基本 2	
	8	キーボードからの入力と復習 2		23	配列の応用 1	
	9	式と演算子 1		24	配列の応用 2	
	10	式と演算子 2		25	構造体の利用 1	
	11	式と演算子の詳細 1		26	構造体の利用 2	
	12	式と演算子の詳細 2		27	構造体演習 1	
	13	場合に応じた処理の基本 1		28	構造体演習 2	
	14	場合に応じた処理の基本 2		29	コーディング演習問題	
	15	switch 文と複雑な条件式 1		30	科目試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	やさしいC		ソフトバンククリエイティブ		
	副教材	コーディング演習問題		配布プリント		
実 習 環 境	bcpad231, BorlandC++compiler					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	科目試験			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		