

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2025年度		ITスペシャリスト科				
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態	
C25SC001		キャリアデザイン			講義	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1・2年	通年	90分	60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
各学年クラス担任		専任				
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
学校生活上必要な書類作成や学校行事(学園祭やイベント大会等)におけるクラス内の話し合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら職業指導を中心に行い、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。 学生、担任、キャリアセンターとの連携・コミュニケーションを図る。						
■ 成績評価基準						
科目の特性上、成績評価は実施せず、全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。 <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可						
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
■ 特記事項						
GPA算出除外科目						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容					
1～5	(1年次)オリエンテーションをはじめ、学校生活上必要な書類作成やクラス運営上の取り決めを行う。					
6～30	(就職活動について) 1. 就職の目的 2. 就職活動スケジュール 3. 自己分析 4. 業種・職種研究 5. 企業研究 6. 履歴書の書き方 7. エントリーシートの書き方 8. 企業ガイダンスに向けて 9. 身だしなみ 10. 面接指導 11. お礼状の書き方 ※ICT業界セミナー(10月～12月)、企業説明会が実施される。 (その他) 学園祭の企画・運営についての取り決めやその他のイベント大会等必要が生じた際の話合いを行う。					
31～35	(2年次)オリエンテーションをはじめ、学校生活上必要な書類作成やクラス運営上の取り決めを行う。					
36～60	(就職活動について) 就職試験対策を行う。 1. 非言語能力 推論(命題、正誤、順序、内訳、整数、平均、対戦、%) など 2. 言語能力 二語の関係、語句の意味・用法、並べ替え、空欄補充など 3. 英語 同意語、反意語、英英辞典、空欄補充、長文読解など 4. 構造的把握力検査 5. 性格検査 ※企業説明会、ガイダンスへの参加を行う。 (その他) 学園祭の企画・運営についての取り決めやその他のイベント大会等必要が生じた際の話合いを行う。					
備考						

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2025年度		ITスペシャリスト科				
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C25SC002		文章表現		講義, 演習		
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
一般	必修	1年	通年	90分	30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
幾留 霧子		兼任		高校, 専門学校にて国語・現文等の授業を指導する。		
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
将来の「ITスペシャリスト」としての仕事に活かせる国語表現の力を身につける。相手意識や目的意識を持って話し、聞き、書くための力を付ける。論理的な思考力, 判断力, 表現力を付ける。就職試験(筆記, 面接, 作文など)に対応できる力を付ける。						
■ 成績評価基準						
定期考査(50%), その他課題等(50%)					＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
尚文出版		国語必携 パーフェクト演習 三訂版			尚文出版	
大修館書店		ビジュアルカラー 国語便覧 改訂版			大修館書店	
■ 特記事項						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容		
1	オリエンテーション 小テスト		16	パーフェクト 発展編		
2	パーフェクト 基礎編		17	パーフェクト 発展編		
3	パーフェクト 基礎編		18	パーフェクト 発展編		
4	パーフェクト 基礎編		19	パーフェクト 発展編		
5	パーフェクト 基礎編		20	「私のセールスポイント」を発表する。		
6	自己を語る。		21	パーフェクト 表現編		
7	グループワーク		22	パーフェクト 表現編		
8	パーフェクト 表現編		23	パーフェクト 実践編		
9	パーフェクト 表現編		24	パーフェクト 実践編		
10	暑中見舞いを書く。		25	パーフェクト 実践編		
11	本を読み、感想文を書く。		26	パーフェクト 実践編		
12	友人の感想文を読む。		27	パーフェク 実用編		
13	パーフェクト 表現編		28	パーフェク 実用編		
14	パーフェクト 表現編		29	「私の名言」を発表する。		
15	パーフェクト 表現編		30	国語表現を学習して。		
備考						

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SC003		ビジネスマナー		講義, 演習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
一般	必修	1年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
阿部 順子		兼任		企業, 専門学校にてビジネスマナー, 秘書実務等を指導する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
社会人としての心構え, 言葉遣い, 電話対応等。正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後, 応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し, 就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%), 実技試験(50%)					
＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
早稲田教育出版編集部		ビジネスマナー基礎演習		早稲田教育出版	
ウィネット		これだけは知っておきたい！面接対策&ビジネスマナー		ウィネット	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1	1年次オリエンテーション		19	他社訪問(ロールプレイング)	
2	人と接する際の基本マナー (挨拶・笑顔・態度・身だしなみ)		20	ビジネス文書 (社内文書・社外文書・社交文書)	
3	言葉遣い(敬語練習)		21	ビジネス文書 (メール)	
4	電話対応基本		22	報告・連絡・相談	
5	電話対応(ロールプレイング)		23	報告・連絡・相談(ロールプレイング)	
6	受付と訪問		24	慶弔のマナー	
7	受付と訪問(ロールプレイング)		25	慶弔のマナー(ロールプレイング)	
8	自己分析		26	クレーム対応	
9	自己PR作成		27	オフィスにおける一般知識	
10	面接対策		28	オフィス管理(会議・スケジュール等)	
11～14	面接対策(ロールプレイング)		29	オフィス管理(ファイリング等)	
15	社会保障制度(求人票をもとに)		30	職場における労基法	
16～18	グループディスカッション(就職対策)				
備考	毎時間, プリントを配布する。ファイリングして保管すること。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2025年度		ITスペシャリスト科				
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態	
C25SS001		職業実践			実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年 2年	後期 前期	90分	60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
遠矢龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。		
■ その他教員	契約企業担当者					
■ 授業概要及び到達目標						
ソーシャルゲームの制作を通じて、Unityの使用法、プログラミング言語C#を習得する。						
■ 成績評価基準						
プロセス評価(30%)、成果物(70%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可						
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
■ 特記事項						
企業連携科目						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容 < 1 年 次 >			回	授 業 内 容 < 2 年 次 >	
1	ゲーム業界について。Unityの紹介			31・32	UI・RPG：イベント管理	
2・3	Unityゲーム開発チュートリアル：ブロック崩し			33・34	UI・RPG：ADV1	
4・5	2D・UI基礎：計算ゲーム			35・36	UI・RPG：ADV2	
6・7	C#・2D・UI基礎：神経衰弱			37・38	ツール作成： データ管理補助ツールの作成	
8・9・10	2D実践：シューティングゲーム			39・40	ソシャゲ：ソシャゲの説明・ マスターデータ・セーブデータ管理	
11・12	3D・3Dキャラクター：障害物ゲーム			41・42	ソシャゲ：フレンド管理	
13・14	3D・キャラクターの移動：障害物ゲーム			43・44	ソシャゲ：ガチャ1	
15	3D・カメラワーク			45・46	ソシャゲ：ガチャ2	
16・17・18	3D・キャラクターアニメーション			47・48	ソシャゲ：ユニット編成1	
19・20	UI・RPG：RPGの説明・メッセージウィンドウ			49・50	ソシャゲ：ユニット編成2	
21・22	UI・RPG：メニュー画面			51・52	ソシャゲ：オートバトルシステム1	
23・24	UI・RPG：マスターデータ管理			53・54	ソシャゲ：オートバトルシステム2	
25・26	UI・RPG：ローカルセーブデータ管理			55・56	ソシャゲ：オートバトルシステム3	
27・28	UI・RPG：アイテム管理			57・58	Unityまとめ1	
29・30	UI・RPG：ショップ管理			59・60	Unityまとめ2	
備考						

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS002		ICT基礎			講義, 演習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	前期	90分	90
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		相蘭 忠久			
■ 授業概要及び到達目標					
経済産業省「基本情報技術者試験」の出題範囲のうち「テクノロジ系」分野を学ぶ。基礎的な情報技術、基本情報技術者試験で過去に出題された情報技術用語について理解するとともに、今後出題が予想される情報技術用語についても学習する。 情報検定(J検)情報活用試験, 情報検定(J検)情報システム試験, CompTIA ITF+, ITパスポート試験にも対応できるよう学習する。 MS-Office演習(Word, Excel)についてもこの科目で実施する。					
■ 成績評価基準					
定期考査(70%)、その他課題等(30%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名			出版社
		情報処理試験合格へのパスポート システム開発技術			ウィネット
		情報処理試験合格へのパスポート マネジメントと情報化			ウィネット
		情報処理試験合格へのパスポート コンピュータ概論			ウィネット
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～10	オリエンテーション 1 ハードウェア(基本構成, データ表現, 各種計算問題)				
11～20	2 情報処理システム(様々な処理形態, 高信頼化システム構成, システム評価, マルチメディアシステム)				
21～24	MS-Office演習(Word)				
25～34	3 ソフトウェア(ソフトウェア体系と分類, オペレーティングシステム, 言語と言語プロセッサ, ファイル)				
35～59	4 データベース(SQL言語, 色々なデータベース)				
60～64	MS-Office演習(Excel)				
65～67	5 通信ネットワーク(ネットワークの仕組み, ネットワークアーキテクチャ, LAN, インターネット)				
68～79	6 データ構造とアルゴリズム(データ構造, 基本アルゴリズム(データ探索, 整列))				
80～84	7 システム開発の基礎(システム開発技法, ウォーターフォールモデル, 開発環境, オブジェクト指向)				
85～90	8 Webアプリケーション開発				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS003		プログラミング基礎			実習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	180
					6
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
C言語によるプログラミングの知識や技術の習得を目的とする。この科目で学んだことをゲーム制作や作品制作（ゼミ）の活動に活かす。					
■ 成績評価基準					
プロセス評価（30％）、成果物（70％） ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名			出版社
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1・2	オリエンテーション 1 C言語の基本				
3～7	2 プログラミング基礎 定数, 変数, データ型				
8～20	3 入出力, 演算子 キーボード入力, 画面出力				
21～40	4 関数 プログラム分割, 再帰的				
41～50	5 記憶クラス 適用範囲				
51～80	6 配列 1次元, 2次元				
81～120	7 ポインタ ポインタとは				
121～159	8 構造体と共用体				
160～169	9 ファイル処理 ファイル処理の概要, ファイル操作				
170～174	10 標準関数について				
175～180	11 プリプロセッサと分割コンパイル				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS004		プログラミング応用		講義, 実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
プログラミング基礎の授業で学んだ内容を基に、C言語によるプログラミング実習を行う。					
■ 成績評価基準					
プロセス評価(30%)，成果物(70%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～2	高度なポインタ操作				
3～4	動的メモリ管理とメモリリークの防止				
5～6	データ構造(1)リンクリスト				
7～8	データ構造(2)スタックとキュー				
9～10	データ構造(3)木構造と二分探索木				
11～14	ファイル操作				
15～16	Cの標準ライブラリの活用				
17～18	モジュール化とヘッダファイル				
19～20	デバッグとテスト技法				
21～24	マルチスレッドプログラミング				
25～28	ネットワークプログラミング				
29～30	実習課題				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS005		データベース基礎		講義, 実習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相蘭 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Microsoft Accessを使用してリレーショナルデータベースの基本を理解し、その機能と操作方法を学ぶ。データベースの操作に必要なSQLの基本文法についても習得する。					
■ 成績評価基準					
定期考査(70%)、その他課題等(30%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		Accessクイックマスター 2019/2021/365対応		ウィネット	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～2	データベースの仕組み				
3～4	Accessの基本操作・データベースファイルの作成				
5～9	テーブルとは				
10～14	クエリの基本について				
15～19	フォーム作成について				
20～24	レポートについて				
25～29	リレーションシップとは				
30	マクロについて				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS006		データベース応用 I		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 前期	90分	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相蘭 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Microsoft Accessを使用してデータベース設計の基本概念を学ぶ。実践的な演習を通じて、実際にデータベースを構築する技術を習得し、理論と実践の両方においてデータベース管理の重要性を理解する。					
■ 成績評価基準					
定期考査(70%)、その他課題等(30%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		Accessクイックマスター 2019/2021/365対応		ウィネット	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～4	データベースの設計について・正規化とは				
5～19	データベースの設計構築課題(受注管理等データベースの作成)				
20～30	データベース構築演習課題				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS007		アルゴリズム		講義	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマーとしてゲーム制作に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
アルゴリズムの基本的な概念とその設計や解析のための手法を理解し、実際の問題解決に応用する能力を養う。					
■ 成績評価基準					
定期考査(70%)、その他課題等(30%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～2	アルゴリズムの基礎				
3～4	計算量と効率性				
5～6	基本的なデータ構造				
7～8	ソートアルゴリズム(基礎)				
9～10	探索アルゴリズム(基礎)				
11～12	再帰の基本				
13～14	グラフアルゴリズムの基礎				
15～16	ソートアルゴリズム(応用)				
17～18	探索アルゴリズム(応用)				
19～20	動的計画法の基本				
21～22	貪欲法の基本				
23～24	基本的なデータ構造(応用)				
25～30	実習課題				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS008		Linux基礎		講義	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	後期	90分	
				15	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Linuxシステムについて学び、基本的な操作方法やシステム全体の運用方法について習得する。					
■ 成績評価基準					
プロセス評価(30%)、成果物(70%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	Linuxとは オペレーティングシステムの基本的な概念と歴史				
2	主要なディストリビューションについて 各種ディストリビューションの違いを学ぶ				
3～7	シェルについて Bashなどのシェルの種類と基本的な操作方法について学ぶ				
8	ファイルシステムの構造 絶対パス・相対パス、ファイル管理方法について学ぶ				
9	パーミッションと所有権について ファイル・ディレクトリの管理方法について学ぶ				
10	プロセス管理について プロセス管理の概要、方法について学ぶ				
11～13	テキストエディタの使用法 viエディタなどの使用方法について学ぶ				
14～15	ネットワーク・環境設定について Linux環境における環境設定の方法について学ぶ				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS009		サーバ構築演習 I			演習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年 2年	後期 前期	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Linux基礎の内容を中心として仮想環境を使用し、Linuxサーバの構築について学ぶ。					
■ 成績評価基準					
プロセス評価(30%)、成果物(70%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名			出版社
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～2	オリエンテーション Linux 環境(コマンドライン)の構築 I Ubuntu の bash 環境を自身の PC 上に構築する。				
3～5	Linux 環境(コマンドライン)の構築 II 仮想化環境を利用して Ubuntu / CentOS 等の環境を自身の PC 上に構築する。				
6～10	シェルスクリプトによるバッチ処理作成 Linux 環境にて vim 等のエディタを使用してシェルスクリプトの作成を行う。また、cron と組合わせたスケジュール(定時)実行の仕組みを利用したレポート提出を行う。				
11～15	ssh とリモートログイン Linux 環境に ssh で接続を行える環境を構築する。また、パスワード認証／鍵認証等の設定と検証を行う。				
16～30	サーバ構築演習				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS010		情報セキュリティ		講義	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	2年 前期	90分	15	1
■ 代表教員名		■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴		
桑原 純平		専任	ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。		
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
情報システムにおける適切なセキュリティ確保の重要性を理解することを目的とする。脅威や脆弱性、技術動向、法制度、情報セキュリティマネジメントについて学ぶ。					
■ 成績評価基準					
レポート(30%)、定期考査(70%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	情報セキュリティの概要				
2	脅威とリスク				
3	暗号技術の基礎				
4	認証と認可				
5	ネットワークセキュリティ				
6	オペレーティングシステムのセキュリティ				
7	アプリケーションセキュリティ				
8	データ保護とプライバシー				
9	インシデント対応				
10	セキュリティポリシーと管理				
11	クラウドセキュリティ				
12	モバイルセキュリティ				
13	物理的セキュリティ				
14	セキュリティ監査とコンプライアンス				
15	最新のセキュリティ動向				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS011		ネットワーク基礎			講義, 実習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1年	通年	90分	90
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
本講義はシスコネットワーキングアカデミーのコース I カリキュラムで学習する。スイッチ、ルータなど実機を使った学習を通して、実務により近い技術の習得を目指す。					
■ 成績評価基準					
e-learning(50%), レポート(20%), 定期考査(30%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名			出版社
		Ciscoネットワーキングアカデミー e-learning資料			Cisco
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～8	オリエンテーション 1章 ネットワークについて ネットワークエンジニアが現代のネットワークを設計、構築、および維持する際に直面するテクノロジーについて学ぶ。				
9～15	2章 ネットワークOSの設定(アドレス計画) 基本的なネットワークトポロジをもとに、Cisco IOS のコマンド、用途などを学ぶ。				
16～23	3章 ネットワークプロトコルと通信(通信のルール・プロトコルと規格) TCP/IPモデル、OSIモデルおよびネットワーク上での通信の仕組みについて学ぶ。				
24～30	4章 ネットワークアクセス層(ネットワークアクセス層・物理層のプロトコル・データリンク層のプロトコル・メディアアクセス制御) 物理層、データリンク層の一般的な機能と、ローカルメディアを介したデータ送信を管理する規格とプロトコルを学ぶ。				
31～40	5章 イーサネット(イーサネットプロトコル・ARP・LANスイッチ) 共有メディアから競合ベースのデータ通信テクノロジーを経て、今日の高帯域幅全二重テクノロジーへと発展する過程から見たイーサネットの特性と動作について学ぶ。				
41～55	6章 ネットワーク層(ネットワーク層プロトコル・ルーティング・ルータの設定) ネットワーク内のホストをグループに分割する方法、および、ネットワーク間の通信(ルーティング)を可能にする仕組みについて学ぶ。				
56～63	7章 トランスポート層(トランスポート層プロトコル・TCPとUDP) トランスポート層の必要性、役割、機能、TCPとUDPが重要な機能を処理する仕組み、TCPまたはUDPの用途を学ぶ。				
64～70	8章 IPアドレス(IPv4・IPv6) IPアドレスの構造と、IPアドレスを使って IPネットワークおよびサブネットワークの構築とテストを行う方法を学ぶ。				
71～84	9章 IPネットワークのサブネット化(サブネット化とアドレス計画) サブネットマスクを使用してIPネットワークとサブネットワークのアドレス作成と割り当てる方法について学ぶ。				
85～87	10章 アプリケーション層(アプリケーション層プロトコル) アプリケーション層の役割とアプリケーション、サービス、プロトコルがどのようにしてネットワークでの堅牢な通信を可能にしているかを学ぶ。				
88～90	11章 ネットワークとは(IOSコンフィギュレーションファイルの管理・統合ルーティングサービス) セキュリティ対策の必要性、セキュリティ上の脆弱性と一般的な対策、ルータおよびスイッチのファイルシステム、バックアップおよび復元のためのコマンドについて学ぶ。				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS012		ネットワーク応用		講義, 実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
■ 授業時数		■ 単位数			
専門	必修	2年	通年	90分	90
				3	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
本講義はシスコネットワーキングアカデミーのコースⅡカリキュラムで学習する。スイッチ、ルータなど実機を使った学習を通して、実務により近い技術の習得を目指す。					
■ 成績評価基準					
e-learning(50%), レポート(20%), 定期考査(30%)				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		Ciscoネットワーキングアカデミー e-learning資料		Cisco	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～5	オリエンテーション 1章 スイッチ導入ネットワークの概要(LAN設計) LAN スイッチが転送テーブルを構築し、MACアドレス情報を使用してホスト間でデータを効率的にスイッチングする方法を学ぶ。				
6～15	2章 基本的なスイッチの概念と設定 スイッチの基本的な設定を学ぶ。また、スイッチ導入環境でセキュリティ上のベストプラクティス、ポートセキュリティ機能を学ぶ。				
16～20	3章 VLAN(VLANの実装、セキュリティと設計) VLANおよびトランクの設定、管理、およびトラブルシューティングの方法とセキュリティ上の考慮事項と戦略、およびVLAN設計のベストプラクティスについて学ぶ。				
21～30	4章 ルーティングの概念(ルータの初期設定) ルータにアクセスする方法、ルータの基本設定、および、設定を確認する方法を学ぶ。				
31～40	5章 VLAN間ルーティング(設定、階層3スイッチング) VLAN間ルーティングの実装および標準トラブルシューティング技術を実装するときに生じる問題についても学ぶ。				
41～45	6章 スタティックルーティング(スタティックルートとデフォルトルートの設定) クラスフルルーティング、クラスレスルーティング方法について学ぶ。また、クラスレスドメイン間ルーティング(CIDR)および可変長サブネットマスク(VLSM)の方法も学ぶ。				
46～55	7章 ダイナミックルーティング(プロトコル、RIPとRIPngルーティング) ダイナミックルーティングプロトコルを使用する利点、異なるルーティングプロトコルの分類方法、およびルーティングプロトコルのメトリックについて学ぶ。				
56～65	8章 シングルエリアOSPF(特性、OSPFv2およびOSPFv3の設定) 基本的なシングルエリア OSPF(OSPFv2, OSPFv3)の実装と設定について学ぶ。				
66～75	9章 アクセスコントロールリスト(標準IPv4ACL、拡張IPv4ACL、IPv6ACL) ACL(アクセスコントロールリスト)の知識を深めるための一連のレッスン、課題、および実習を通して学ぶ。				
76～80	10章 DHCP(DHCPv4、DHCPv6) DHCPv4とDHCPv6の両方の機能、設定、およびトラブルシューティングについて学ぶ。				
81～90	11章 IPv4のネットワークアドレス変換(NATの設定) NATの特性、用語、および一般的な動作、スタティックNAT、ダイナミックNAT、およびオーバーロードNAT の設定、確認、分析、インターネットから内部デバイスにアクセスするためにポート転送を使用する方法、トラブルシューティング、NAT for IPv6 を使用する方法を学ぶ。				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS013		ネットワーク構築演習Ⅰ		演習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	1・2年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
シスコのネットワーク機器を使用し、小規模ネットワークの構築を行う。色々な条件のもと、ネットワーク構成を考え、実際に設定まで出来るようになることを目指す。					
■ 成績評価基準					
e-learning(50%), レポート(20%), 定期考査(30%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		Ciscoネットワーキングアカデミー e-learning資料		Cisco	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～5	基本的なネットワーク機器を使用した、小規模ネットワークの構築 最小構成でのネットワーク構築を通じて基礎的な操作を学ぶ。 学習例：スイッチ、ルータの基本設定、IPアドレス設計				
6～10	単一の拠点を持つ小規模な企業を想定したネットワークの構築 実際の企業を想定したシナリオを使用し、ネットワークの構築を行う。 学習例：DHCP, VLAN, VLAN間ルーティング				
11～15	遠隔地に拠点を持つ企業を想定したネットワークの構築1 スタティックルーティング機能を利用し、ルーティングの概念を学ぶ。 学習例：スタティックルーティング、シリアルネットワーク接続				
16～24	遠隔地に拠点を持つ企業を想定したネットワークの構築2 ダイナミックルーティング機能を利用した効率的なネットワークの構築を行う。 学習例：ダイナミックルーティング（EIGRP, OSPF）、シリアルネットワーク接続				
25～30	セキュリティを意識したネットワークの構築 外部からのアクセスや、内部からの不正アクセス等を考慮したネットワークの構築を学ぶ。 学習例：NAT, ACL, ポートセキュリティの活用				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS014		機械学習			講義, 実習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	150
■ 代表教員名		■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴		
桑原 純平		専任	ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。		
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
python3を通じて、機械学習の基礎について学び、AI開発・活用におけるスキル習得を目指す。					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%), 課題提出(50%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		paizaラーニング e-learning資料		paiza	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション				
2～15	python3入門編(条件分岐, 比較演算子, ループ処理, リスト, ディクショナリ, 多次元リスト, 関数, クラス, 例外処理)				
16, 17	機械学習の準備				
18～25	グラフの描画				
26～30	機械学習に必要な数学の基本				
31～50	教師あり学習: 回帰				
51～70	教師あり学習: 分類				
71～90	ニューラルネットワーク・ディープラーニング				
91～110	ニューラルネットワーク・ディープラーニングの応用(手書き数字の認識)				
111～120	教師なし学習				
121～150	AIモデル構築演習				
備考	paizaアカウントを使用する				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名			■ 授業形態
C25SS015		Webプログラミング			実習
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	必修	2年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Webプログラミングで多くのシェアを持つPHP, JavaScriptを使い, Webプログラミングの基礎, データベース, アプリケーションをストーリーで覚えることを目的とする。					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%), 課題提出(50%) <基準> 100～90点 : 秀 89～80点 : 優 79～70点 : 良 69～60点 : 可 59点以下 : 不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名			出版社
		よくわかるPHPの教科書 PHP7対応版			マイナビ
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1・2	オリエンテーション 1 プログラミング入門				
3・4	2 PHPを使う準備 動作環境を作る。				
5～24	3 PHPの基本 画面に文字や計算結果を表示, カレンダーの作成, ファイル操作, GUI, メール送信のしくみを学ぶ。				
25～40	4 データベースの基本 DBの導入, SQL文法を学ぶ。				
41～60	PHP+DBで本格的なWebシステムを作る。				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS016		ICT応用		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門 必修		1年 通年		90分	
				30	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「ICT応用」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～30	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 ＜課題例＞ ・レンタルDVDシステムの構築 ・PowerShellの学習 ・業務分析 ・ICT動向調査 ・プロジェクトマネジメント入門 ・深層学習プログラミングⅠ、Ⅱ				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS017		Webデザイン		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
■ 授業時数		■ 単位数			
専門	選択	1・2年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「Webデザイン」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%) ＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～30	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 ＜課題例＞ ・Webサイト作成Ⅰ、Ⅱ ・Web技術入門 ・HTML/CSS学習 ・Webサーバ構築とhttp ・商品広告サイトの作成				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS018		ゲーム制作		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
■ 授業時数		■ 単位数			
専門	選択	1・2年	通年	90分	60
2					
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
「ゲーム制作」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%)					
<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～60	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 <課題例> ・〇×ゲームの作成 ・対戦型オセロゲーム(オンライン)の作成 ・パズルゲームの作成 ・ポリゴンの表示 ・エフェクトの表示 ・3D空間のライティング ・「BLENDER」による3Dモデルの作成				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS019		Linux応用		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	選択	1・2年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「Linux応用」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%)				＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～30	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 ＜課題例＞ ・Linux学習Ⅰ～Ⅴ ・仮想環境(VMWare)でのLinux環境構築 ・サーバセキュリティ				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS020		データベース応用Ⅱ		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
■ 授業時数		■ 単位数			
専門	選択	1・2年	通年	90分	30
1					
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「データベース応用」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～30	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 <課題例> ・DBサーバの構築とSQL ・AWS環境でのMySQL導入 ・リレーショナルデータベース以外のDB技術についての研究(グラフ型データベース等)				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS021		サーバ構築演習Ⅱ		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
■ 授業時数		■ 単位数			
専門	選択	1・2年	通年	90分	30
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「サーバ構築演習Ⅱ」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%)					
＜基準＞ 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～30	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 ＜課題例＞ ・AWS環境でのLAMP構築 ・アプリケーションサーバの構築 ・サーバにおけるジョブ運用について ・サーバ環境の冗長化				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS022		ネットワーク構築演習Ⅱ		実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数
専門	選択	1・2年	通年	90分	60
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
相 菌 忠久		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員		桑原 純平、遠矢 龍平			
■ 授業概要及び到達目標					
「ネットワーク構築演習Ⅱ」分野における課題選択を行い、グループ・個人で課題解決を実施、提出した課題に対する評価を行う。					
■ 成績評価基準					
課題提出(100%)				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
PBL対象科目 対象科目より150時間5単位分選択し、受講					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	オリエンテーション・グループ分け				
2～60	下記課題例より、チームもしくは個人にて取得課題を選定。課題完了後、教員による課題難易度別の評価点を付与。 年間を通じて課題提出を継続し、最終的な成績は評価点の集計結果により算出する。 <課題例> ・VLSMアドレスの指定と実装 ・SSHを使用したネットワークデバイスの設定 ・小規模ネットワークの設計と構築 ・複数拠点を想定した企業ネットワークの設計と構築 ・ネットワークデバイスのセキュリティ保護 ・ネットワーク監視ログの取得				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS023		試験対策		講義, 演習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	通年	90分	
■ 授業時数		■ 単位数			
90		3			
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
桑原 純平		専任		ICT企業にてシステムエンジニアとしてシステム開発に従事する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
国家資格(基本情報処理, ITパスポートなど)をはじめIT系の資格取得を目指し学習する。資格毎に取得時期を定め, 合格を目指す。					
■ 成績評価基準					
e-learning(50%), レポート(20%), 定期考査(30%)					
<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		CompTIA CAPP Academy e-learning資料			
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1～5	ITF+ モジュール1 コンピュータの使用				
6～15	ITF+ モジュール2 アプリとデータベースの使用				
16～25	ITF+ モジュール3 コンピュータハードウェアの使用				
26～30	ITF+ モジュール4 ネットワークの使用				
31～40	ITF+ モジュール5 セキュリティの概念				
41～90	各種試験対策問題演習				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2025年度		ITスペシャリスト科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C25SS024		作品制作(ゼミ)		講義, 演習, 実習	
■ 科目区分 必修／選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数 ■ 単位数
専門	必修	1・2年	通年	90分	420 14
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
遠矢 龍平		専任		ゲーム開発会社にてプログラマとしてゲーム制作に従事する。	
■ その他教員		足立 崇、森 史憲、吉永 満太朗、相菌 忠久、桑原 純平			
■ 授業概要及び到達目標					
ゼミごとにテーマを決めシステム開発や研究を行う。開発や研究を通して、開発手法や技術を身につけることが目的である。また、非常勤講師からのアドバイスや指導を受けることで現場の仕事の進め方などを学ぶ。					
■ 成績評価基準					
プロセス評価(30%)、成果物(70%) <基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1年次 1～180	オリエンテーション(システム開発・ゲーム制作・Web・機械学習) プログラミング学習(C++, C#, Python, HTML5, CSS, JavaScriptなど) システム設計学習 企画およびレビュー 概要設計およびレビュー プログラム設計およびレビュー プログラミングおよび進捗レビュー ※企業によるシステム設計、品質管理、テストなどの講義および各工程でのレビューを行う。				
2年次 181～420	プログラミングおよび進捗レビュー テスト 発表準備作業				
備考					