ＩＴシステム科　（２年次）　　改正Ｒ０５．４

（１時間：４５分）

授　業　科　目	必須／選択の別	学年	標準時間数
HTML演習	必須	2	30
Linuxをさわる	〃	2	60
データベース応用	〃	2	30
企画と提案	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			390
総合情報処理１－２（レベル２）	必須選択　※1	2	60
総合情報処理１－２（レベル３）	〃	2	60
総合情報処理１－２（レベル４）	〃	2	60
自主課題研究１－２	〃	2	60
総合情報処理２（レベル２）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル３）	〃	2	150
総合情報処理２（レベル４）	〃	2	150
自主課題研究２	〃	2	150
オブジェクト指向プログラミング	必須選択A　※2	2	60
UML	〃	2	30
Webアプリケーション構築１	〃	2	90
Webアプリケーション構築２	〃	2	120
フロント開発技術	〃	2	30
Python	〃	2	60
Webアプリケーション構築演習	必須選択B　※2	2	90
仮想化とクラウド	〃	2	30
サーバ構築演習（Basic）	〃	2	60
サーバ構築演習（Advanced）	〃	2	60
Docker入門	〃	2	90
ネットワーク構築演習	〃	2	60
小計			600
必須科目計			990

※1　必須選択は、各太枠内から１科目選択する。

※2　必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

ITシステム科2年　授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者による授業	履修年次	単位時間数	時間数（90分）	科目概要
A ― 2 042 2	HTML演習	－	2年	30	15	インターネットを通じて日常的に利用しているWebページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者がいることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。
J ― 2 184 1	Linuxをさわる	○	2年	60	30	・PC内に仮想マシンを立て、LinuxOSをインストール。 ・Linuxの概要/CUIの操作を体験する。 ・Webサーバを構築する。 ・Google等を使って、ほしい情報を収集する。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
S ― 2 086 2	データベース応用	－	2年	30	15	リレーショナル・データベースの基本概念を理解するとともに、SQLを使用したデータベースの基本的な操作方法を身につける。
A ― 5 030 2	企画と提案	－	該当年	30	15	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて「考え」「話し合い」「プレゼンテーション」を行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技法を習得する。
A ― 5 017 1	卒業研究	－	卒業年	240	120	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを1つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し，指導講師の指導のもとで研究活動を行う。
A ― 2 052 1	総合情報処理1－2（レベル2）	－	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル2の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験（レベル2）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ― 2 053 1	総合情報処理1－2（レベル3）	－	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル3の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験（レベル3）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ― 2 054 1	総合情報処理1－2（レベル4）	－	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル4の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験（レベル4）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ― 2 055 1	自主課題研究1－2	－	2年	60	30	自主課題研究1-1の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。

ITシステム科2年　授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者による授業	履修年次	単位時間数	時間数（90分）	科目概要
A ー 2 056 1	総合情報処理2（レベル2）	−	2年	150	75	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験（レベル2）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ー 2 057 1	総合情報処理2（レベル3）	−	2年	150	75	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験（レベル3）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ー 2 058 1	総合情報処理2（レベル4）	−	2年	150	75	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験（レベル4）」シラバスに準拠した知識を習得する。
A ー 2 059 1	自主課題研究2	−	2年	150	75	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。
J ー 2 123 1	オブジェクト指向プログラミング	−	2年	60	30	プログラムで実現したいこと（正解）に辿り着くためのオブジェクト指向による考え方を学び、オブジェクト指向の本質的な理解を目指す。 カプセル化、継承、多態性にフォーカスし、単元ごとの演習課題では実際に手を動かしたり、考えたりすることで、オブジェクト指向でゼロからプログラムを作成する力を身につける。
J ー 2 185 1	UML	−	2年	30	15	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。
A ー 2 104 1	Webアプリケーション構築1	○	2年	90	45	サーバサイドプログラミングの基本であるサーブレットとJSPの概念や仕組み、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやDAOパターンのプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。積み上げ型の最終課題を提示し、各単元の完了都度、そこまでの技術で課題作成を行う。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
A ー 2 111 1	Webアプリケーション構築2	○	2年	120	60	本科目の実施前に学習した技術（HTML、jQuery、JSP、サーブレット、DAOなど）を駆使して、Webアプリケーションを構築する。 機能を限定したプロトタイプアプリをハンズオン形式で作成する中で、実際のシステム開発の現場でも使う開発手法や実装方法について学ぶ。開発作業は、3～4人のチームでソース共有をしながら実施する。 なお、本科目は現役のシステムエンジニアが、実務経験に基づく幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J ー 2 122 1	フロント開発技術	−	2年	30	15	Webアプリケーションを開発する上で必要となるJavaScriptについて、講義・演習・実習課題を通して基本文法から動的なWebページの開発方法までを習得する。

ITシステム科2年　授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者による授業	履修年次	単位時間数	時間数（90分）	科目概要
J ー 2 124 1	Python	−	2年	60	30	AIサービスの開発に利用されているPythonについて、実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法～機械学習等のプログラミング技術を習得する。
J ー 2 125 1	Webアプリケーション構築演習	○	2年	90	45	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのサーバサイドプログラミングの基本であるサーブレットとJSPの概念や仕組み、データベースとの連携方法を学習する。MVCモデルやDAOパターンのプログラム構成で簡単なWebアプリケーションを構築する。積み上げ型の最終課題を提示し、各単元の完了都度、そこまでの技術で課題作成を行う。 なお、本科目はIT企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J ー 2 186 1	仮想化とクラウド	−	2年	30	15	クラウドとは何なのか、クラウドの意味を理解すると共に、クラウドに関する用語を覚える。クラウドの基盤となる仮想化技術の仕組みを学ぶ。
J ー 2 126 1	サーバ構築演習（Basic）	○	2年	60	30	Workstation端末に対するCentOSのインストールから始めて、各種サーバ機能をインストール／セッティングして行く。 インターネット上の資料を頼りに、Try＆Errorでインストール手順を確立し、手順書に纏める。 なお、本科目はIT企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
J ー 2 127 1	サーバ構築総合演習（Advanced）	−	2年	60	30	「サーバ構築演習(Basic)」の知識をベースに、ubuntu-OSのインストールとCentOS、ubuntu両OSに対する違いを理解する。 また、直接機能をセッティングせず、Dockerベースでの機能配置を学習する。
J ー 2 187 1	Docker入門	−	2年	90	45	コンテナ技術についての知識習得を目標とする。そして、Dockerベースでの機能配置を学習する。
J ー 2 128 1	ネットワーク構築演習	−	2年	60	30	ネットワークの構築について、スイッチやルータの設定といった演習を通して必要な知識と具体的な手法を習得する。

科目番号：A-20422

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ＨＴＭＬ演習		15		15

科　目　概　要	インターネットを通じて日常的に利用している Web ページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者がいることを想定し、使いやすい Web ページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。
学習到達目標	HTML,CSS,JavaScript の基本的な機能を理解し、デザインを意識した Web ページを作成できる。作成の際には専用エディタを使用し、効率的な Web ページ制作を行うことができる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	導入 ・環境構築 ・科目の目的	11	ポートフォリオを作ろう
2	HTML の仕組み	12	
3	画像の表示	13	
4	リンクの指定	14	
5	文章構造とレイアウト	15	まとめ
6	CSS		
7			
8	テーブル		
9	フォーム		
10			

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	世界一わかりやすい HTML&CSS コーディングとサイト制作の教科書[改訂 2 版]	技術評論社
副教材		

実　習　環　境	Visual Studio Code Google Chrome

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：J-21841

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Ｌｉｎｕｘをさわる	15		15	30

科　目　概　要	・PC 内に仮想マシンを立て、LinuxOS をインストール。 ・Linux の概要/CUI の操作を体験する。 ・Web サーバを構築する。 ・Google 等を使って、ほしい情報を収集する。 　なお、本科目は IT 企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	・OS インストールが出来る。　・CUI による操作が出来る。 ・path の概念を理解できる。　・Permission の概念を理解できる。 ・vi エディタを操作できる。　・アプリケーションのコンパイルを経験する。 ・Google 等からほしい情報を選別できる。

講　義　計　画	回	内　容	回	内　容
	1	環境構築(VM 構築/OS インストール)	16	Nginx
	2		17	WebServer 構築 2
	3	パッケージ管理/基本操作	18	WebServer 構築 3(ftp)
	4	ディレクトリ概念	19	WebServer 構築 4(html/css/js)
	5	絶対 path/相対 path	20	WebServer 構築 5
	6	ディレクトリ/ファイルの作成	21	WebServer 構築 6
	7	User/group 作成	22	ApacheHTTPD 構築 1
	8	エディタ 1	23	ApacheHTTPD 構築 2
	9	エディタ 2	24	ApacheHTTPD 構築 3
	10	Permission	25	Nginx＋apache 連携
	11	ShellScript1	26	模擬試験
	12	ShellScript2	27	コマンドまとめ
	13	ShellScript3	28	予備
	14	WebServer 構築 1(解説&port 概念)	29	成果物評価
	15	Firewall	30	評価試験

使　用　教　材	書　籍　名		出　版　社
	主教材	イラストでそこそこわかる Linux コマンド入力からネットワークのきほんのきまで	翔泳社

実　習　環　境
Ubuntu18.04
VirtualBox
Tera Term

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法		
	・成果物評価(50%) ・科目試験(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：S-20862

科　目　名	時間数(90 分)			
	講義	演　習	実　習	合　計
データベース応用	5		10	15

科　目　概　要	リレーショナル・データベースの基本概念を理解するとともに、SQL を使用したデータベースの基本的な操作方法を身につける。
学習到達目標	リレーショナル・データベースの基本概念について説明でき、SELECT 文を使用した表の行と列のデータ取得、ソートしたデータや制限したデータのレポート作成が行えるようになる。また、データ操作言語（DML）文の実行によるデータの更新が行えるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	イントロダクション 環境構築	10 ～ 11	副問合せ
2 ～ 3	検索の基本	12	集合演算子
4 ～ 5	行の制限とソート	13 ～ 14	データの追加、更新、削除
6 ～ 7	集約関数	15	まとめ
8 ～ 9	結合		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	SQL　第 2 版 ゼロからはじめるデータベース操作	翔泳社
副教材		

実　習　環　境	PostgreSQL pgAdmin

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：A-50302

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
企画と提案	5	10		15

科　目　概　要	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて「考え」「話し合い」「プレゼンテーション」を行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技法を習得する。
学習到達目標	企画、提案の基本的な考え方を理解するとともに、導き出したアイデアを提案書としてまとめ、訴求力のあるプレゼンテーションによって聴衆に提案内容を理解させることができる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	提案を知ろう		
2	プレゼン資料作成演習		
3			
4			
5			
6	アイデアの収集と集約		
7	話し合い①		
8	提案書作成		
9			
10			
11	プレゼン準備		
12			
13	提案（プレゼンテーション）		
14			
15	まとめ		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	伝わるデザインの基本　増補改訂 3 版　よい資料を作るためのレイアウトのルール	技術評論社
副教材		

実　習　環　境	Microsoft Office Word 2021 Microsoft Office PowerPoint 2021

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜評価基準＞　100～80 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：A-50171

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
卒業研究		120		120

科　目　概　要	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを 1 つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し，指導講師の指導のもとで研究活動を行う。
学習到達目標	各学科の専門分野で習得した知識を駆使して、理解力、積極性、論理性、協働性、計画性、継続性などの能力を総合的に発揮する。研究成果物を完成させ卒業研究発表を通して、計画立案、実行能力、目標達成能力も合わせて身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ガイダンス		
2-4	研究サブテーマ検討・選定		
5-9	卒業研究環境構築		
10-30	卒業研究開発		
31-36	卒業研究レビュー1		
37-66	卒業研究開発		
67-72	卒業研究レビュー2		
73-99	卒業研究開発		
100-109	卒業研究発表の資料作成と推敲		
110-120	個別研究の完成と発表		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各指導講師に委ねる	
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
各ゼミで目標設定された資格	
例：MOS、LPIC 等	

成績評価方法	・課題提出（75%） ・プレゼン（25%）	＜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：A-20521

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 2）	30			30

科　目　概　要	総合情報処理 1-1 レベル 2 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2)」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1-2	サービスマネジメント／システム監査		
3	システム戦略／システム企画		
4-6	経営戦略マネジメント／技術戦略マネジメント／ビジネスインダストリ		
7-12	企業活動／法務		
13-15	模試 3		
16-18	弱点補強 3		
19-22	弱点補強　言語系		
23-26	弱点補強　設計系		
27-30	国家試験		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境	

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

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20531

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 3）	30			30

科　目　概　要	総合情報処理 1-1　レベル 3 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 3：「応用情報技術者試験（レベル 3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 3：「応用情報技術者試験（レベル 3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1-6	AM対策		
7-13	PM対策		
14-16	模擬試験 1		
17-20	弱点補強 1		
21-23	模擬試験 2		
24-30	弱点補強 2		

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境	

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

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20541

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 4）	30			30

科　目　概　要	総合情報処理 1-1　レベル 4 の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル 4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4)」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	AM対策		
2-4	模擬試験 2		
5-10	模擬試験 2 解説		
11	AM対策		
12-14	模擬試験 3		
15-20	模擬試験 3 解説		
21-27	弱点対策		
28-30	国家試験		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
情報処理安全確保支援士試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20551

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
自主課題研究 1-2		30		30

科　目　概　要	自主課題研究 1-1 の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。
学習到達目標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を 1 作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1-30	自主創作(学習)活動		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各自必要となるテキストを用意	
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：A-20561

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 2（レベル 2)	75			75

科　目　概　要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2)」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1-5	ガイダンス、基礎理論	57-58	サービスマネジメントとシステム監査
6-15	アルゴリズムとプログラミング	59	システム戦略と企画
16-20	コンピュータ構成要素	60-61	戦略マネジメント
21-22	システム構成要素	62-66	企業活動と法務
23-26	ソフトウェア/ハードウェア	67-68	模試 3
27	ヒューマンインタフェース/マルチメディア	69-72	弱点補強 3
28-29	模試 1	73-75	国家試験
30	弱点補強 1		
31-35	データベース		
36-44	ネットワーク/セキュリティ		
45-49	システム開発技術		
50-51	模試 2		
52	弱点補強 2		
53-54	ソフトウェア開発管理技術		
55-56	プロジェクトマネジメント		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境	

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

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20571

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 2（レベル 3)	75			75

科　目　概　要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 3：「応用情報技術者試験（レベル 3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 3：「応用情報技術者試験（レベル 3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ガイダンス	68-70	模擬試験 3
2-4	コンピュータ科学基礎	71-72	弱点補強 3
5-7	コンピュータアーキテクチャ	73-75	国家試験
8-10	基本ソフトウェア		
11-15	通信ネットワーク		
16-20	データベース		
21-25	ソフトウェア工学		
26-30	システム構成技術		
31-35	マネジメント		
36-44	AM対策		
45-53	PM対策		
54-56	模擬試験 1		
57-60	弱点補強 1		
61-63	模擬試験 2		
64-67	弱点補強 2		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境	

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

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20581

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 2（レベル 4）	75			75

科　目　概　要	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル 4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
学習到達目標	レベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4)」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ガイダンス	52-54	模擬試験 3
2-3	情報セキュリティ	55-60	模擬試験 3 解説
4	リスクマネジメント	61-72	弱点対策
5-12	主な侵入・攻撃方法と対策	73-75	国家試験
13-15	ネットワークセキュリティ		
16-18	電子メール、Web アプリケーション		
19-26	認証技術		
27-30	情報セキュリティマネジメント		
31	AM対策		
32-34	模擬試験 1		
35-40	模擬試験 1 解説		
41	AM対策		
42-44	模擬試験 2		
45-50	模擬試験 2 解説		
51	AM対策		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各コースで選定された対策テキスト	
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
情報処理安全確保支援士試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	・科目試験（100%）	＜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：A-20591

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
自主課題研究 2		75		75

科　目　概　要	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。
学習到達目標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を 1 作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ガイダンス		
2-3	学習テーマ設定		
4-75	自主創作(学習)活動		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	各自必要となるテキストを用意	
副教材		

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出 1（50%） ・課題提出 2（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：J-21231

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
オブジェクト指向プログラミング	10	20		30

科　目　概　要	プログラムで実現したいこと（正解）に辿り着くためのオブジェクト指向による考え方を学び、オブジェクト指向の本質的な理解を目指す。 カプセル化、継承、多態性にフォーカスし、単元ごとの演習課題では実際に手を動かしたり、考えたりすることで、オブジェクト指向でゼロからプログラムを作成する力を身につける。
学習到達目標	・カプセル化、継承、多態性の機能を用いたプログラムを作成できる。 ・オブジェクト指向のメリットを理解し、プログラムに反映できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	環境構築	16 17	高度な継承
2 ～ 5	Java 復習	18 19	多態性
6 7	インスタンスとクラス	20 21	例外処理
8 ～ 10	コンストラクタと静的メンバ	22	コレクションクラス
11 ～ 12	カプセル化	23 ～ 30	最終課題
13 ～ 15	継承		

使　用　教　材	書　籍　名		出　版　社
	主教材	スッキリわかる Java 入門 第 3 版	インプレス
	副教材		

実　習　環　境	Eclipse

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：J-21851

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
UML	15			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。
学習到達目標	オブジェクト指向による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、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	科目の概要		
2	ユースケース図		
3～4	クラス図		
5～6	シーケンス図		
7～8	その他のＵＭＬの図について		
9～13	ケーススタディ		
14	総復習		
15	科目試験		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	かんたん UML 入門［改訂 2 版］	技術評論社

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（100%）	＜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：A-21041

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web アプリケーション構築１		45		45

科　目　概　要	サーバサイドプログラミングの基本であるサーブレットと JSP の概念や仕組み、データベースとの連携方法を学習する。MVC モデルや DAO パターンのプログラム構成で簡単な Web アプリケーションを構築する。積み上げ型の最終課題を提示し、各単元の完了都度、そこまでの技術で課題作成を行う。 なお、本科目は IT 企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	サーブレットと JSP で Web アプリケーションを構築できる。また、JDBC を使ったデータベースアクセスのプログラムを実装できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	開発環境構築	17 18	セッションスコープ
2	Web のしくみ		
3 4	HTML と Web ページ		
5 ～ 7	サーブレット	19 20	アクションタグと EL 式
8 ～ 10	JSP	21 ～ 25	Web アプリケーション作成① ・単独開発
11 ～ 13	MVC モデル	26 ～ 30	JDBC プログラムと DAO パターン
14 ～ 16	リクエストスコープ	31 ～ 45	Web アプリケーション作成② ・ペア開発

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	スッキリわかるサーブレット&JSP 入門 第3版	インプレス
副教材		

実　習　環　境	Eclipse Tomcat PostgreSQL

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：A-21111

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web アプリケーション構築２		60		60

科　目　概　要	本科目の実施前に学習した技術（HTML、JavaScript、サーブレット、データベースなど）を駆使して、Web アプリケーションを構築する。 機能を限定したプロトタイプアプリをハンズオン形式で作成する中で、実際のシステム開発の現場でも使う開発手法や実装方法について学ぶ。開発作業は、3～4 人のチームでソース共有をしながら実施する。 なお、本科目は現役のシステムエンジニアが、実務経験に基づく幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	・普段利用する Web アプリケーションを意識して機能仕様を考え、実装できる。 ・チーム開発のメリットを理解し、協力して Web アプリケーションを構築できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	演習内容の説明	20～31	チーム開発 1 週目
2～6	開発環境構築 ・アプリ ・データベース	32～43	チーム開発 2 週目
6～15	プロトタイプアプリの作成 ・HTML/JavaScript/Servlet の復習 ・データベース(SQL)の復習	44～55	チーム開発 3 週目
16	アプリケーション開発手法 ・アジャイル型開発	56～59	納品 ・リファクタリング ・コメント
17～19	チーム開発手法 ・ソース共有	60	まとめ

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	スッキリわかるサーブレット&JSP 入門 第3版	インプレス

実　習　環　境	Eclipse・Tomcat・PostgreSQL GitHub

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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：J-21221

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
フロント開発技術		15		15

科　目　概　要	Web アプリケーションを開発する上で必要となる JavaScript について、講義・演習・実習課題を通して基本文法から動的な Web ページの開発方法までを習得する。
学習到達目標	Web アプリケーションの構築や開発を望む企業に対し、JavaScript と HTML5 を使用してより良い解決方法を提案できる開発手法を身に付ける。 JavaScript と Bootstrap を活用して、見栄えのする動的な Web ページを作成する技術を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	イントロダクション(環境構築など)		
2	アウトプットの基本		
3～4	Bootstrap 入門		
5～6	JavaScript の文法と基本的な機能		
7～8	インプットとデータの加工		
9～12	動的な Web ページの作成		
13～14	外部データを活用したアプリケーション		
15	成果物提出		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	確かな力が身につく JavaScript「超」入門 第 2 版	SB クリエイティブ
副教材		

実　習　環　境

Visual Studio Code
Google Chrome

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

・課題提出（100%）

＜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：J-21241

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Python			30	30

科　目　概　要	AI サービスの開発に利用されている Python について、実習を通して言語の基礎知識を学び、基本文法～機械学習等のプログラミング技術を習得する。
学習到達目標	・Python を使った簡単なプログラムが作成できるようになる ・AI プログラムの基礎力を身に付ける

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	科目概要 イントロダクション 開発環境構築	8 ～ 9	関数
2	計算処理 変数	10 ～ 11	オブジェクト指向
3	文字列操作 入力処理	12 ～ 20	プログラミング実習 オリジナルアプリ開発
4	リスト型	21 ～ 22	例外処理 オリジナルアプリ開発（機能拡張）
5	条件分岐	23 ～ 24	標準ライブラリ オリジナルアプリ開発（機能拡張）
6	繰り返し	25 ～ 27	ファイル処理 オリジナルアプリ開発（機能拡張）
7	辞書型・タプル型	28 ～ 30	機械学習 オリジナルアプリ開発（機能拡張）

使　用　教　材	書　籍　名	出　版　社
	主教材　わかる Python[決定版]	SB クリエイティブ
	副教材	

実　習　環　境
Python3 系
Anaconda
Visual Studio Code

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法		
	・課題提出（100%）	＜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：J-21251

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web アプリケーション構築演習	5	40		45

科目概要

サーバサイドプログラミングの基本であるサーブレットと JSP の概念や仕組み、データベースとの連携方法を学習する。MVC モデルや DAO パターンのプログラム構成で簡単な Web アプリケーションを構築する。積み上げ型の最終課題を提示し、各単元の完了都度、そこまでの技術で課題作成を行う。

なお、本科目は IT 企業でシステム開発にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。

学習到達目標

サーブレットと JSP で Web アプリケーションを構築できる。また、JDBC を使ったデータベースアクセスのプログラムを実装できる。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1 2	環境構築①	18 ～ 21	Web アプリ作成①
3 4	Web のしくみ(＋HTML 表示)		
5 6	MVC モデル		
7 ～ 9	Servlet	22	環境構築②(DB 環境)
10 ～ 12	JavaBeans(Servlet+Bean)	23 ～ 25	DB-Access
13 14	JSP	26 ～ 35	Web アプリ作成②(DB 参照系)
15 ～ 17	JSP(JSP＋Servlet+Bean)	36 ～ 45	Web アプリ作成③(DB 更新系)

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	配布プリント	
副教材		

実習環境

Eclipse
Tomcat
Oracle

目標資格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

・課題提出（100%）

＜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：J-21861

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
仮想化とクラウド	15			15

科　目　概　要	クラウドとは何なのか、クラウドの意味を理解すると共に、クラウドに関する用語を覚える。クラウドの基盤となる仮想化技術の仕組みを学ぶ。
学習到達目標	クラウドとは何なのかを説明でき、仮想化技術の仕組みを説明できる。就職説明会等で、クラウドに関する講話があった場合、話しの内容が理解できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	序論／業界トレンドの変遷		
2	クラウドってなんだ／サービス形態		
3	オンプレミス-クラウドを再定義		
4	各社のクラウドサービス		
5	クラウド今後の展望		
6	中間試験-クラウドについて		
7	仮想化		
8	ベアメタル／ハイパーバイザ		
9	x86 仮想化		
10	KVM/QEMU/仮想化アプライアンス		
11	DOCKER1-コンテナによる仮想化？		
12	DOCKER2-実例		
13	SDN／Openstack		
14	まとめ／試験対策		
15	最終評価試験		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	イラスト図解式 この一冊で全部わかるクラウドの基本[第 2 版]	SB クリエイティブ
副教材		

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（100%）	＜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：J-21261

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
サーバ構築演習(Basic)		30		30

科目概要

Workstation 端末に対する Ubuntu のインストールから始めて、各種サーバ機能をインストール／セッティングして行く。
インターネット上の資料を頼りに、Try&Error でインストール手順を確立し、手順書に纏める。
なお、本科目は IT 企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。

学習到達目標

・CUI に慣れる。
・一連のコマンド操作に慣れる。
・vi エディターの操作に慣れる。
・サーバ機能のインストール手順を構築出来る。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	Linux とは ・Unix って何？ ・リーナスさんって誰？ ・サーバって何？	16 ～ 19	課題 2 ・nginx の Install ・コンパイル(gcc) ・パッケージに無い App Curl／wget
2 ～ 3	Ubuntu インストール	20	予備/答え合わせ
4 ～ 5	・sudo：SuperUser/一般 User ・パーミッションのおさらい ・network 設定(netplan) ・yum パッケージとは	21 ～ 27	課題 3 ・DB サーバを立てる(PostgreSQL) ・インターネットで調べる
6 ～ 9	・SSH 接続 ・ディレクトリの構成 ・手順書とは ・Apache をインストールしてみる ・インターネットで調べる	28 ～ 30	課題 4 ・nginx＋Apache 連携
10	シェルってなんだ？(bash/script)		※可能であれば TomcatServer 構築
11	コマンドあれこれ		
12 ～ 14	課題 1 ・静的 Contents を表示する(Apache) ・		
15	予備/答え合わせ		

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	新しい Linux の教科書	SB Creative
副教材	イラストでそこそこわかる Linux	翔泳社

実習環境

Linux(Ubuntu18.04LTS)

目標資格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

・課題提出（100%）
⇒構築手順書での評価

＜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：J-21271

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
サーバ構築演習(Advanced)		30		30

科　目　概　要	「サーバ構築演習(Basic)」の知識をベースに、ubuntu-OS のインストールと CentOS、ubuntu 両 OS に対する違いを理解する。 　また、直接機能をセッティングせず、Docker ベースでの機能配置を学習する。
学習到達目標	・CentOS(RHEL 系 OS)、ubuntu(Debian 系 OS)の両方を操作できるようになる。 ・Docker ベースでの機能配置ができるようになる。 ・DockerImage の作成が出来るようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	思い出そう。前期の学習	16 ～ 20	・コンテナの改造 ・イメージレイヤーの考え方 ・改造内容を保持する
2 ～ 3	Ubuntu インストール	21 ～ 24	・Docker ネットワーク ・bridge/host/none
4 ～ 5	CentOS と、どう違う? ・net apply ・apt(パッケージ)	25 ～ 30	・Docker Compose ・Kubernetes(序論)
6 ～ 9	・Docker ってなに 　…コンテナの利点 ・DockerInstall ・使ってみよう	31 ～ 50	・実習-オリジナル・イメージを作る ・nginx ・Apache2 ・Python
10	予備	51 ～ 60	・冗長化-LB としての Docker ・Kubernetes で運用管理
11 ～ 15	・Docker 基本操作 ・コンテナ image ダウンロード ・コンテナ作成 ・コンテナ起動 ・コンテナ終了 ・コンテナ削除	61 ～ 65	・手順書のブラッシュアップ ・予備

使　用　教　材	書　籍　名	出　版　社
主教材	docker 基礎からのコンテナ構築	日経 BP マーケティング
副教材	新しい Linux の教科書	SB Creative

実　習　環　境

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	
・課題提出（100%） 　⇒実機デモでの評価 　⇒構築手順書での評価	＜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：J-21871

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Docker 入門		45		45

科　目　概　要	コンテナ技術についての知識習得を目標とする。そして、Docker ベースでの機能配置を学習する。
学習到達目標	・CentOS(RHEL 系 OS)、ubuntu(Debian 系 OS)の両方を操作できるようになる。 ・Docker ベースでの機能配置ができるようになる。 ・DockerImage の作成が出来るようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	コンテナ技術/仮想化との違い	16 ～ 18	・Mount/Attach ・port
2 ～ 3	・Server 構築(VirtualBox) ・Ubuntu インストール	19 ～ 20	・Docker ネットワーク ・bridge/host/none
4 ～ 6	・Docker ってなに？ ・DockerInstall ・使ってみよう(docker run)	21 ～ 23	・コンテナ連携 ・log 参照⇒問題解決
7 ～ 10	・Docker 基本操作 ・コンテナ image ダウンロード ・コンテナ作成 ・コンテナ起動 ・コンテナ終了 ・コンテナ削除(含：image)	34 ～ 30	・総復習 ・docker pull ・docker create attach,port ・docker exec ・network ・連携
11 ～ 15	・コンテナの改造 (docker exec) ・BusyBox ・nginx の conf 改造	31 ～ 45	※課題 Webapp 稼働環境を作る ・nginx　・Apache2　・DB ・手順書作成＋デモ

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	仕組みと使い方がわかる Docker& Kubernetes のきほんのきほん	マイナビ出版
副教材	新しい Linux の教科書	SB Creative

実　習　環　境

Virtual Box
Ubuntu 20.04 LTS
Docker

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

・課題提出（100%）
⇒デモでの評価(30%)
⇒構築手順書での評価(70%)

＜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：J-21281

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ネットワーク構築演習		30		30

科　目　概　要	ネットワークの構築について、スイッチやルータの設定といった演習を通して必要な知識と具体的な手法を習得する。
学習到達目標	ネットワークエンジニアに必要なネットワーク構築技術、ネットワーク機器の設定技術を身につける

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	シミュレータ環境構築	16	アクセスコントロールリスト1
2	ルータの設定	17	
3	IP アドレスの設定	18	アクセスコントロールリスト2
4	コンソールパスワード、vty パスワード	19	
5	シリアルインタフェース接続1	20	アクセスコントロールリスト3
6	シリアルインタフェース接続2	21	
7	スタティックルートの設定	22	OSPF を利用したネットワーク
8	復習	23	
9	クロスケーブルとコンソールケーブル	24	
10	デフォルトゲートウェイ	25	復習（評価課題対策）
11	ルーティングプロトコル（RIP）	26	
12	スイッチ	27	
13	スイッチ（セキュリティ強化）	28	評価課題作成
14	復習	29	
15		30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	配布資料	
副教材		

実　習　環　境	Windows マシンとネットワークシミュレータソフト

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・課題提出（100%）	＜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