(1時間:45分)

			(.	1 时间:4 5 分)
	授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
11520	Linux	必須	3	30
11530	オブジェクト指向プログラミング	IJ	3	90
12110	ビジネスマナーと文書技法	IJ	3	30
13410	ネットワーク設計とクラウド	IJ	3	60
14100	AIの活用と開発手法	IJ	3	30
14110	Python/AIプログラミング	IJ	3	60
14510	プロジェクトマネジメント	IJ	3	30
17702	統計学2	IJ	3	30
18370	プレゼンテーション演習	IJ	3	30
20030	キャリアデザイン3	IJ	3	30
20040	キャリアデザイン4	IJ	3	30
91043	英語 3	IJ	3	20
91200	画像システム論	IJ	3	30
91270	コンピュータネットワーク論	JJ	3	30
91290	コンピュータグラフィックス論	IJ	3	30
93000	総合情報学概論	IJ	3	60
	小計			620
98134	総合情報処理3-2(レベル2)	必須選択 ※1	3	60
98135	総合情報処理3-2(レベル3)	IJ	3	60
98136	総合情報処理3-2(レベル4)	IJ	3	60
99105	自主課題研究3-2	IJ	3	60
98141	総合情報処理4(レベル2)	IJ	3	120
98142	総合情報処理4(レベル3)	IJ	3	120
98143	総合情報処理4(レベル4)	IJ	3	120
99106	自主課題研究4	II	3	120
98151	総合情報処理5-1(レベル2)	JJ	3	100
98152	総合情報処理5-1(レベル3)	JJ	3	100
98153	総合情報処理5-1(レベル4)	II	3	100
99107	自主課題研究5-1	IJ	3	100
'	小計			280
	必須科目計	<u> </u>		900

2025年度(大学コース) 学年暦

月			HCS共通行事			外部資格試験			大学コーススクーリング・試験日程	大学併修科 3年		
		1 火	前期授業開始				1	火	前期インターネットメディア授業開始	【大学科目】		
		3 木	HIU入学式(新入生)			*例年実施される月または実施予定日で				ディジタル画像概論		
		4 金	入学式(新入生)			記入してあります。				英語Ⅲ		
4		7 月	オリエンテーション・防犯講話(新入生)				7	月	前期IPメディア授業放映開始	初級中国語		
4		8 火	授業開始・オリエンテーション(新入生)							情報倫理		
		21 月	健康診断(4/24まで)							情報職業論		
		22 火	G-DREAMS	20	田	情報処理技術者試験				人工知能の基礎		
			ボウリング大会							アントレプレナーシップ論		
		7 水	新入生保護者会 5/16 まで							プログラミング基礎		
										哲学		
5										定量分析とその応用		
9							19	月	印刷・インターネットメディア授業科目試験① ~26(月)	※編入者は追加履修有、各自履修を確認		
	ļ		227.22									
-	.	40 1	ボウリング大会					_	26 HR 16 4-9 2(4) 1 - 7 (Mr 20 + 1 7 Hr 20 (-1 1)	【専門学校科目】		
	ŀ	10 火	運動会		_	++ 1. I++0.1.(// +/= \nx \ \n) \ \n \ \n \ \n \ \n \ \n \ \n	6	金	前期地方SC(1) 人工知能の基礎 ~8(日)			
	前			8	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験				ビジネスマナーと文書技法		
6	ŀ		deb. /				00	_	26 HB (th-bag(a)	統計学2		
	ŀ	17 火				International Property of the American Company of the			前期地方SC(2) アントレプレナーシップ論 ~22(日			
	.					情報活用試験	30	月	前期IPメディア授業科目試験 ~3(木)	Linux		
	期			10	-	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,				プレゼンテーション演習 キャリアデザイン3		
				13	Н	マルチメディア検定				総合情報学概論		
7	ŀ						1.5	de	 印刷・インターネットメディア授業科目試験② ~22(火)			
	ŀ			0.7	п	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	10	火	「中間・1/2~イットメ / 1/技業性日試験(2) ~ 22(火)	画像シベノム端 英語3		
	ŀ	00 1	夏休み 8/19まで	27	Ħ	基本情報技術有試験 科日A咒陈修「試験	-			央部3 総合情報処理3-2(レベル2~4)		
	.	26 土	友 体み 8/19よじ				1			自主課題研究3-2		
	F						1			白主味週旬元3-2 総合情報処理4(レベル2~4)		
8	ŀ									自主課題研究4		
0	ŀ	20 1	夏休み明け授業開始				1					
	ŀ	20 /	タバッアウバノ『又未開知				1			【資格試験】		
	• •	5 金	学園祭				1	月	後期IPメディア授業放映開始	・基本情報技術者試験		
	ľ	3 112	4 bood 54 c				1		2777 - 17 425/15/25 2 18/42 E	・応用情報技術者試験		
	ľ		-				1			(基本情報技術者試験取得者)		
9	ļ						1			・高度種技術者試験		
	j	25 木	TGS2025 9/28まで			情報システム試験				(応用情報技術者試験取得者)		
	İ	'				***************************************	1					

月			HCS共通行事			外部資格試験	I		大学コーススクーリング・試験日程	大学併修科 3年
		1 水	後期授業開始(専門学校コース)				1	水	後期インターネットメディア授業開始	【大学科目】
				12	日	情報処理技術者試験				「コンピュータグラフィックス」
10										「コンピュータネットワーク」
										Web技術基礎
										Webアプリケーション基礎
	İ	10 月	映画鑑賞 11/12まで							データマイニング
11							18	火	印刷・インターネットメディア授業科目試験③ ~25(月)	統計科学と現象の分析
		28 金	保護者会(次年度卒業学年) 11/29まで	30	日	マルチメディア検定	25	火	後期IPメディア授業科目試験 ~28(金)	離散数学(グラフ理論)
	İ						5	金	後期地方SC(1) ブランドマネジメント ~7(日)	ブランドマネジメント
12				7	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験				
12										【専門学校科目】
		24 水	冬休み 1/12まで			情報活用試験				オブジェクト指向プログラミング
	İ									総合情報学概論
1		13 火	冬休み明け授業開始				13	火	印刷・インターネットメディア授業科目試験④ ~19(月)	AIの活用と開発手法
			就職健康診断(1/23まで)	25	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験				Python/AIプログラミング
	İ									ネットワーク設計とクラウド
										キャリアデザイン4
2	後	20 金	卒業学年授業終了							「コンピュータグラフィックス論」
										「コンピュータネットワーク論」
		27 金	進級学年授業終了			情報システム試験				総合情報処理4(レベル2~4)
	İ		卒業式							自主課題研究4
	期	18 水	HIU学位記授与式							総合情報処理5-1(レベル2~4)
	///									自主課題研究5-1
										【資格試験】
										情報でキュリティマネジ・メント試験
										• 基本情報技術者試験
										・応用情報技術者試験
										(基本情報技術者試験取得者)
3										• 高度種技術者試験
										(応用情報技術者試験取得者)
										(元)月月中以及四十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二
										1
1										
1										

				科目名				時	間数	(90分)		
				Linux		講	義	演	習	実 習	合	計
				Linux						15		15
科	目	概	要	サーバOSとして高いシェア率のLin と基本操作を習得する。								
学	習到	達目	標	Linuxの概念を理解するとともにコーバを操作できるスキルを習得する。	マン	ドの使	い方	*を習			実際	のサ
講	義	計	画	回 内容	回				内	容		
				1 Linux の概要 2 ユーザ管理	13 14	総合実	習					
				3 プロセス		科目記	(線)					
				ファイルシステムとディレクトリの撮	10	11 11 11						
				4 作								
				5 パーミッション								
				6 シンボリックリンクとパス指定 7 エディタ (vi)								
				8 エディタ (jvim)								
				9 ネットワークとバックアップ関連コマ								
				ンド								
				10 シェル								
				11 シェルの操作 12 シェルスクリプト 12 シェルスクリプト 13 14 15 16 17 17 18 18 18 18 18 18								
使	用	教	材	書籍名	<u> </u>			Į	出 片	反 社		
				主教材 イラストでそこそこわかる Linu マンド入力からネットワークの んのきまで		, ,	〈社					
実	習	環	境	Tera Term								
目	標	資	格	資格名				美	施	団 体		
成系	漬 評	価方	法	・科目試験(100%)			評価	基準ン	8 7 6	00~90点 39~80点 79~70点 69~60点 59点以下	: 優: 良: 可	<u> </u>

		. K 3			科目名			時	間数	(90 <i>5</i>	子)		
			k	ーブジ	ジェクト指向プログラミング		講義	演	習	実	習	合	計
							15	30	0			4	5
科	目	概	要	方を カカ	プログラムで実現したいこと(と学び、オブジェクト指向の本 コプセル化、継承、多態性にファ こり、考えたりすることで、オフ こつける。	質的な理解を オーカスし、単	目指す。 単元ごとの	演習課	果題て	がは実	際に	手を真	動か
学	習到	達目	標		カプセル化、継承、多態性の機 ナブジェクト指向のメリットを				_				
講	義	計	画	回	内 容	口			内	容			
				1	7四.1立.1# <i>1</i> 分.1、トッツ.1年7日	23	1-01-2 H						
				~ 5	環境構築および復習	$\begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	カプセルイ	Ĺ					
						26							
				6	オブジェクト指向について	~	JavaAPI						
						29							
				$7 \sim$	インスタンスとクラス	$\begin{vmatrix} 30 \\ \sim \end{vmatrix}$	文字列処3	丑					
				9	10 7 17 0 7 10 7 77 1	32	× 1 /1/C	_					
				10	_	33							
				~	コンストラクラ	$\begin{vmatrix} \sim \\ 35 \end{vmatrix}$	コレクション	/					
				12 13		36							
				\sim	継承	l i	例外処理						
				15		38							
				16 \sim	高度な継承	$\begin{vmatrix} 39 \\ \sim \end{vmatrix}$	演習						
				19	问/文/小性/升	44	1円 日						
				20 ~ 22	多態性	45	評価試験						
使	用	教	材	22	書籍名			Ł	占 片	反 祫	t		
					枚材 スッキリわかる Java 入	門 第3版	インプレ	/ス					
/-!→	ব্যব	rlm	17,5	副									
実	習	環	境	エラ	ディタ(Visual Studio Code)								
目	標	資	格		資格名			実	施	団 .	体		
成;	<u></u> 績 評	価 方	法		果題提出(50%) 斗目試験(50%)		<評価	基準>	7	89~8 79~7	0 0 点 0 点 点 点 点 点 点	: 優 : 良	
											U 点 以下:		

	科 目 名	時間数(90分)
	ビジネスマナーと文書技法	講義演習実習合計
	こンイスマリーと又看仅伝	15 15
科 目 概 要	ビジネスマナーと e メールを含むビジネス文 タディにおける接客対応の実例や確認問題を通 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテン 経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして	して習得する。 ンツ制作とプロデュースに携わった実務 授業を行う。
学習到達目標	基本的なビジネスルールを習得し、誤解や失れようになることで、社会人として相応しい対応	を身に付ける。
講義計画	回 内容 回	内 容
使用教材	1 コミュニケーション力とは 2 話すことと書くこと 3 効果的な話し方 4 敬語 5 職場のマナーと執務上のマナー 6 電話の受け方、掛け方 7 来客対応と席次 8 身だしなみ 9 効果的な書き方 10 電子メールの知識 11 電子メールの書き方、出し方 12 ビジネス文書の知識と構成 13 ビジネス文書の作成実践 14 まとめ 15 科目試験 書 籍名 主教材 入社1年目ビジネスマナーの教科書	出版社 プレジデント社
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: S-2208.	·			時間粉	(90分)	
	11 1 1		±# →÷			A =1
	ネットワーク設計とクラウド		講 義 10	演 習 20	実 習	合 計 30
科目概要	前半では、ネットワーク構築のために必要法を習得する。 後半では、クラウドサービス全般の知識に	こつし	いて、実習	を通して	習得する。	
学習到達目標	アドレス計算ができるようになり、実際のうになる。また、ルーティングの仕組みを理 築できるようになる。クラウドサービスに対 してネットワークを構築できるようになる。 最終的には、応用情報技術者のネットワー るようになる。	里解し さいて	し、効率の. ては用語を:	良いネット 理解し、実	トワークを ミ 際にAW	設計・構 Sを活用
講義計画		回		内	容	
	LAN の構成 ・LAN	i	AWSの特 ・クラウト ・AWSで	ドの特徴	. Ł	
	インターネットの構成 2 ・インターネット ・ネットワークアーキテクチャ	17	AWSのt ・安全に作		•	
	Li	18	ネットワー	 -クサービ	``ス	
	・IP アドレス ・サブネットマスク	19	• VPC			
	5 DNS	20	コンピュー	ートサービ	``ス	
		21	• EC2			
	7 TCP と UDP ・ポート番号	22	データベー ・RDS	-スサーヒ	`	
	8 TCP/IPの設定	23	ストレーシ	ジサービフ		
	9 ・デフォルトゲートウェイ ・DHCP、通信確認	24	• S3			
	10 スイッチとルータ	25	モニタリン ・CloudWa	tch		
		26 27	料金とサポ ・コスト研 ・見積り		・ビス	
	▮ ! ネットリーク(/) モとめ	28	AWS のまと	: め		
	14	29	最終試験	-		
使 用 教 材	書籍名	30	AX TIX BEVIOUS	出片	友 社	
	主教材 AWS ではじめるインフラ構築入門 第 安全で堅牢な本番環境のつくり方 副教材 配布教材	2版	翔泳社			
実 習 環 境	画校村 自己担保村 AWS Academy Learner Lab		<u> </u>			
	AWS Skill Builder					
目 標 資 格	<u></u>			実 施	団 体	
成績評価方法	・科目試験(100%) 中間試験 期末試験		<評価	3	00~90 点 39~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可

科日番号:	N 31131					F	寺間数	(90分)	
			11 6 6		講		習		合 計
			AI の活用と開発手法		9	~ 1/	3	3	15
科目	概要	ΑI	(人工知能) の「しくみ」「活用法」「利	点・ケ	_	ついて	-	_	
		して	CAI 関連システムの開発に必要な知識を	学習	する。				
学習到遺	を日 煙	ΔΤ (の基礎知識と現状を理解し、将来に向け	た最近	畜か AT	の提家	レシン	ステム構筑	への応用
于 日 A A	上 口 1示		と身につける。	7⊂AX)	画,4 HI	V) JE X		() 四冊未	100//0/11
講義	計画	1	内 容 AI の歴史	回 1.0			内	容	
		1		16					
				17					
		3	AI のビジネス活用	18					
		4 5	AI にできること	19 20					
		6	機械学習	21					
		7	ニューラルネットワーク	22					
		8	ディープラーニング(深層学習)	23					
		9	AI の実例(顔検出)	24					
		10	AI の実例(物体検出)	25					
		11	AI の実例(まとめ)	26					
		12	AI の実装手段	27					
		13	AI の発達と影響を受ける産業	28					
		14	AI の将来	29					
		15	科目試験	30					
使用	教材		書籍名				出,	饭 社	
			数材 AI の活用と開発手法(学習ノート) 数材 実習用配布教材		SCC				
		田13	关目/II日L/III-9次位						
実習ま	環境	Vir	 tualBox + Linux 仮想マシン						
天白	水 児	V T T	rualbox + Linux 放送 4 シン						
目標	<u></u> 資 格		資格名				+ +	団 体	
	頁 俗	IT /	<u>賃 俗 名</u> パスポート試験		IPA 独				
		基本	管報技術者試験		IPA 独	立法人	情報	の理推進機	人構
b 21: 1: 1	- L :					<u></u>			
成績評価	力 法	• 乖	4目試験		<評	価基準		00~90 点 89~80 点	
								79~70 点	: 良
								69~60 点 59 点以下	
					1			の点外下	. 11.11

					科目名			時間	数(90分	·)		
				Pyt	hon/AI プログラミング		講義	演 習 30	実	習	合 3	計 60
科	目	概	要	を学	[サービスの開発に利用されてい ≧び、基本文法〜ディープラーニ	ング等のプ	ログラミン	グ技術を	を習得す	る。		
学	習到	達目	標		ython を使った簡単なプログラム 基礎力を身に付ける。	が作成でき	るようにな	さるとと	もに、A	Ιプ	ログ	ラム
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	15 ~ 17	例外処理 オリジナル	アプリ開	発(機能	拡張	·)	
				2	計算処理	18 ~ 20	標準ライン オリジナル		発(機能	拡張	•)	
				3	変数	21 ~	ファイルタ	0理				
				4		23	オリジナル	アプリ開	発(機能	拡張	(1)	
				5	入力処理	24	機械学習・	 ・ディー	プラーニ	=ン/	 ゲ	
				6	 リスト型	\sim 26	オリジナル					
				7	条件分岐	27						
				8	繰り返し	~	成果物提出 模擬試験					
				9	- 株り返し 辞書型	29						
				10	集合型・タプル型	30	科目試験					
				11	内包表記							
				12	関数							
					無名関数							
<i>I</i> ++	ш	±4-	+-4-	14	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,			111	UC +1.			
使	用	教	材	主教	<u>書籍名</u> 対対しわかる Python[決定版]		SB クリコ	サー 出	<u>版</u> 社			
				副教			(D) / / a	-1 / 1	<i></i>			
実	習	環	境		ython3系							
					naconda							
目	 標	 資	格	• ٧	isual Studio Code 資格名			宝 ‡	包 団 包	k		
П	小示	貝	111	Pyt	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		一般社団推進協会	法人 Py			ニア ₁	育成
成	績 評	価 方	法	• 和	目試験(100%)		<評価を	基準 >	100~90 89~80 79~70 69~60 59 点以	点: (点: (点:	優良可	

	科 目 名		時間数	(90分)	
	プロジェクトマネジメント	講義	演習	実 習	合 計
		15			15
科 目 概 要	プロジェクトマネジメントと PMBOK の概要につ 習得する。 なお、本科目は IT 企業でプロジェクトマネシ 知識と経験を活かして授業を行う。	ジメントのヨ	実務経験を	≥持つ講師	が、その
学習到達目標	クトマネージャーとして活躍するための基礎知識		ける。		プロジェ
講義計画	回 内容 回		内	容	
	l	まとめ			
	2 PMDON とは	科目試験			
	4 ライフサイクル				
	5 マネジメントプロセス				
	6 総合マネジメント				
	7 スコープ・マネジメント				
	8 タイム・マネジメント				
	10 品質・マネジメント				
	人的資源・マネジメント				
	11 コミュニケーション・マネジメント				
	12 リスク・マネジメント				
	13 調達・マネジメント ステークホルダー・マネジメント				
	スケークホルター・マネンメント		出月	坂 社	
	主教材「プロジェクトマネジメント	SCC	<u> </u>	<u> </u>	
実 習 環 境		<u> </u>			
目標資格	資格名		実 施	団体	
					_
成績評価方法	・課題提出(20%) ・科目試験(80%) 別途定める評価シートに基づく	<評価 		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可

2 既念や用語を学び、プログラ	ラミン	講 1 グ実	2	演	習		習	合	計
既念や用語を学び、プログ	ラミン		_						
	ラミン	·グ実 [·]	ব্য 🕹 🕥			;	3	1	.5
445 6-2. 22-3			省化ル	通じて	て統計	 手法	活用	の実	銭力
るようになる。また、統計									
内 容	旦				内	容			
	16								
7 *2 % 11 C 1 701111									
./\#									
7771									
- T24 (1)									
) 手法(2)									
 	30	•				L 4	ı		
書 耤 名			THE STATE OF		出 万	汉 仁	Ϊ.		
		noa	出収						
		ļ							
		 							
/他/		 							
		 							
0010 以及(0010 批項)									
	51年/								
(rython ノロクフミンク塚	・児ノ								
容				生	: 協	H .	休		
只 竹 石				- ス	一儿	in .	1 +		
		 							
		1							
夏、実習の成果)		<	評価基	基準 〉	? (89~8 79~7 69~6	0 点: 0 点: 0 点:	: 優: 可	
	るようになる。また、統計 ての素養を身につける。 内容 之方(1) え方(2) -タの集計と可視化 - タの集計と可視化 - タの集計と可能を - タの集計と - タの集計と - タの集計と - タの集計と - タの集計と - タの集計と - タの集計と - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのよう - タのと - と - タのと - と - タのと - と - タのと - と - タのと - と - と -	おようになる。また、統計と AI での素養を身につける。 内容 回 16 2 方(1) 17 2 方(2) 18 - タの集計と可視化 19 20 21 22 23 24 3 30 書籍 名 サリテラシー デプリント (AI 関連部分) 別用配布教材 つ他補助資料 2013 以降(2016 推奨) (Pythonプログラミング環境) 資格 名	A	A ようになる。また、統計と AI との関係性での素養を身につける。 内 容	A ようになる。また、統計と AI との関係性につての素養を身につける。 内 容	Sようになる。また、統計と AI との関係性について ての素養を身につける。	名ようになる。また、統計と AI との関係性についても理 ての素養を身につける。	名ようになる。また、統計と AI との関係性についても理解を記ての素養を身につける。 内容 回 内容 16	内容 回 内容

科日	番号	: K-3	31541		_				
				科 目 名		時間数	(90分)		
				プレゼンテーション演習	講義	演習	実 習	合	計
				クレビンテーション供自	2	13		1	5
科	目	概	要	個人・グループワークを通して、テーマを決め ドキュメント作成手順を学習し、自分の結論を見 技法を学ぶ。					
	習到			PowerPoint を用いて、効果の高いプレゼンラを身に付ける。	テーション			発表技	技法
講	義	計	画	回 内容 回		内	容		
				1 科目概要説明 ~ プレゼンテーション概論					
				2 ・プレゼンテーションとは何か?					
				・プレゼンテーションの作り方 3 企業紹介プレゼンテーション					
				3 近来桁ガブレビン/ 一ジョン					
				5 トの作成					
				・スライド制作 ・リハーサル					
				6 卒業論文プレゼンテーション					
				~ ・目的、ターゲット等の説明					
				15 ・プレゼンテーションデザインシー ト、スライド下書きの作成&提出					
				・スライドの作成					
/ - 	ш	+/1.	ما ما	・クラス内プレゼンテーション	1		11 		
使	用	教	材	書 籍 名 主教材 - 生使える見やすい資料のデザイン入門完全版	インプレ		版 社		
				副教材		, , <u>, , , , , , , , , , , , , , , , , </u>			
実	習	環	境	Microsoft Office PowerPoint 2019					
目	標	資	格	<u></u>		実施	団体		
Н	IN	<i>—</i>	ıμ	7 (II 'T)	<u>ы</u> т.		
成	績 評	価力	法	・課題提出(85%) ・プレゼン(15%)	<評価2		00~90 点 89~80 点		
				/			89~80 点 79~70 点		
							69~60 点	: 可	.
							59 点以下	: 不可	J

科日番号:R-3211	科 目 名			時間刻	数(90分)	
			講義	演習		合 計
	キャリアデザイン 3		神 我		月 月 15	15
科 目 概 要	就職活動に必要な履歴書やエントリーシー	- F0	の作成を目	指し、自	分の強みや	や経験を整
	理する。自分の適性やキャリアビジョンを明	確に	こし、採用技	担当者の	視点を意詞	畿した書類
	作成を目指す。	ᄣᄼᅶ	L+ - =#AT 1			マビケナンプラ
	本科目は IT 企業で業務に携わった実務経 して授業を行う。					全願を活が
学習到達目標	・自己分析の重要性をわかりやすく、自分の					· 16-15
	・履歴書・エントリーシートの基本構成をおるようにする	י ינעני) やすく、1	上 美に伝	える書類を	と作成でさ
講義計画		可			容	
			•	り作成(自分を魅力	り的に伝え
	ーシートの役割		る) なフェル	= 446m 1 1	1 1- H > 9	
	・就職活動のスケジュールと企業の 選考プロセス				もに伝える	カ佐 鼻力のある
	- 履歴書・エントリーシートの違い		表現	1. 4.10	用した脱作	47107000
	と重要性					
			ガクチカ(学生時代	代に力を入	れたこと)
	・仕事に求めるものを明確にする		の作成			
	・大切にしたい価値観や働き方の整		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		ードの掘り	下げ方
	理	10	・成果と当 エントリー			(企業別の
	・これまでの経験を振り返り、強み・		対策)	y 1.	V) IP/IX (I)	(正未加)
	弱みを認識する		企業ごと	このフォ	ーマット・	質問傾向
	・SWOT 分析を使った自己理解		の分析			
	the property of the property o		記述式質			/ I# II/ / L. N
	4 自己分析③(経験の棚卸し)		エントリーと添削)	ーシート	の作成(2)	(模擬作成
	・			こントリ	ーシートに	こ合わせた
	・企業が求める「行動特性(コンピテ		実践練習		· 1 (- 1 42 676
	ンシー)」との光合わせ		• 相互レ	ごューと	講師からの	Dフィード
			バック			
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	12	面接を意識			25.7
	・短期・中長期のキャリアプランを 考える				クするポィ つなげるエ	
	・業界・分野研究の進め方		で自想がな) 囲1女。 、	フなりるユ	- 大
		13	最終チェッ	<i>,</i> クとブ	ラッシュア	イ ップ①
	・履歴書フォーマットと基本項目					
		14	最終チェッ	<i>,</i> クとブ	ラッシュア	ブップ②
	込み 7 感情動機の作成(構成とポイント) :	15	最終書類提			
	・企業研究の方法	1.0	以 心百块以	ΕЩ		
	・企業に感動的な動機の文章					
使 用 教 材	書籍名			出	版社	
	主教材なし					
中 邓 严 块	副教材					
実習環境 目標資格	<u></u>			宝 ね	包 団 体	
	R 11 71			一大儿		
成績評価方法	・課題提出(100%)		<評価基	 表準>	100~90 点	〔: 秀
					89~80点	
					79~70点	
					69~60点	-
					59 点以下	:个月

				科 目 名			時	間数	(90分)		
				2.22		講義	演	習	実 習	合	計
				キャリアデザイン 4					15		15
科目	概	要	SPI い、 る。	本科目では、就職活動に必要な計画的な 試験対策を総合的に学ぶ。就職活動を 企業研究の要点で、自分に適した企業 本科目は IT 企業で業務に携わった実務 で授業を行う。	効率的 選択・	的に進める やエントリ	ための一戦略)スク 各を立	rジュール てられる	管理よう	を行 にす
学習到	達目	標	• 京 • <u>ɗ</u>	t職活動のスケジュール管理を学び、ま ≧業調査の方法を冷静、冷静に企業を批 PI 試験の出題傾向を把握し、基礎力を	四握で	きるように		うに	する		
講義	計	画	口	内 容	回				容		
			1	SPI 試験の概要と対策(言語分野) ・SPI の出題範囲と試験の形式 ・各企業の適性検査の種類と特徴	8	ェントリーシート(SPI 試験文				E (4)	
			2	就職活動の全体像とスケジュール管理 SPI 試験対策 (非言語分野① 数的滞 在)	9	企業研究 ラム) SPI 試験対				ジョン	/・コ
			3	企業調査の重要性と情報収集の手法 SPI 試験対策 (非言語分野② 資料解 釈・論理)	10	面接対策 なげる) SPI 試験対				面接	へつ
			4	企業が求める人材像を理解する SPI 試験対策(性格検査の理解)	11	面接対策(SPI 試験対		_	7	••••••	
			5	エントリーシートの提出とスケシ゛ュール管理① SPI 試験対策(総合)①	12	面接対策(SPI 試験対		_	(8)		
			6	エントリーシートの提出とスケシ゛ュール管理② SPI 試験対策(総合)②	13	面接対策(SPI 試験対	の準備	4			
			7	エントリーシートの提出とスケシ゛ュール管理③ SPI 試験対策(総合)③	14	面接対策(SPI 試験対	の準備	5			
					15	評価試験	3 > 1 < \//	<u></u>	<u> </u>		
使 用	教	材		書籍名				出	版社		
				牧材 ポンコツ OL でも成果を出せた!世界一やさしい仕 牧材	事術図銀	E PHP	研究所	<u></u>			
実 習	環:	境									
目標	資	格		資格 名			実	施	団体		
成績評値	而 方:	法	• 禾	斗目試験(100%)		<評価	基準>	? ?	00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優: : : : : : : : : : : : : : : : : :	

				科 目 名	時間数(90分)								
				英語 3		講義	演	習	実	習	合 請		
<u>ما</u>	[mr					10		, ,,		11. 1.1. /	10		
科 目	概	要		めに有名な事物、人物を英語で学 別に英語で記述回答)ができるよう記			?する:	など	英問。	英答(英語に		
学習至	達	想標		ての構造、文法の構文、単語や熟語等 4付ける。	等の英語	文を構成す	る要素	表を与	学び、	英語	の読解		
講義	計	画	回	内 容	回			内	容				
			7	teve Job's Legacy ×文を全て訳し、内容を理解する 夏材の深い理解に努める	8	Facebook 本文を全 題材の深い				•••••	する		
				isney and Marvel ×文を全て訳し、内容を理解する	9	第1回~第	第8回	のま	とめ				
				夏材の深い理解に努める	10	評価試験							
			Z	he Appeal of Aloha ×文を全て訳し、内容を理解する 夏材の深い理解に努める	11								
			4 N	ew York City ¤文を全て訳し、内容を理解する	13								
			·	夏材の深い理解に努める	14								
			7	os Angeles ×文を全て訳し、内容を理解する 夏材の深い理解に努める	15 16								
			6 S	BMの保い理解に劣める tarbucks S文を全て訳し、内容を理解する	17								
			ļ	夏材の深い理解に努める	18								
			l i	mazon.com	19								
			沒		20								
使用	教	 材	走	書籍名	21		F	出月	扳 衤	+			
(X //i	32	.h1	主教本副教本	才 Iconic America 知られざるアメリカの今		成美堂							
		t-la											
実 習	環	境											
目 標	資	格		資 格 名			実	施	団	体			
成績割	平価 力	法	• 科目	試験(100%)		<評価	基準>	? ?	89~8 79~7 69~6	10 点 70 点 50 点	: 優 : 良		

	<u>.,</u>	: K-3	1001	科 目 名			時	計間数	(90 /	分)		
				画像システム論		講義	演	習	実	習	合	計
				画家ノハノム哺		15					1	5
科	目	概	要	マルチメディア表現としての図形や画像 画像ファイルの特徴、アニメーションとう 上において図形・画像が適切に処理・表現	/ミュ !する	. レーション 手順を学ぶ	⁄の違	い等) し、	web	ブラ	ウザ
		達 目		画像のコンピュータにおける表現方法と淡変換、平滑化、鮮鋭化、エッジ抽出)を			9処理			「学的 	変換、 	濃
講	義	計	画	回 内容	口			内			` '	
				1 ディジタルカメラモデル アナログ画像とディジタル画像、画	11	空間フィルた平滑化	レタ!	ノング	ブ、エ	ッシ	を保る	字し
				像の量子化	12	エッジ抽と 特殊効果	く変	 換に。	よる			
				2 グレースケール画像とカラー画像、	14	画像の幾何	可学的	勺変換	(、画	像の	編集	
				ベクタ表現とラスタ表現、2 次元座 標、同次座標	15	JavaScrip とグレーン				習(画	像の	表示
				3 2次元座標系における合成変換、2次	16							
				元アフィン変換、3次元変換	17							
				4 投影、カメラの基礎-露出、カメラの	18							
				基礎-フォーカス 5 画像のダイナミックレンジと諧調表	19 20							
				示								
				6 色の表現	21							
				7 画像の圧縮とファイル形式	22							
				8 2 次元画像の生成と描画 9 ヒストグラム	23 24							
				10 トーンカーブ	24 25							
使	用	教	材	書籍名	20			出	饭~	+		
~) 1 4		, ,	主教材 コンピュータグラフィックス		公益財団					協会	
				副教材								
	যুয়	7四.	1242									
実	習	環	境									
目	標	資	格	資格名			身	€ 施	寸	体		
市	青 評	価力	注	科目試験(100%)		<評価	基准 `	> 1	00~0	90 点	· 委	
	K III.	μц / Л	IA	TI H IP VOJA (100 /0)			→		89~8 79~7 69~6	% 点点点点下。 % 点点点下	: 優 : 可	J

					科目名				時	間数	(90 /	子)		
					レ カラ 、1 ロ. カ⇒△		講	義	演	習	実	習	合	計
				コン	ピュータネットワーク論		15	5						15
科	目	概	要		ンターネットに代表されるように、コン									
					存在であるため、その仕組みと動作原	理を与	学習し	、イン	ンター	ーネッ	ノトに	関連	する	基本
				 	知識と技術を学ぶ。									
学	習到	達目	標		ンピュータネットワークの基本知識(r概念、電子署名、暗号化通信)を身に			リア	ネッー	、ワー	-ク(L	AN)、	プロ	トコ
				100	/似心、电丁省和、明万化世間/で分(二)	11)の	0							
講	義	計	画	□	内容	口				内	容			
H1.1	72	н			ディジタルデータ伝送の基礎知識	16				1 3	ъ			
				2	ローカルエリアネットワーク(LAN)	17								
				ļ	の基本									
					LANの具体的例題と動作原理の説明	18								
				ļ	OSI 参照モデルと TCP/IP プロトコル IP プロトコルの基礎	19								
				ļ	IP アドレスの基本	20 21								
				7	IP アドレスの応用計算	22								
				8	ARP と DHCP の動作原理	23								
				ļ	ルータの役割と動作	24								
					TCPプロトコル	25								
				L	アプリケーション層のプロトコル	26								
					インターネット接続と関連知識	27								
				13	PKI と暗号化	28								
				14	インターネットセキュリティ	29								
				15	評価試験	30								
使	用	教	材	> ta	書籍名		1 3/4			出片	饭 社	Ŀ		
					大村 情報通信概論		丸善	出版						
				副教	(1)									
				ļ			<u> </u>							
実	習	環	境											
				ļ										
目	標	資	格		資格名				美	€ 施	寸	体		
				ļ			<u> </u>							
				ļ										
成為	績 評	価方	法	• 科	-目試験(100%)		<	評価を	基準	> 1	00~9	00 点	: 秀	÷
										;	89~8			
											79~7			
											69~6			
											59 点.	以 ト	: 小「	-1]

	科 目 名			時間数	(90分)	
	コンピュータグラフィックス論		講義	演習	実 習	合 計
			15			15
科目概要	コンピュータで 3DCG に着手し、コンピ そのなかにモデルを配置してどのように! ンダリングを用いて行う。最終的にはディ する。	見える スプ I	かを計算す レイに表示	る。作成にできるよう	こはモデリ) に画像を	ングとレ データ化
学習到達目標	・モデリング手法(ソリッドモデル、パラ・レンダリング基本技術(陰面消去、ショ・アニメーションとシミュレーションの)	ニーデ	イング、マ			
講義計画	回 内容	回		内	容	
	1 CG で利用する数学		完全鏡面原		. , , »	
	2 モデル分析 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		スムーズミ		ング	
	3 2 次曲線 4 パラメトリック曲線①		マッピンクアニメージ			
	5 パラメトリック曲線②		科目評価部			
	6 ポリゴン曲面とレンダリング曲面	16	11 17 11 114 1			
	7 バックフェースカリング スキャンライン法	17				
	8 レイトレーシング法 Zバッファ法	18				
	9 シェーディング	19				
	10 環境光と鏡面反射	20				
使 用 教 材	書籍名	₩ II	GG ADTTG	出月	友 社	
	主教材 コンピュータグラフィックス[改訂 副教材	新 版]	CG-ARTS			
	田1年入17					
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%)		<評価を		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可

	科 目 名			時間数	(90分)	
	総合情報学概論		講義	演習	実 習	合 計
科 目 概 要	ビジネス実務において用いられるロジック 題解決の進め方について学ぶ。また、大学科 課題解決に関する演習を行う。					
学習到達目標	現状を認識する上で必要となる情報収集力能力、課題解決に結びつけるための問題把握					まとめる
講義計画	回 内容 [口		内	容	
	1 現状の把握と整理					
	2 レポート作成と					
	~ フィードバック					
	5					
	6 意見のまとめ方・論理構成					
	7 レポート作成と ~ フィードバック					
	13 問題の認識と原因分析					
	14 レポート作成と					
	~ フィードバック					
	19					
	20 課題解決策・ロジカルシンキング					
	20 24 5 2					
	21 レポート作成と ~ フィードバック					
	$\begin{bmatrix} \infty \\ 30 \end{bmatrix}$					
使 用 教 材	書籍名			出片	反 社	
	主教材配布資料					
	副教材					
実 習 環 境			<u> </u>			
人 日 水 児						
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> 10	00~90 点	: 秀
774 /JX H I IIII /4 IA	(20070)		- H 1 IM42		89~80 点	
					79~70 点	: 良
					69~60 点	
				[59 点以下	: 不可

						時	問数	(90分)		
		71 1 4		÷#:	子				ΤΛ	⇒ 1
	総合情報	限処理 3−2(レベル 2)				演	習	実 習		計
₹	4.0.5		- /m	3		2.0 1-	++0/			30
科目概要	「知識 立行政 シラバ	情報処理 3-1 レベル 2 の継続科目 ・技能」が一定以上の水準であるこ 法人情報処理推進機構が提供するレ スに準拠した知識を習得する。	とを認べい	思定し 2:「∌	てい 基本情	る国第 青報技	家試懸	検取得を目 試験 (レ	標にベル	(2) (2)
学習到達目標		ル2:「基本情報技術者試験(レベル 術者試験の取得レベルの知識を身に			バス(こ従い	小体 系	系的に学習	し、	基本
講義計画	回	内 容	口				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								
		弱点補強 設計系								
	27-30	国家試験								
使 用 教 材		: 書 籍 名				,	出 片	反 社		
区 川 数 桐	主教材	- 36 17	スト			ŀ	4 /(人		
	副教材	-								
実 習 環 境		- 1								
D 17 VA 16		Vb 16 6		•			. 17.			
目標資格	# + /=	資格名		TDA	Xh 🛨			団体	% 1 ± ±	
		報技術者試験 キュリティマネジメント試験						1.理推進榜 1.理推進榜		
	月和に	イユリティマネングント政験		1FA	25.	(五八)	月千以入	巴生1田(巴位	文1円	
成績評価方法	・科目	試験(100%)		<	評価差	基準 ン	? ?	00~80 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 可	<u> </u>

			科 目 名			時間数	数(90分)	
		総合信却	3−2(レベル 3)		講義	演習	実 習	合 計
					30			30
科目相	既要	「知識 立行政?	情報処理 3-1 レベル 3 の継続科・技能」が一定以上の水準である 法人情報処理推進機構が提供する スに準拠した知識を習得する。	うことを認	忍定してい	る国家試	験取得を目	標に、独
学習到達	1 目標		ル3:「応用情報技術者試験(レ 析者試験の取得レベルの知識を			こ従い体	系的に学習	し、応用
講義言	計画	□	内 容	□		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					
			10.					
使 用 教	教 材	->- +v/hh	書籍名	1 1		出	版社	
		<u>土</u> 教材 副教材	各コースで選定された対策テ	ナスト				
		田野教的						
		ļ						
実 習 琲	環 境							
Et last W	<i>ħ</i> → 1.1-		\(\frac{1}{167} \) \(\frac{1}{16} \) \(\frac{1}{		1	, h	⇒ III //.	
目 標 資	資 格	中田棒	<u>資格名</u>		TDA XH 🛨	実施		+#:
		心川情	報技術者試験		IPA 加出工	公人	処理推進機	汗再
成績評価	方法	・科目記	試験(100%)		<評価2	基準>	100~80 点	
							89~80点	
							79~70 点 69~60 点	
							59 点以下	

	ш.у	: A-3	0001		科 目 名				時	間数	(90 년	})		
				40 A 14.1-			講	義	演	習	実	習	合	計
				総合情報	処理 3-2(レベル 4)		30)					3	0
科	目	概	要	後継と7 定する記 進機構7 拠した9	情報処理 3-1 レベル4の継続科目でよる試験で情報セキュリティに関する式験である情報処理安全確保支援士説が提供するレベル4:「情報処理安全研 記識を習得する。	高原政験理	度な知 取得を 支援±	識・ 目標 二試懸	技能 に、¾ (レ	(ス: 虫立行 ベバル	キルレ	·ベル 人情 シラ	×4) 報処3 バス(を認理推工準
学		達目	標		レ4:「情報処理安全確保支援士試験 服処理安全確保支援士試験の取得レベ			. –				体系	的に <u>'</u>	学習
講	義	計	画	1 2-4 5-10 11 12-14 15-20 21-27 28-30	内容 AM対策 模擬試験 2 模擬試験 2 解説 AM対策 模擬試験 3 模擬試験 3 解説 弱点対策 国家試験					内	容			
使	用	教	, .	主教材副教材	書籍名 各コースで選定された対策テキス	<u> </u>				<u> </u>	板 社	•		
実	習	環	境											
目	標		格	情報処理	資 格 名 理安全確保支援士試験		IPA	独立			団 /		.構	
成;	績 評	価 方	法	科目記	式験(100%)		< F	平価差	表準 〉	? (00~8 39~8 79~7 59~6	0 点 0 点 0 点	: 優 : 可	ſ

	科 目 名	時間数(90分)
	自主課題研究 3-2	講義演習実習合計
	日上陈恩明儿02	30 30
科目概要	自主課題研究 3-1 の継続科目で、各自設定したする。学習した内容を総合的に活用し、社会人とごとに設定し、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構が提供する目標資格シラバスにもとづいる。 所属学科によって選択するものは異なる。	として実践的に活用可能なテーマを個人 自分のスキルをアピールすることができ た場合は、独立行政法人情報処理推進機
学習到達目標	① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品品を1作品完成させるとともに付随する作品② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、犯るシラバスに準拠した知識を身に付ける。	品紹介資料を完成させる。 由立行政法人情報処理推進機構が提供す
講義計画	回 内容 回	内 容
使用教材	1-30 自主創作(学習)活動 書籍名 主教材 各自必要となるテキストを用意副教材	出版社
実 習 環 境		
目標資格	<u>資格名</u>	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 名				時	計間数	(90 <i>5</i>	子)			
				総合情	報処理 4(レベル 2)		講	義	演	習	実	習	合	計	
				\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\			6	0					(60	
科	目	概	要		産業省が、情報処理技術者としての										
					している国家試験取得を目標に、独									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	田識を	2習得	する。)		
学	習到		一一	1,0	ル 2 : 「基本情報技術者試験(レベ	n 2) i	シラ	バフ	ア従江	ハ休3	を付け	学习	1	韭 未	
于	日刊	庄 [1 155		術者試験の取得レベルの知識を身に			, .,,,,	IC IVE V	(* 	NH31(C	- 子日	U,	坐个	
講	義	計	画	回	内容	口				内	容				
				1-5	ガイダンス、基礎理論	48	サ	ービン	スマネ	ジメ	ントと	シス	テム語	<u> </u>	
				6-15	アルゴリズムとプログラミング	49	49 システム戦略と企画								
				16-20	コンピュータ構成要素	50-51	戦	略マス	ネジメ	ント					
				21-22		52-53		業活動	めと法	:務			,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		
				23-26	ソフトウェア/ハードウェア	54-55		試3							
				27	ヒューマンインタフェース/マルチ メディア	56	弱	点補強	鱼 3						
				28-29	模試 1	57-60	国	家試願							
				30	弱点補強 1										
				31-35	データベース										
				36-40	ネットワーク/セキュリティ										
				41-42	システム開発技術										
				43-44	模試 2										
				45	弱点補強 2										
				46	ソフトウェア開発管理技術										
				47	プロジェクトマネジメント										
使	用	教	材		書籍名				ı	出月	饭 社	Ŀ			
				主教材	各コースで選定された対策テキ	スト									
				—±											
	건건	rļiui.	نادا	副教材											
実	習	環	境												
目	標		格		 資 格 名				4	1 協	寸 .	休			
Н	尔	貝	71	其木情			TPA	独立					椿		
					キュリティマネジメント試験			独立							
				10 TA C				724 -72	1227	ID TK/	C-1711		111.1		
41,	生 証	/正 土	- 3/ 1-	_ <u>1</u>	⇒とまた (1000/)			≑ari Amiri	甘 ※ 、	_ 1	00 - 0	ν Ι	. =		
万义.	績 評	個人	7 法	・科目	試験(100%)		<	評価	を 準 /		00~8 89~8				
											89∼8 79∼7			-	
														•	
					69~60 点: 可 59 点以下:不可										
				<u> </u>							- JIV	ハ I	. 1.,	,	

科 目 名									時	間数	(90 년	})		
総合情報処理 4 (レベル 3)							講	義	演	習	実	習	合	計
総合情報処理4 (レベル3)						60						(60	
科 目 概 要 経済産業省が、情報処理技術者としての「知識を認定している国家試験取得を目標に、独立行政ル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラク							法人情	- 青報タ	の理 オ	隹進榜	と 構が	提供	する	
学	学習到達目標 レベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」 情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける							ベスし	こ従い	(体系	系的に	学習	し、	応用
講	義	計	画	回	内 容	口				内	容			
				1	ガイダンス	53-55	模擬試							
				2-4	コンピュータ科学基礎	56	弱点補							
				5-7	コンピュータアーキテクチャ	57-60	国家部	式験						
				8-10	基本ソフトウェア									
				11-15	通信ネットワーク データベース									
				16-20	 ソフトウェア工学									
				21-25 26-30	シストリエノエ子 システム構成技術									
				31-35	マネジメント									
				36-40	AM対策									
				41-44	PM対策									
				45-47	模擬試験 1									
				48	弱点補強 1									
				49-51	模擬試験 2									
				52	弱点補強 2									
使	用	教	材		書籍名				l	出片	反 衬	Ŀ.		
					各コースで選定された対策	テキスト								
				副教材										
実	習	環	境											
~	Ħ	5/K	200											
目	標	資	格		資格名						寸 /			_
				応用情	報技術者試験		IPA 独	虫立	法人	青報如	0理推	進機	構	
							ļ							
成績評価方法 ・科目試験 (100%)						<評	产価多	表準 >	; ;	00~8 39~8 79~7 59~6	0 点 0 点 0 点	: 優: 已		

科 目 名						時間数(90分)									
				松入桂	報処理 4(レベル 4)		講	義	演	習	実	習	合	計	
				松口情報及近生4(レ・ハル4)				0					6	0	
科 目 概 要 情報セキュリティスペシャリスト試験の後継 る高度な知識・技能(スキルレベル 4)を認定す 試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進 全確保支援士試験(レベル 4)」シラバスに準拠							「る試 幾構か したタ	験で が提供 知識を	ある する · 習得	青報 夕 レベ よする	L理安 ル 4 。	全確 :「情	保支報処理	援士理安	
学	学 習 到 達 目 標 レベル 4:「情報処理安全確保支援士試験(レーレ、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの														
講	義	計	画	回	内 容	口				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	55-56	+	試験 3	解説						
				4	リスクマネジメント	57	弱点								
				5-12	主な侵入・攻撃方法と対策	58-60	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 認証技術										
				19-26 27-30	<u> </u>										
				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	> tot t t	書籍名				ı	出片	反 社	t.			
					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	I-le tes tes	<u>資格名</u>			×1. 1.			団 /		1.44.		
				情報処:	理安全確保支援士試験	IPA	独立	法人'	情報如	0理推	E進機	構			
成績評価方法 ・科目試験 (100%)						<	評価	基準 之	; ;	00~8 89~8 79~7 69~6 59 点J	0 点 0 点 0 点	: 優 : 可			

科目番号: A-30412

	科 目 名	時間数(90 分)
	自主課題研究 4	講義演習実習合計
		60 60
科 目 概 要	学習した内容を総合的に活用し、社会人とに設定し、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構が提供する目標資格シラバスにもとづる。 所属学科によって選択するものは異なる。	、自分のスキルをアピールすることができ
	① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品を1作品完成させるとともに付随する② 国家試験取得をテーマに設定した場合はるシラバスに準拠した知識を身に付ける	作品紹介資料を完成させる。 、独立行政法人情報処理推進機構が提供す 。
講義計画		可 内容
	1 ガイダンス 2-3 学習テーマ設定	
	2-3 字智アーマ設定 4-60 自主創作(学習)活動	
	1 24111 () 171113	
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		1
	V/tr	
目 標 資 格	<u></u> 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〉 100~80 点: 秀 89~80 点: 優 79~70 点: 良 69~60 点: 可 59 点以下:不可

					時間数(90分)									
				₩ △ 桂虫			講	義	演	習	実	習	合	計
	総合情報処理 5-1 (レベル 2)					5	0					5	50	
科	目	概	要	経済	産業省が、情報処理技術者としての)「知識	哉・技	能」	<u>,</u> ji—∑	定以上	<u>-</u> の水	準で	ある	こと
					している国家試験取得を目標に、独									レベ
				ル2:「	基本情報技術者試験 (レベル 2)」	シラバ	スに	準拠 ì	した矢	口識を	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)」								バス	こ従り	ハ体系	く的に	学習	し、	基本
,	п - ,	~	. 121		術者試験の取得レベルの知識を身に			•	- <i>p</i> C ·	11 21		, 11	• •	
-:	3,4	-1 I		→	. I		i			.1.				
講	義	計	画	回	内容	回				内	容			
				1-5	ガイダンス、基礎理論	<u></u>								
				6-13	アルゴリズムとプログラミング									
				14-17			ļ							
				18-19	システム構成要素		ļ							
				20-24	ソフトウェア/ハードウェア	ļ	ļ							
				25	ヒューマンインタフェース/マルチ メディア									
				26-27										
				28	弱点補強 1									
				Li	データベース		ļ							
					ネットワーク/セキュリティ									
				41-43										
				44-45	模試 2		ļ							
				46	弱点補強 2									
				47-48										
				49-50			<u> </u>							
使	用	教	材		書籍名				l	出片	反 社	Ŀ.		
				主教材	各コースで選定された対策テキ	スト					· · · · ·			
				=1+/-11			ļ							
+	য়য	T.EE	1242	副教材										
美	習	環	境											
目	標	資	格		資格名				美	施	寸	体		
				基本情	報技術者試験		IPA	独立			<u>ー</u>		構	
					キュリティマネジメント試験		+							
_1,	(± =±	/m² -!	- \/-	かけ	-AFA (1000/)			÷π: /	+ <i>></i> # >		20 0	0 1	4 .	
灰;	績 評	価力	7 法	・科目 [*]	試験(100%)		<	泮伽县	ま準>		00~9			
											89~8 79~7			
											9~7 59~6			
											ig 心。			Ť
							<u> </u>			ز	10 WY	<u> </u>	1,4	1

				科目	名					時	間数	(90 년	子)			
総合情報処理 5-1 (レベル 3)								講	義	演	習	実	習	合	言	r
			がい 口 1月 千	秋火□/至 5 [−] 1	. ()		5	0						50	
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。 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 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。									レィ	~			
学習到	達目	標				者試験(レベルの知識を身			バス(に従い	(体系	いい	学習	し、	応月	7
講義	計	画	口		内 容		口				内	容				
			1	ガイダンス	ス											
			2-4		ータ科学基礎											
			5-8	コンピュー	ータアーキテク	7チャ										
			9-12	基本ソフ												
			13-18	通信ネッ												
			19-24	データベー												
			25-28	ソフトウェ				ļ								
			29-32	システム												
			33-38	マネジメン	ント 											
			39-40	AM対策 PM対策												
			41-44 45-47	模擬試験												
			48-50	弱点補強												
			40 00	2971/1田7元												
使 用	教	材		<u>I</u>	書籍	名				l	出 片	反 社	t			
			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														
実 習	琛	児														
目 標		格			資格 :	 名				美	施	可 ,	体			
1. 1/4			応用情	報技術者		-		IPA	独立				 É進機	構		
	/m* _!	• .V-L-	かいロ	⇒4FA /+ °	00/)			-	≑तः / चर =	出沙		<u> </u>	0 -	=	<u> </u>	
成績評	価 万	法	•科日	試験(100	U%)				評価	松 华之	8 7 6	$89 \sim 8$ $89 \sim 7$ $89 \sim 6$	0点点0点点0点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点点	優良可	:	

科 目 名							時間数(90分)							
総合情報処理 5-1 (レベル 4)							演	習	実 習	合 計				
	から日日秋だととり「(レ・ソレモ)									50				
	要	る高度 試験取 全確保	な知識・技能(スキルレベル4) 得を目標に、独立行政法人情報処 支援士試験(レベル4)」シラバン	を認定す 1理推進権 スに準拠	継となる試験で情報セキュリティに関す する試験である情報処理安全確保支援土 進機構が提供するレベル 4:「情報処理安 拠した知識を習得する。									
学習到達目	標		ル 4: 「情報処理安全確保支援士 報処理安全確保支援士試験の取得		ンベル 4)」シラバスに従い体系的に学習 の知識を身に付ける。									
講義計	画	回	内 容	口				内	容					
		1	ガイダンス											
		2-3	情報セキュリティ											
		4	リスクマネジメント											
		5-12	主な侵入・攻撃方法と対策											
		13-15	ネットワークセキュリティ	<u> </u>	ļ									
		16-18	電子メール、Web アプリケーション		ļ									
		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 模擬試験 1											
		32-34	快艇武映											
		35-40	快艇迅峽 1 胜视											
		41-49 50	科目試験		ļ									
		əv	7十日 政領央											
					ļ									
使 用 教	材		書籍名				ł	出	反 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		次均分				4	· +/-	日					
目 標 資	俗	桂起加			TDA	X中 八 ·		- 施 表報が	団 体 心理推進機	** ***				
		月秋火	<u> </u>		11 /	7天		月下以入	27王7王7正75	又1 円				
					 									
					†									
成績評価方	法	・科目	< Ē	評価差	表準>	8 7 6	00~90 点 9~80 点 9~70 点 9~60 点	: 優 : 良 : 可						
								5	9 点以下	: 个 円				

科目番号: A-31681

	科 目 名	時間数(90 分)
	自主課題研究 5-1	講義演習実習合計
		50 50
科目概要	る。	、自分のスキルをアピールすることができ
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を1作品完成させるとともに付随する ② 国家試験取得をテーマに設定した場合はるシラバスに準拠した知識を身に付ける。	作品紹介資料を完成させる。 、独立行政法人情報処理推進機構が提供す 。
講義計画		可 内 容
	1 ガイダンス 2-3 学習テーマ設定	
	2-3 字智アーマ設定 4-50 自主創作(学習)活動	
	4 30 日上福川下(于日/1日到)	
/+	++ khr h	111 1112 341
使 用 教 材	書籍名 主教材 各自必要となるテキストを用意	出版社
	副教材	
実 習 環 境		
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