ITビジネス

NV 1-	1
学年	科目名
1	デザイン制作/動画編集
1	コンピュータ(基本・応用)
1	Javaプログラミング
1	Pythonプログラミング
1	HTML・CSSプログラミング/Web制作
1	楽しいIT(ドローン・AI)
1	ゲーム開発
1	インフラ構築(実践)
1	基本情報技術者/ITパスポート試験対策
1	DX推進/AIチャレンジ
1	ビジネスマナー
1	就職活動講座
1	アントレプレナーシップ
1	面接対策講座
1	SPI試験対策(言語)
1	SPI試験対策(非言語)
1	選択TOEIC
<u>2</u> 2	デザイン制作/動画編集(応用)Ⅱ
2	Javaプログラミング(応用) I
2	Pythonプログラミング(応用)I
2	HTML・CSSプログラミング/Web制作(応用) I
2	楽しいIT/ドローン(応用)Ⅱ
2 2 2 2 2 2 2	ゲーム開発(応用)Ⅱ
2	インフラ構築(応用)Ⅱ
2	基本情報技術者/ITパスポート試験対策 (応用) I
2	DX推進/AIチャレンジ(応用)Ⅱ
2	フレッシャーズ教育

対象		1年	学期		学科		ITビジネス		
	目名			・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		クラス	Н		
	<u>ロロ</u> (フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)		
授業概	要(内容)	動画編集技能	能について学	空習をすすめる		授業形態	講義&演習		
到過	主目標	指定の条件の	(初級)に沿った動画が作成できる						
使用·	テキスト	各種のオンラ	ラインマニュアル						
成績詞	平価方法	·提出物/課 ※単位取得(常点30% 『は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2		
期末	末試験	2 期末試験な	ĩL						
	テー			我不信告中世/七仞》	授業内容				
1回	動画		Premiere Pi	ro 動画編集実技(中級)					
2回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
3回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
4回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
5回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
6回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
7回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
8回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
9回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
10回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(中級)					
11回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)					
12回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)					
13回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)					
14回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(振り返	(J)				
15回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(振り返	(y)				

対象	象学年	1年	1年 学期 通年(後期) 学科 ITビジネス									
科	·目名			コンピュータ		クラス	Н					
担当講師	(フルネーム)			財津克宜		実務経験	有(IT業界勤務歴)					
授業概	要(内容)			よく使うソフトウェアを知る 方を習得しIT全般のスキル	授業形態	講義&演習						
到這	達目標	パソコンの棒	構成を理解し	メールやクラウドなどのユ-	ーティリティを正しく理解	解し活用できるよ	うにする					
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル									
成績	评価方法	課題/小テス ※単位取得		常点30% ¤は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2					
期末	末試験	2 期末試験な	なし									
	テー	-マ			授業内容							
1回	仮想デスクト	〜ップの使用	仮想デスク	ハアカウント トップ(MicrosoftAzure)接 えした学生はタイピング,デ		e, Googleツール	演習を行う					
2回	仮想デスクト	〜ップの使用		トップ (MicrosoftAzure) のか なした学生はタイピング, デ		e, Googleツール	演習を行う					
3回	仮想デスクト Microsoft		OneDrive 0.									
4回	仮想デスクト Microsoft		SharePoint ※習得達成	の活用 なした学生はタイピング, デ	ザイン, MicrosoftOffic	e, Googleツール	演習を行う					
5回	仮想デスクト Microsoft		Teamsの活									
6回	AI污	5用	言語生成A									
7回	AI污	5用	言語生成AI Perplexity ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、MicrosoftOffice、Googleツール演習を行う									
8回	AI污	5用	画像生成AIを活用した画像制作 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、MicrosoftOffice、Googleツール演習を行う									
9回	動画生原	tAI活用	動画生成A	を活用した動画制作 なした学生はタイピング、デ								
10回	動画生原	成AI活用	動画生成A	を活用した動画制作								
110	Webコンテ	ンツ制作	Webの仕組	さした学生はタイピング <u>, デ</u> みや公開までの流れ なした学生はタイピング, デ								
12回	Webコンテ	ンツ制作	いろいろなり	Nebコンテンツ								
13回	※習得達成した学生はタイピング, デザイン, MicrosoftOffice, Googleツール演習を行う Webコンテンツ制作実践 Webコンテンツ制作 ※習得達成した学生はタイピング, デザイン, MicrosoftOffice, Googleツール演習を行う											
14回	Webコンテ	Webコンテンツ制作 Webコンテンツ制作 ※習得達成した学生はタイピング、デザイン、MicrosoftOffice、Googleツール演習を行う										
15回	Webコンテ /期ま			/ツ制作実践		, 38.0 7 70.						

対象	東学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITビジネス				
	目名			Javaプログラミング		クラス	Н			
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)			
授業概	要(内容)	Javaプログラ	ラミングの基準	本を学ぶ		授業形態	講義&演習			
到這	差目標	Javaプログラ	ラミングにより	J簡単なアプリケーション?	を作成する					
使用·	テキスト	オンラインマ								
成績፤	平価方法	·提出物/認 ※単位取得		常点30% 区は便覧どおり75%以上で	を条件とする。		単位数 2			
期ヲ	卡試験	2 期末試験な	はし							
	テー	-マ	T-1 T-1		授業内容					
1回	変数と	-配列	配列							
2回	変数と	上配列	配列							
3回	変数と	:配列	配列							
4回	変数と	≐配列	コマンドライ	(ン引数						
5回	変数と配列		コマンドラィ	ン引数						
6回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	演算子							
7回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	演算子							
8回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	演算子							
9回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	演算子							
10回	Java言語 <i>0</i>		演算子							
	-7 84									
11回	Java言語 <i>0</i>	D基本文法	演算子							
12回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	関係演算子	<u>-</u>						
13回	Java言語 <i>0</i>)基本文法	関係演算子	<u>2</u>						
14回	Java言語 <i>0</i>	D基本文法	論理演算子	2						
15回	Java言語 <i>0</i>	D基本文法	論理演算子	2						

対拿	東学年	1年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス
	目名			Pythonプログラミング		クラス	Н
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	Pythonプログ	ブラミングの	基本を学ぶ		授業形態	講義&演習
到這	達目標	Pythonプログ	ブラミングに。	より簡単なアプリケーショ	ンを作成する		
使用·	テキスト	オンラインマ	ニュアル				
成績詞	平価方法		果題70% 平 には、出席率	常点30% 堅は便覧どおり75%以上?	を条件とする。		単位数 2
期ヲ	卡試験	2 期末試験7	なし				<u> </u>
	テー	-マ			授業内容	!	
1回	演算	拿子	演算子とは				
2回	演算	拿子	算術演算子	<u>-</u>			
3回	演	拿子	累算代入演	算子			
4回	演算	9.4	文字列を連	結する演算子			
	/A 3	+ 1	比較演算子	<u>.</u>			
5回	演算 	拿子	論理演算子				
6回	演算	拿子	빼华 澳异丁				
7回	制御	構造	制御構造の)種類			
8回	制御	構造	条件分岐				
9回	制御	構造	繰り返しっ	~for文~			
10回	制御	構造	繰り返しっ	~while文~			
11回	制御	構造	繰り返し処	理の制御			
12回	関	数	関数とは				
13回	関	数	関数の定義	1.1.20			
14回	例外	処理	例外処理と	lt			
15回	例外	処理	例外処理 <i>σ</i>)実装			

対象	東学年	1年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス
科	目名		Н	TML/CSSプログラミンク	j	クラス	Н
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	HTML/CSS	ジログラミン	ッ グの基本を学ぶ		授業形態	講義&演習
到這	達目標	Webページを	制作する。	校内ポータルサイトの運	用管理を行う。		
使用·	テキスト	オンラインマ	ニュアル				
成績詞	平価方法	·提出物/調 ※単位取得		常点30% 率は便覧どおり75%以上	を条件とする。		単位数 2
期末		2 期末試験な	まし				
	テー	ーマ			授業内容		
1回	トップ・	ページ	作成するW 	ebサイトの確認			
2回	トップ・	ページ	作成するW	ebページの確認			
3回	トップ・	ページ	文字列スタ	イルの設定			
4回	トップ・	ページ	画像の挿力				
5回	トップ・	ページ	ボックス				
6回	トップ・	ページ	要素の表示	₹位置			
7回	トップ・	ページ	リスト				
8回	トップ・	ページ	ナビゲーシ	ョンメニュー			
9回	トップ・	ページ	レスポンシ	ブ			
10回	サブ⁄	ページ	作成するW	ebページの確認			
11回	サブク	ページ	背景の設定	Ē			
12回	サブク	ページ	リスト				
13回	サブク	ページ	画像の装館				
14回	サブク	ページ	パンくずリス	X F			
15回	サブ⁄	ページ	レスポンシ	ブ			

対象	象学年	1年 学期 通年(後期) 学科 ITビジネス								
	· 目名			楽しいIT/ドローン		クラス	Н			
	<u>ロロ</u> (フルネーム)			財津克宜		実務経験	有(IT業界勤務歴)			
	要(内容)	ドローンやセ	ンサーをい	ろいな方法で操作する		授業形態	講義&演習			
到证	達目標	ドローンやセ	マンサー技術を活用して各種の業務改善にチャレンジする							
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル							
成績	评価方法	·提出物/課 ※単位取得(常点30% ≌は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2			
期ま	末試験	2 期末試験な	;il							
	テー	-マ			授業内容					
10	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	· ム操作 (Python言語使用)						
2回	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	ム操作(Python言語使用)						
3回	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	· ム操作(Python言語使用)						
4回	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	ム操作(Python言語使用)						
5回	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	ム操作(Python言語使用))					
6回	ドロー: プログラ		PCプログラ 画像取得	ム操作(Python言語使用)	r					
7回	ドロ· 活用		ドローンを写	実践活用する						
8回	ドロ· 活用		ドローンを写	実践活用する						
9回	ドロ- 活用		ドローンを写	実践活用する						
10回	ドロ· 活用		ドローンを写	実践活用する						
11回	ドロ· 活用		ドローンを到	実践活用する						
12回	ドロ・ 活用		ドローンを写	実践活用する						
13回	ドロ・ 活用		ドローンを到	実践活用する						
14回	ドロ・ 活用		ドローンを到							
15回	ドロ・ 活用		ドローンを到	実践活用する						

対針	東学年	1年	学期	通年(後期)		学科		ITビシ	ネス
科	目名			・ ゲーム開発	1		クラス		Н
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成			実務経験	有	(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	ゲーム開発に	こついて学習	習をすすめる			授業形態		講義&演習
到這	達目標	オリジナル性	±のあるゲー	-ム作品を作成する				•	
使用	テキスト	各種のオン	ラインマニュ	アル					
成績詞	平価方法	·提出物/設 ※単位取得		⁷ 常点30% 率は便覧どおり75%以 ₋	上を条件と	<u>-</u> する。		単位数	2
期末	ト試験 おおり かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい	食 2 期末試験なし							
	テー	-マ				授業内容			
1回	ゲー』	4開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(初級)			
2回	ゲー』	4開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(初級)			
3回	ゲール	ム開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(初級)			
4回	ゲー』	上開発	Javascript	言語で作成されたゲー	ムを編集	する(初級)			
5回	ゲール	公開発	Javascript	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(中級)			
6回	ゲー』	左開発	Javascript	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(中級)			
7回	ゲール	上開発	Javascript	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(中級)			
8回	ゲーム	2開発	Javascript ⁻	言語で作成されたゲー	ムを編集で	する(中級)			
9回	ゲー』	之開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集 ⁻	する(中級)			
10回	ゲール	上開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集で	する(中級)			
11回	ゲール	之開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集	する(発表)			
12回	ゲール	上開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集	する(発表)			
13回	ゲール	上開発	Javascript	言語で作成されたゲー	ムを編集で	する(発表)			
14回	ゲール	之開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集で	する(振り返り)			
15回	ゲーム	上開発	Javascript [*]	言語で作成されたゲー	ムを編集	する(振り返り)			

対	象学年	1年							
科	目名		インフラ構築			クラス	Н		
担当講師	(フルネーム)			財津克宜		実務経験	有(IT業界勤務歴)		
授業組	既要(内容)	サーバー/クラ	ライアントシステ	-ム、仮想マシン、ネットワーク	などのインフラ構築の	授業形態	講義&演習		
			実技を進めながら学ぶ						
到	達目標			ずITインフラエンジニアと	しての将来もターゲット	トになるようにする			
使用	テキスト 	オンラインマ	_, ,						
成績	評価方法		果題70% 平				単位数 2		
45	b #A	******		図は便覧どおり75%以上で	を条件とする。				
期	末試験	2 期末試験	なし T		拉莱力克				
	7-	ーマ	OSの基礎を		授業内容				
10	OSの基	礎知識	0000	(HIM) = 20 C] /3					
				運用管理の実技					
۰۵	000#	- T±+ 4-n =+h	OSの基礎を	印識について学ぶ					
2回	USの基	礎知識	*/パソコン	運用管理の実技					
	1			<u> </u>					
3回	Windows	11の概要							
				運用管理の実技					
46	147 1	いの無悪	Windows11	の概要について学ぶ					
4回	Windows	11の概要	※パソコン	運用管理の実技					
				の概要について学ぶ					
5回	Windows	11の概要							
				運用管理の実技					
6回	Windows	11の概要	Windows11	の概要について学ぶ					
이터	Willidows	1107100安	※パソコン	運用管理の実技					
			ファイルとこ	フォルタの概要について	学ぶ				
7回	ファイルとファ	ナルダの概要							
				運用管理の実技 フォルダの概要について	ラ ご				
80	ファイルとファ	ナルダの概要		/ 1 ルグの一般安に 20・0-	F-2),				
				運用管理の実技					
				フォルダの概要について	<u></u> 学ぶ				
9回	ファイルとファ	ナルダの概要		軍用祭理の字共					
				運用管理の実技 フォルダの概要について	 学ぶ				
10回	ファイルとファ	ナルダの概要			· · -				
				運用管理の実技					
	== + - +	+ _1_ 104 555	設定の基本	機能について学ぶ					
11回	設定の基	基本機能	× / 3 / 7 / 1	運用管理の実技					
				運用官項の美技 「機能について学ぶ					
12回	設定の基	基本機能							
				運用管理の実技					
105	=n.⇔ ∻ +	± - 1 - 14% Δν	設定の基本機能について学ぶ						
13回	設定の基	基本機能	×/3171	運用管理の実技					
				運用官項の美技 □機能について学ぶ					
14回	設定の基	基本機能							
			_	運用管理の実技					
155	=n.⇔ ∻ +	± - ↓ +000 Δν	コンピュータ	タの購入と修理について	学ぶ				
15回	設定の基	基本機能	× 327	運用管理の実技					
	L		水ハノコノ:	圧川日垤い天 仪					

対象	象学年	1年	学期		学科		ITビジネス		
	- -目名				II	クラス	Н		
	<u></u> (フルネーム)			古賀裕成	1377 3217	実務経験	有(IT業界勤務歴)		
		ITパスポート	ト試験の対策 授業形態			授業形態	講義&演習		
到这	達目標	資格取得							
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル						
成績	評価方法	·提出物/課 ※単位取得		常点30% 堅は便覧どおり75%以上:	を条件とする。		単位数 2		
期表		2 期末試験な	jl.						
1回	基礎		基数変換		授業内容				
161	圣 诞	4年 mm							
2回	基礎	理論	デジタルデ	一タ					
3回	アルゴリズ <i>ム</i> ン		スタックとキ	-ュー					
4回	アルゴリズムン	、とプログラミ グ	疑似言語						
5回	コンピュー	タシステム	コンピュータ	マの構成					
6回	ファイル管理 コンピュータシステム								
7回	データ	ベース	データベー	スの概要と設計					
8回	データ	ベース	データベー	ス管理システム					
9回	ネット'	ワーク	LANŁWAN						
10回	ネット・	ワーク	IPアドレス						
11回	セキュ	リティ	脅威と脆弱	性					
12回	セキュ	リティ	リスクマネシ	ジメント					
13回	セキュ	リティ	情報セキュ	リティ					
14回	過去問	引演習	演習と解説						
15回	過去問	引演習	演習と解説						

対針	東学年	1年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス		
科	目名			DX推進/AIチャレンジ		クラス	Н		
担当講師	(フルネーム)			財津克宜		実務経験	有(IT業界勤務歴)		
授業概	要(内容)	DX推進やAI	活用方法の	基本を学ぶ		授業形態	講義&演習		
到過	達目標	AIを活用して	業務の効率	弘化を実現する。自治体やされる。	政府、団体などのイベン	ントに積極的に	チャレンジする。		
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル						
成績詞	平価方法	·提出物/課 ※単位取得(常点30% 室は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2		
期末	卡試験								
1回	動画生								
				ら政府、団体などのイベント Iの比較と活用	・に積極的にチャレンシ	7する			
2回	動画生	E成AI		100比較と活用 5政府、団体などのイベント	-に積極的にチャレンシ	ジ する			
3回	動画生	Ė成AI		Iの比較と活用 ら政府、団体などのイベント	-に積極的にチャレンジ	ジ する			
4回	動画生	上成AI	動画生成A	Iの比較と活用					
5回	動画生	上成AI		ら政府、団体などのイベント Iの比較と活用	く に積極的にチャレンシ	<u>' দ </u>			
				b政府、団体などのイベント	・に積極的にチャレンジ	ジする			
6回	各分野	₹ の AI		Iの比較と活用 ○政府、団体などのイベント	、に積極的にチャレンジ	ジ する			
7回	各分里	予のAI		Iの比較と活用		, ,			
0E	タハ冊	E O A I		ら政府、団体などのイベント Iの比較と活用	-に積極的にチャレンジ	うする			
8回	各分野	-		なので、団体などのイベント Iの比較と活用	-に積極的にチャレンジ	うする			
9回	各分野	₹のAI	※自治体や	b政府、団体などのイベント	-に積極的にチャレンジ	゙ する			
10回	各分里	予のAI		Iの比較と活用 b政府、団体などのイベント	-に積極的にチャレンシ	゚する			
11回	AIチャ 実	レンジ 践	自治体や政	女府、団体などのイベントに	積極的にチャレンジす	- a			
12回	1 2	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする AIチャレンジ 実践							
13回	AIチャ 実		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
14回	AIチャ 実		自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
15回	AIチャ 実		自治体や政	女府、団体などのイベントに	積極的にチャレンジす	-a			

対象	文学年	1年	学期	通年(後期)	学科	エアライン・ITビジネ	ペス・鉄道	国際ビジネス・夜間総合観光		
科	目名		ビジネスマナー クラス QHNDY							
担当講師(フルネーム)		F	田中 友加利 池田 香織		実務経験	有(ホテル業界勤務歴)		
授業概	要(内容)		_	構え、また専門学校での遊 社会人としてのビジネスマ		授業形態		講義		
	桂目標	ビジネス能力検定ジョブパス3級合格を目指す。(12/7(日)受験)								
使用	テキスト	スト ビジネス能力検定3級テキスト2025年度版								
成績評	・期末試験70% 平常点30% 成績評価方法 ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。									
期末	ミ試験	1 授業中に第	€施 •							
10		問題)進め方について 解き、問題に慣れ出題傾	授業内容					
2回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
3回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
4回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
5回	過去	過去問題 過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。								
6回	過去	過去問題 過去問題を解き、問題に慣れ出題傾向を知る。								
7回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
8回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
9回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
10回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
11回	過去	問題	過去問題を	解き、問題に慣れ出題傾	向を知る。					
12回	自己	自己採点 12/7(日)試験の自己採点をする								
13回	社会人とし	ての心構え	ビジネスマー社会の仕組	ナー他 日みの理解と社会人として(のビジネスマナーを習	得する。				
14回	社会人とし	ての心構え	ビジネスマ 社会の仕組	ナー他 引みの理解と社会人として(のビジネスマナーを習	得する。				
15回	期末	試験	期末試験							

対象	 東学年	1年	学期	通年(後期)	学科		ITビジ	ネス		
科	目名			就職活動講座		クラス		Н		
担当講師(フルネーム)			財津克宜		実務経験	有	(IT業界勤務歴)		
授業概	要(内容)			から自己分析、企業研究、 っておくべきノウハウを学習		授業形態		講義&演習		
到過	桂目標	就職活動能	カのレベル	アップ						
使用	テキスト	就職ノート								
成績訓	平価方法		課題70% 平常点30% 鼻には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。							
期末	F試験	2 期末試験な	<u> </u>							
	テー	-マ			授業内容					
1回	就職	活動	就職活動?	ヽのアプローチ (ブラッシ <i>=</i>	ι アップ)					
2回	就職	活動	就職活動の)流れを知ろう (ブラッシュ	アップ)					
3回	自己	分析	自分を知る	う(ブラッシュアップ)						
4回	自己	分析	自分を知っ	てキャリアを考えよう(ブ [.]	ラッシュアップ)					
5回	自己ア	ピール	自己アピー	・ルの方法を身に着けよう	(ブラッシュアップ)					
6回	自己ア	ピール	自己アピー	ルの方法を身に着けよう	(ブラッシュアップ)					
7回	就職 ノ-	活動 ト	就職活動ノ	'ートを活用しよう P.1~P.	5					
8回	就職ノー		就職活動ノ	'一トを活用しよう P.5~P.	15					
9回	就職ノー	活動 ト	就職活動ノ	'一トを活用しよう P.16〜F	2.25					
10回	27 - 17 -	活動 ト	就職活動ノ	'一トを活用しよう P.26〜F	2.35					
11回		活動 ト	就職活動ノ	'一トを活用しよう P.36〜F	2.45					
12回		活動 ト	就職活動ノ	'一トを活用しよう P.46〜F	2.56					
13回	履团	圣書	履歴書を書	いてみよう						
14回	履团	至書	履歴書を書	いてみよう						
15回	履团	至書	履歴書を書	いてみよう						

対象	*************************************	1年	学期	後期のみ	学科		ITビジ	
科	目名			アントレプレナーシップ		クラス		Н
担当講師	(フルネーム)			安部紀美江		実務経験	有(7	トテル業界勤務歴)
授業概	要(内容)	・目指すべき	方向性とビ	ジョンを持って自分自身の	キャリアや人生設計を	授業形態		講義
				礎知識の習得をさせる。				H17 724
	達目標 			切歩的理解をする。 				
使用 ⁻	テキスト		のアントレプレナーシップ論」 ・オリジナルレジュメ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					
成績詞	平価方法			·80% 平常点20% ¤は便覧どおり75%以上を	冬件とする。		単位数	2
期見	 	△授業中に		-16 区克 - 18 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	本目とする。			
7412	テ-				授業内容			
1回	オリエンラ	テーション	・授業内容 ・アントレブ	の説明 レナーシップ論とは何か。				
2回	個々人に アントレプレ			レナーシップとは。 レナーはどういう人?				
3回	個々人に アントレプレ		・アントレブ	レナーとしての自己マネジ	メント。 小テスト			
4回	組織にとっ アントレプレ		組織とは	可か。				
5回	組織にとっ アントレプレ		•株式会社	はこんな組織。				
6回	組織にとっ アントレプレ		•株式会社	を財務諸表で理解しよう。				
7回	組織にとっ アントレプレ		•株式会社	を財務諸表で理解しよう。				
8回	組織にとっ アントレプレ		·株式会社	を財務諸表で理解しよう。	小テスト			
9回	アントレプレナ 現するベン		•既存組織	の成長に必要な現状分析。	と戦略			
10回	アントレプレナ 現するベン		•成長する [,]	ベンチャー企業				
11回	アントレプレナ 現するベン		・ベンチャー	-企業とビジネスモデル				
12回	アントレプレナ 現するベン	・ーシップを体 チャー企業	・ベンチャー	-企業のマーケティング				
13回	アントレプレナ 現するベン	・ーシップを体 チャー企業	・ベンチャー	-企業の資金調達				
14回	アントレプレナ 現するベン		・ベンチャー	-企業の価値評価				
15回	前期	試験	・試験後に	採点しフィードバックを行う	0			

対針	東学年	1年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス	
科	目名			面接対策		クラス	Н	
担当講師	(フルネーム)			財津克宜		実務経験	有(IT業界勤務歴)	
授業概	要(内容)	IT業界就職I	こ向けた具体	本的な面接対策を行う		授業形態	講義&演習	
到過	達目標	面接において、うわべの)形や言葉だけに頼らす	「、真の自分をアピールできるようなスキルを身に	=着ける。さらに面接練習を通して、IT業	界に長く携わる覚悟と人間性を再	「認識し常にそれを意識して行動できるようにする。	
使用·	テキスト	オンラインマ	ニュアル					
成績詞	平価方法		課題70% 平常点30% 引には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。					
期末		2 期末試験な	なし					
10		-マ 実践	面接探求: 面接実践	面接に臨む心構え	授業内容			
2回		深求/ 実践	面接探求: 面接実践	面接で自分を表現する				
3回		深求/ 実践	面接探求: 面接実践	面接で自分を表現する				
4回	面接排 面接	深求/ 実践	面接探求: 面接実践	面接で自分を表現する				
5回	面接排 面接		面接探求: 面接実践	面接前に準備しておく知語	跋			
6回	面接排 面接	深求/ 実践	面接探求: 面接実践	面接前に準備しておく知語	跋			
7回	面接排 面接	深求/ 実践	面接探求: 面接実践	面接前に準備しておく知語	跋			
8回	面接排 面接		面接探求:面接実践	頻出質問の回答のコツ				
9回		『求/ 実践	面接探求:	頻出質問の回答のコツ				
10回		₩求/ 実践	面接探求:面接実践	頻出質問の回答のコツ				
11回		₩求/ 実践	面接探求: 面接実践	頻出質問の回答のコツ				
12回		深求/ 実践	面接探求:: 面接実践	オンライン面接の心構えと	注意			
13回		₩求/ 実践	面接探求:: 面接実践	オンライン面接の心構えと	注意			
14回		₩求/ 実践	面接探求:: 面接実践	オンライン面接の心構えと	注意			
15回		ディスタ (マイマン・ディスタイ) マイス (マイマン・アイス) マイス (マイス・アイス) マイス (マイス) マイス (マイ	面接探求::面接実践	オンライン面接の心構えと	注意			

対象	象学年	1年	学期	通年(後期)	学科	ITĽ	ジネス・エアライン科				
科	.目名			SPI言語対策		クラス	HQ				
担当講師	(フルネーム)			前田 恭子		実務経験	有(エアライン業界勤務歴)				
授業概	要(内容)	就職試験に	おける筆記記	式験の言語系分野の対策技	受業	授業形態	講義				
到这	主目標	就職筆記試	験の点数を	確実に取るために基礎学力	の向上を目指し、応	用力を養う	1				
使用	テキスト	「一般常識と	時事問題を	ひとつひとつわかりやすく」	Gakken						
	:π/π- - ->+	·期末試験80	80% 平常点20%								
戍 稹	評価方法	※単位取得(岸には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。								
期	末試験	1 授業中に第									
	テー	- マ	授業内容								
1回	日本の特	寺産物(1)	夏休み課題提出 日本地理① 日本各地の産物を学び、産地との組み合わせを覚える SPI言語:同意語(意味や内容が近い語)								
2回	日本の特	寺産物(2)	日本地理②	・スト① 夏休み課題を6回 ② 産地・産物の練習問題を 5 意語(意味や内容が反対	を解き、理解を深める	すなう					
3回	世界の特	寺産物(1)		・スト②)世界各地の産物を学び とばの意味①(語句の意味		せを覚える					
4回	世界の特	寺産物(2)	四字熟語元世界地理②		を解き、理解を深める						
5回	日本	史(1)	四字熟語元日本史①		上の出来事を整理する	3					
6回	日本	史(2)		·スト⑤ 人物に焦点をあてて歴史 ₋ 『料(加工物とその原料)	上の出来事を理解する	3					
7回	世界	史		・スト⑥ 人物に焦点をあてて歴史上 2含・用途・機能関係	の出来事を理解する						
8回	日本ズ	文化史	時代ごとの SPI言語: 行	文化・芸術を整理し、理解 テ為関係	する						
9回	名言	·名句		想家の名言・名句・著書を とわざ・慣用句	学ぶ						
10回	発明・	·発見		・発見家を学ぶ い語の成り立ち							
11回	文章	学史		品とその著者を学ぶ この並べ換え							
12回	労働•社	会保障		か・社会保障のしくみについ ☑欄補充(適文・適語)	て学ぶ						
13回	環境	問題		環境問題について学ぶ ☑欄補充(三文完成)							
14回	後期の	まとめ	後期の授業	ぎで学んだ内容を復習して	期末試験に備える						
15回	期末	試験	期末試験を	実施し、知識の定着をはた	いる						

対象	文学年	1年	学期	前期のみ	学科	ITE	ジネス・エアライン科			
科	目名			SPI非言語対策		クラス	HQ			
担当講師(フルネーム)			榎木田裕夫		実務経験	無			
授業概	要(内容)			職試験です、授業では非言 『問題や様々な論理問題?		授業形態	講義			
	性目標			どの採用試験が解ける計算	算力や論理的思考能	力を身につける。)			
使用-	テキスト	SPI基本問題								
成績訓	平価方法	・期末試験70 ※単位取得0		30% 『は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2			
期末	F試験 ———	1 授業中に第								
1回	テ- ハジキ		速さ、時間.	授業内容 連さ、時間、距離を求める基本計算を確認する。						
2回	ハジキ	問題2	速度算の実	践的な問題を解く。						
3回	ハジキ	問題3	旅人算(同	ううのに進む、反対方向に	こ進む、向きあう)を解	८ 。				
4回	割合0	D問題	百分率や比	3分率や比を使った問題を解く。						
5回	仕事	算	百分率や比	たを使った問題を解く。						
6回	金銭0	D問題	損益を求め	る問題,損益を求める問題	を解く(前期の復習)					
7回	グラフ	の問題	直線、放物線からなる領域の問題を解く							
8回	食塩水(の問題1	食塩水の中の塩の量を求める基本計算を理解して問題を解く。							
9回	食塩水(の問題2	濃度算の標	運準的な問題を解く						
10回	食塩水(の問題3	濃度算の応	5用問題を解く						
11回	代入法	の問題	表中のA, E	3、C、D、Eにあたる数を代	入して式の答えを求	める				
12回	順列の	問題1	順列Pの計算を理解し、基本問題を解く。							
13回	順列の	問題2	順列の応用)応用問題(並べ替え、色の塗り方、円順列など)を解く。						
14回	組み合わ	せの問題	組み合わせ	の問題を解く						
15回	期末	試験	組み合わせ	の問題を解く						

対象	 象学年	1年	学期	 後期のみ	学科	ホテル	·、鉄道、エアライン、IT			
	<u></u> -目名	'-	1-141	TOEIC(選択)	J 14	クラス	ENQH			
	ロー (フルネーム)			日髙 郁子		実務経験	有(通訳翻訳業界勤務歴)			
	要(内容)	シャドウイン	グなどでリス	基礎から復習。語彙力を高 ニング力を強化してスコア	アップにつなげる。	授業形態	講義			
到這	達目標	各自の目標	スコアを達成	する。 ※レベルに合わせ	るためシラバス通りに	進まない場合が	があります。			
使用	テキスト	TOEIC L&R	銭略的トレー							
成績記	平価方法		0% 平常点30% には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。 2							
期末	卡試験	1 授業中に第	実施 ■							
1回		テーション	授業内容 授業の進め方について TOEICとは? TOEICミニテスト							
2回	品詞問題	<u>項</u> &Part1		、形容詞、副詞)の見分けフ)解き方 Part5	<u> </u>					
3回	時制8	Part2	時制の総復 Part2解き力							
4回	自動詞&他	也動詞Part3	自動詞·他! Part3 Part5	動詞の見分け方 自動詞、 ;	他動詞を見分けて問	題を解く				
5回	不定詞	&Part3	不定詞 Part3 Part5	j						
6回	動名詞	&Part4	動名詞 Part4 Part5	5						
7回		字詞的用法 rt4	分詞の形容 Part4 Part5							
8回	Pa	rt7	Part7(長文 Part5 単語練習	の解き方)						
9回	名詞· pai		名詞·冠詞 Part6 Part5	5						
10回	接約 Part		接続詞 Part1&2 Pa	rt5						
11回	関係f Pa	代名詞 rt3	関係代名詞 Part3 Part5							
12回	模擬 ⁻ (リーデ	テスト	模擬テスト 解答							
13回	仮気	定法	仮定法 Part6 Part5	5						
14回	期末一	テスト	期末テスト							
15回	文法約	%復習	後期復習 期末返却							

対針	象学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス
科	·目名		<u>-</u>	デザイン制作/動画編集		クラス	G
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	動画編集技	能について	学習をすすめる		授業形態	講義&演習
到過	達目標	指定の条件	(上級)に沿	った動画が作成できる			,
使用	テキスト	各種のオンラ	ラインマニュ				
成績詞	评価方法	·提出物/課 ※単位取得		常点30% ≊は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数 2
期末	末試験	2 期末試験な	jl .				
	テー	-マ	D	ro 動画編集実技(上級)	授業内容		
10	動画	編集	Premiere P	ro 期凹褊耒夫投(上敝)			
2回	動画		Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
3回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
4回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
	初日	7K	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
5回	動画	編集	Dramiara D	ro 動画編集実技(上級)			
6回	動画	編集	Premiere P	ro 勤固補未失权(工秘/			
7回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
8回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
9回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
10回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(上級)			
110	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)			
12回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)			
13回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(発表)			
14回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(振り返	り)		
15回	動画	編集	Premiere P	ro 動画編集実技(振り返	り)		

対象	東学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジ	・ネス		
科	目名		J	avaプログラミング(応用)		クラス		G		
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有	(IT業界勤務歴)		
授業概	要(内容)	Javaプログラ	ミングの基	本を学ぶ		授業形態		講義&演習		
到這	達目標	Javaプログラ	ミングにより	り簡単なアプリケーションを	作成する					
使用	テキスト	オンラインマ								
成績詞	平価方法		課題70% 平常点30% 得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。							
期末		2 期末試験な								
	テー	-マ	15.1 181.14		授業内容					
1回	メソ	ッド	メソッドとは							
2回	メソ	ッド	メソッドの気	三義						
3回	メソ	ッド	メソッドの呼	F び出し						
4回	メソ	ッド	メソッドの呼	手 び出し						
5回	メソ	ッド	Mathクラス	のメソッド						
6回	メソ	ッド	Mathクラス	のメソッド						
7回	メソ	ッド	Arraysクラ	スのメソッド						
8回	メソ	ッド	Arraysクラ	スのメソッド						
9回	オブジェ	クト指向	クラスとオこ	ブジェクト						
10回	オブジェ	クト指向	クラスの作	成						
11回	オブジェ	クト指向	クラスの作	成						
12回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	〜の生成						
13回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	〜の生成						
14回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	へのアクセス						
15回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	へのアクセス						

対象	象学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス			
科	·目名		Ру	thonプログラミング(応用))	クラス	G			
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)			
授業概	要(内容)	Pythonプログ	ブラミングの	基本を学ぶ		授業形態	講義&演習			
到過	達目標	Pythonプログ	ブラミングに、	より簡単なアプリケーション	/を作成する					
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル							
成績詞	评価方法		/課題70% 平常点30% 得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。							
期末		2 期末試験な								
	テー	-マ	4		授業内容					
10	メソ	ッド	メソッドとは							
2回	メソ	ッド	メソッドの定	三義						
3回	メソ	ッド	メソッドの呼	Fび出し						
4回	メソ	ッド	メソッドの呼	呼び出し						
5回	メソ	ッド	Mathクラス	のメソッド						
6回	メソ	ッド	Mathクラス	のメソッド						
7回	メソ	ッド	Arraysクラン	スのメソッド						
8回	メソ	ッド	Arraysクラン	スのメソッド						
9回	オブジェ	クト指向	クラスとオン	ブジェクト						
10回	オブジェ	クト指向	クラスの作	成						
11回	オブジェ	クト指向	クラスの作	成						
12回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	〜の生成						
13回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	〜の生成						
14回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	へのアクセス						
15回	オブジェ	クト指向	オブジェクト	へのアクセス						

対象	東学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス			
科	目名		HTML	-/CSSプログラミング(『	5用)	クラス	G			
担当講師	(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	有(IT業界勤務歴)			
授業概	要(内容)	HTML/CSS	Sプログラミン	グの基本を学ぶ		授業形態	講義&演習			
到這	達目標	Webページを	を制作する。校内ポータルサイトの運用管理を行う。							
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル							
成績詞	平価方法		課題70% 平常点30% はには、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2							
期末		2 期末試験な	はし							
10	サイドン	<u>-マ</u>	サイドメニュ	_一の編集	授業内容	7				
2回	サイドン	ч <u>т</u> а—	サイドメニュ	.一の配置						
3回	動画やマッ	ップの挿入	Webページ(の確認						
4回	動画やマッ	ップの挿入	動画の挿入	<u> </u>						
5回	動画やマッ	ップの挿入	マップの挿え	λ						
6回	フォーム	の利用	Webページ(の確認						
7回	フォーム	の利用	フォームのイ	仕組みと構成要素						
8回	フォーム	の利用	フォームのイ	作成						
9回	フォーム	の利用	フォームの	スタイル						
10回	フォーム	の利用	フォームの	送受信						
11回	Webサイトの	の運用管理	校内ポータ Javascriptの	ルサイトの運用管理実践 D理解	£					
12回	Webサイトの	の運用管理	校内ポータ Javascript <i>0</i>	ルサイトの運用管理実践 D理解						
13回	Webサイトの	の運用管理	校内ポータ Javascript <i>0</i>	ルサイトの運用管理実践 D理解	戋					
14回	Webサイトの	の運用管理	校内ポータ Javascript <i>0</i>	ルサイトの運用管理実践 D理解	美					
15回	Webサイトの	の運用管理	校内ポータ Javascriptの	ルサイトの運用管理実践 D理解	戋					

対象	東学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビシ	ジネス
科	目名		Ę	楽しいIT/ドローン(応用)		クラス		G
担当講師	(フルネーム)			財津克宜		実務経験	1	ī(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	ドローンやセ	ンサーをい	ろいな方法で操作する		授業形態		講義&演習
到過	達目標	ドローンやセ	ンサー技術	を活用して各種の業務改	善にチャレンジする			
使用·	テキスト	オンラインマ						
成績詞	平価方法	·提出物/課 ※単位取得(常点30% 率は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数	2
期ヲ		2 期末試験な	jl .		les alle a e			
1回	テー ドロ・ 活用	 _ン	ドローンを	実践活用する	授業内容			
2回	ドロ· 活用	ーン 実践	ドローンを	実践活用する				
3回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
4回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
5回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
6回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
7回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
8回	ドロ· 活用		ドローンを	実践活用する				
9回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
10回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
11回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
12回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
13回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
14回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				
15回		一技術 実践	センサー技	術を実践活用する				

	 学年	2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジ	ジネス
科	目名			ゲーム開発	u.	クラス		G
担当講師(フルネーム)			古賀裕成		実務経験	1	f(IT業界勤務歴)
授業概	要(内容)	ゲーム開発に	こついて学習	習をすすめる		授業形態		講義&演習
到這	崔目標	オリジナル性	このあるゲー	ム作品を作成する				
使用	テキスト	各種のオンラ	クラインマニュアル					
成績詞	平価方法	·提出物/課 ※単位取得(常点30% ጆは便覧どおり75%以上:	を条件とする。		単位数	2
期末		2 期末試験な	;l		land alle a land			
1回	ゲーム		Javascript i	言語で作成されたゲーム	授業内容 授業内容 を編集する(上級)			
2回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(上級)			
3回	ゲーム	ℷ開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(上級)			
4回	ゲーム	ℷ開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(上級)			
5回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
6回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
7回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
8回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
9回	ゲーム	↓開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
10回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(応用実践)			
11回	ゲーム	、開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(発表)			
12回	ゲーム	、 開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(発表)			
13回	ゲーム	ℷ開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(発表)			
14回	ゲーム	ℷ開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(振り返り)			
15回	ゲーム	▲開発	Javascript i	言語で作成されたゲーム	を編集する(振り返り)			

特目名	対象学年		2年	学期 通年(後期) 学科			ITビジネス			
投棄極寒(内容)	科目名				インフラ構築(応用)	クラス	G			
# 表示	担当講師(フルネーム)				財津克宜	実務経験	有(IT業界勤務歴)			
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	授業概要(内容)		サーバー/クラ	・イアントシスラ	テム、仮想マシン、ネットワークな	どのインフラ構築の	授業形能	講義 & 演習		
使用テキスト			基本について実	€技を進めなか	ら学ぶ		1文本//> 2	神我 & 庚日		
現本試験 2	到这	達目標	プログラム開	発のみなら	ずITインフラエンジニアとし	ての将来もターゲット	になるようにする	১		
大学 10	使用	テキスト								
##未試験 2 期末試験なし	成績	評価方法				タルエナマ		単位数 2		
1回	#0-	+=+ F >			△は便覧とおり/5%以上を	条件とする。				
1回 インターネットとWWWの展 要	- 州2			, L						
10				インターネ	ットとWWWの概要について					
2回	10									
2回						24 ×				
************************************	2回			インダーイン	ットとWWWの概要について	子ふ				
インターネットとWWVの概要		3	₹	※パソコン	運用管理の実技					
### ### #############################		インターネット	トWWWの概	インターネッ	ットとWWWの概要について	学ぶ				
インターネットとWWWの概要	3回			**********	運田管理の宝坊					
1回 東						 学ぶ				
5回 クラウドコンピューティング 6回 クラウドコンピューティング 7回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 9回 モバイルコンピューティング 8回 モバイルコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 11回 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ストワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ストリティークのリスクとセキュリティについて学ぶ 第15回 オットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実力 ※パソコン運用管理の実力 ※パソコン運用管理の実力 ※パソコン運用管理の実力 ※パソコン運用管理の実力 ※パソコン運用管理の実力 </td <td>4回</td> <td>_</td> <td>_</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>	4回	_	_							
5回 クラウドコンピューティング 6回 クラウドコンピューティング 7回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 8回 クラウドコンピューティング 8回 セバイルコンピューティング 8回 モバイルコンピューティング 8回 モバイルコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 モバイルコンピューティングについて学ぶ ボバソコン運用管理の実技 モバイルコンピューティングについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ボバソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ボバソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ボバソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ						. 5*				
※パソコン運用管理の実技	5回	 クラウドコンヒ	ニューティング	クラウトコン	ノビューティング に うい (子	·9/				
6回 クラウドコンピューティング ※パソコン運用管理の実技 クラウドコンピューティング ※パソコン運用管理の実技 8回 クラウドコンピューティング ※パソコン運用管理の実技 9回 モバイルコンピューティン グ 10回 モバイルコンピューティン グ **パソコン運用管理の実技 11回 キットワークのリスクとセ キュリティ **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **パソコン運用管理の実技 **ハ・ワークのリスクとセキュリティについて学ぶ **パソコン運用管理の実技 **ハ・ワークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ **ハ・アークのリスクとセキュリティについて学ぶ		7771 4224 7427		※パソコン	運用管理の実技					
※パソコン運用管理の実技		クラウドコンピューティング		クラウドコン	ノピューティングについて学	ぶ				
79ウドコンピューティング	6回			※パソコン	軍用管理の宝技					
※パソコン運用管理の実技						ి.స				
8回 クラウドコンピューティング	7回	クラウドコンヒ	² ューティング							
8回						: \$1				
9回 モバイルコンピューティン ダ 10回 モバイルコンピューティン ダ 11回 モバイルコンピューティン ダ 11回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 12回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 12回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 13回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ	8回	 クラウドコンヒ	ニューティング	7 7 71 -12	, C 1	-20				
9回 モバイルコンピューティン グ ※パソコン運用管理の実技 10回 モバイルコンピューティン グ ※パソコン運用管理の実技 11回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 12回 ネットワークのリスクとセキュリティ 13回 ネットワークのリスクとセキュリティ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティ ホットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ホットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ホットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ホットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 オットワークのリスクとセキュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ オットワークのリスクとセキュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ										
グ ※パソコン運用管理の実技 10回 モバイルコンピューティング **パソコン運用管理の実技	ᄱ	モバイルコンピューティン グ		モバイルコ	ンピューティングについて	学ぶ				
10回 モバイルコンピューティン が モバイルコンピューティングについて学ぶ 11回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 12回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 13回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ **パソコン運用管理の実技	기비			※パソコン	運用管理の実技					
11回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとロータル ネットワークル		エバノリー	ピュニニハ・			学ぶ				
11回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティークのリスクとロークのリスクとロース ネットワークのリスクとセキュリティークのリスクとロース ネットワークのリスクとロース ネットワークのリスクロース ネットワークのリスクロース ネットワークのリスクロース ネットワークのリスクロース ネットワークのリスクロース ネットワークのリスクロース ネットワークロース ネットロース ネ	10回			× ,8, ,=,	常用祭理の字井					
11回 ネットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとロークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとロークロークのリスクとロークのリスクとロークのリスクとロークのリスクとロークのリスクとロークロークのリスクとロークロークのリスクとロークロークのリスクとロークのリスクとロークロークのリスクロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークローク		-				 Oいて学ぶ				
12回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ	11回					- -				
12回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 13回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ						-1				
13回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとロークロークのリスクとロークのリスクとロークロークのリスクとロークのリスクとロークのリスクとロークのリスクとロークロークのリスクとロークロークのリスクとロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロークロ	12回			ネットワーク	フのリスクとセキュリティにつ	ついて字ぶ				
13回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ	12151			※パソコン	運用管理の実技					
13回 キュリティ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ キュリティ キュリティ	_	ネットワーク	のリスクトャ			ついて学ぶ				
14回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ 15回 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ *ットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ キュリティ	13回			×,,3,,,,,,	運用祭理の宝は					
14回 ネットワークのリスクとセ キュリティ ※パソコン運用管理の実技 ※パソコン連用管理の実力 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ キュリティ		1				 Oいて学ぶ				
※パソコン運用管理の実技 ネットワークのリスクとセキュリティについて学ぶ キュリティ キュリティ	14回					-				
15回 キュリティ		, _ ,				~!\ ~ !!! \`				
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	15回			ベットリー? 	ノいリ人クとセキュリテイに^	ノいて子か				
ハハノーノほ用日性ツ大汉		キュリテイ		※パソコン	運用管理の実技					

対象学年		2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス
科目名		基本情報技術者/ITパスポート試験対策(応用)				クラス	G
担当講師(フルネーム)			古賀裕成			実務経験	有(IT業界勤務歴)
基本 授業概要(内容)		基本情報技	術者試験の	対策		授業形態	講義&演習
到過	達目標	資格取得					
使用	テキスト	オンラインマ	ニュアル				
成績詞	平価方法	·提出物/誤 ※単位取得		常点30% 率は便覧どおり75%以上を	-条件とする。		単位数 2
期末		2 期末試験な	はし				
	テー	-マ			授業内容		
1回	開発	技術	導入·受入	れ支援			
2回	開発	技術	運用·保守				
3回	開発	技術	ソフトウェア	7管理開発技術			
4回	プロジェクト	マネジメント	プロジェクト	-マネジメント			
5回	サービスマネジメント		サービスマ	ネジメント			
6回	サービスマネジメント		システム監	查			
7回	システム戦略		システム戦	略			
8回	システム戦略		システム企	画			
9回	経営戦略		経営戦略マ	7ネジメント			
10回	経営戦略		技術戦略マ	てネジメント			
11回	経営戦略		ビジネスイ	ンダストリ			
12回	企業と法務		企業活動				
13回	企業と	≤法務	法務				
14回	過去問	月演習	演習と解説	ž			
15回	過去問	問演習	演習と解説	i			

対象学年		2年	学期	通年(後期)	学科		ITビジネス		
科目名		DX推進/AIチャレンジ(応用)			クラス	G			
担当講師(フルネーム)			財津克宜				有(IT業界勤務歴)		
授業概要(内容)		DX推進やAI活用方法の基本を学ぶ				授業形態	講義&演習		
到這	桂目標	AIを活用して	業務の効率	化を実現する。自治体や	政府、団体などのイベン	ントに積極的に	チャレンジする。		
使用·	テキスト	オンラインマ	ニュアル						
成績訓	平価方法	·提出物/課 ※単位取得/			冬件とする。		単位数 2		
抽口		2 期末試験な	景には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。						
7412	テー	= 777711AF V-35 C							
1回	DX打 実	 推進	予約表など	nderやその他のアプリをマ の作成 ○政府、団体などのイベント	川用したDX推進	· ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・			
2回	DX 大 実		GoogleCale 予約表など	nderやその他のアプリを和	川用したDX推進				
3回	DX才 実		GoogleCale 予約表など	nderやその他のアプリを和 の作成	川用したDX推進				
4回	DX才 実		※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
5回		DX推進 実践		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする					
6回	DX打 実		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
7回	DX 字		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
8回	DX打 実		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
9回	DX打 実		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
10回	DX扌 実		GoogleCalenderやその他のアプリを利用したDX推進 予約表などの作成 ※自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
11回	DX扌 チャレ	推進 シンジ		z府、団体などのイベントに					
12回	DX扌 チャレ	推進 シンジ	自治体や政府、団体などのイベントに積極的にチャレンジする						
13回	DX推進 チャレンジ								
14回		DX推進 チャレンジ							
15回	DX扌 チャレ	推進 ・ンジ	自治体や政	(府、団体などのイベントに	積極的にチャレンジす	-S			

対象	東学年	2•3年共通	学期	後期のみ	学科	ホテル・ブライダノ	レ科、国際	祭ビジネス科、ITビジネス科	
科目名		II.	フレッシャーズ教育		クラス	クラス ACG			
担当講師(フルネーム)		小西 翼/猪口 明日香			実務経験	有(ホテル業界勤務歴)			
授業概要(内容)		社会人になった際の知識(考え方、動き方含む)を事前に身につける			授業形態	講義			
到這	達目標	社会人として	の基礎知識	を身に付けるとともに、困	難を楽しく生き抜く力を	養う			
使用·	テキスト	適宜プリント							
成績訓	平価方法			「率により評価する。 ☑は便覧どおり75%以上を	条件とする。		単位数	2	
期見	 F試験	2 期末試験な	 ぶし						
	テー	<u>-</u> マ			授業内容				
1回	イントロ	デュース	成績評価と 交流会準備	授業スケジュールの説明 情					
2回	イントロテ	· ニース②	学科合同交	交流会					
3回	新入	社員	新入社員か	「抱えやすい悩みと、対策	・解決方法を考える				
4回	「倕	りく」	なんのため 社会・企業 役職につい						
5回	ルール		社会のルー 企業のルー	-ル -ル「就業規則」					
6回	ストレス		ストレスの(各々のスト	±組み レス解消法について					
7回	アンガーマネジメント			類について ネジメントとは 〜ロール					
8回	報告 連絡 相談		報告·連絡	・相談の重要性について					
9回	効率 生産性		「できる社員」と「できない社員」の違いとは						
10回	あなたの知ら	ない世界①	他科の授業	を受けてみよう①					
11回	あなたの知らない世界②		他科の授業を受けてみよう②						
12回	マネーセ	ミナー①	保険について知ろう ライフイベントやリスクを知ろう						
13回	マネーセ	ミナー②	年金につい ライフイベン	て知ろう 小やリスクを知ろう					
14回	生活習慣	について	企業出前接	3業					
15回	まと	- め	この学校で これからず	学んだこと っと忘れないでいてほしい	تك				