

ITビジネス

学年	科目名
1	デザイン制作/動画編集 I
1	コンピュータ I
1	Javaプログラミング I
1	Pythonプログラミング I
1	HTML・CSSプログラミング/Web制作 I
1	楽しいIT/ドローン I
1	ゲーム開発 I
1	インフラ構築 I
1	基本情報技術者/ITパスポート試験対策 I
1	DX推進/AIチャレンジ I
1	ビジネスマナー
1	就職活動講座
1	SPI試験対策(言語)
1	SPI試験対策(非言語)
2	デザイン制作/動画編集(応用) I
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) I
2	ゲーム開発(応用) I
2	インフラ構築(応用) I
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) I
2	面接対策講座
2	SPI試験対策(言語)
2	SPI試験対策(非言語)

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	デザイン制作/動画編集			クラス	H	
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	
到達目標	指定の条件(初級)に沿った動画が作成できる					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	動画編集	Premiere Pro 環境構築				
2回	動画編集	Premiere Pro 基本的な操作説明				
3回	動画編集	Premiere Pro 新規プロジェクト作成(実技用)				
4回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(初級)				
5回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(初級)				
6回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(初級)				
7回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(初級)				
8回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(初級)				
9回	動画編集	Premiere Pro 環境設定の基本とデータ管理法				
10回	動画編集	Premiere Pro 新規プロジェクト作成(課題用)				
11回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(初級)				
12回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(初級)				
13回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(初級)				
14回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(初級)				
15回	動画編集	Premiere Pro 課題動画エンコード・公開				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	国際ビジネス/ITビジネス	
科目名	コンピュータ			クラス	DH	
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)	パソコンの基本的構成やよく使うソフトウェアを知る メールやクラウドの使い方を習得しIT全般のスキルアップをはかる			授業形態	講義&演習	
到達目標	パソコンの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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
テーマ		授業内容				
1回	パソコンの基本	パソコン各部の理解 (内部構成、USBアダプタや接続アダプタなど) ※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				
2回	パソコンの基本	パソコンの基本操作、エクスプローラの使い方 (初期設定、フォルダ/ファイル構造、ファイルサイズ、コピーペースト、アクセス権など) ※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				
3回	メール送受信	Eメールの仕組みと一般的な文例 ※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				
4回	メール送受信	Webメールによる送受信 ※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				
5回	よく使うソフトウェアの紹介	テキストエディタ さくらエディタのインストールと使い方 ※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				
6回	よく使うソフトウェアの紹介	各種システムのログインIDとパスワード ※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				
7回	よく使うソフトウェアの紹介 Google編	GoogleChromeの使い方 ※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	よく使うソフトウェアの紹介 Google編	GoogleClassroomの使い方 ※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	よく使うソフトウェアの紹介 Google編	GoogleMeetの使い方 ※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				
10回	よく使うソフトウェアの紹介 Google編	GoogleDriveや共有フォルダの使い方 ※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				
11回	よく使うソフトウェアの紹介 Google編	GoogleFormの使い方 ※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				
12回	メール送受信	Outlookによる送受信(インストールと初期設定) ※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				
13回	メール送受信	Outlookによる送受信 ※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	メール送受信	スマホアプリからの送受信(インストールと初期設定) ※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	コミュニケーションツール /期末試験	仕事でよく使うその他のコミュニケーションツール ※期末試験				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス
科目名	Javaプログラミング			クラス	H
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
到達目標	Javaプログ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				
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	2 期末試験なし				
	テーマ	授業内容			
1回	プログラムの概要	プログラムとは			
2回	Java言語の概要	Java言語とは Javaプログラムの種類			
3回	環境構築	JDKのインストール			
4回	環境構築	Eclipse			
5回	Javaの体験操作	Javaアプリケーション			
6回	Javaの体験操作	簡単なプログラムの実行			
7回	変数と配列	コメント			
8回	変数と配列	変数とは			
9回	変数と配列	変数とは			
10回	変数と配列	変数とは			
11回	変数と配列	変数とは			
12回	変数と配列	データ型			
13回	変数と配列	データ型			
14回	変数と配列	データ型			
15回	変数と配列	データ型 予約語			

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	Pythonプログラミング			クラス	H	
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プログラミングの基本を学ぶ			授業形態	講義&演習	
到達目標	Pythonプログ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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	プログラムの概要	プログラムとは				
2回	Java言語の概要	Pythonとは Pythonの様々な利用シーン				
3回	環境構築	Pythonのインストール				
4回	環境構築	Visual Studio Code				
5回	Pythonの体験操作	コマンドプロンプトでPythonプログラムを実行する				
6回	Pythonの体験操作	対話モードでPythonプログラムを実行する				
7回	記述規約	Pythonの書き方				
8回	データ保持	変数とは				
9回	データ保持	変数とは				
10回	データ保持	関数の呼び出しとデータ入力				
11回	データ保持	リストとは				
12回	データ保持	多次元リストとは				
13回	データ保持	タプルとは				
14回	データ保持	辞書とは				
15回	データ保持	集合とは				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス
科目名	HTML/CSSプログラミング			クラス	H
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プログラミングの基本を学ぶ			授業形態	講義&演習
到達目標	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				
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	2 期末試験なし				
	テーマ	授業内容			
1回	HTMLの基礎知識	Webサイトの基礎知識			
2回	HTMLの基礎知識	HTML Living Standard の特徴			
3回	HTMLの基礎知識	HTMLファイルの作成			
4回	HTMLの基礎知識	HTMLの基本構造			
5回	HTMLの基礎知識	Webページの本体			
6回	CSSの基礎知識	CSS3の概要			
7回	CSSの基礎知識	HTMLにCSSを関連付け			
8回	CSSの基礎知識	スタイルの設定			
9回	Webサイトの構築	Webサイト構築の流れ			
10回	Webサイトの構築	Webサイト開発の準備			
11回	Webサイトの構築	Webサイトの設計			
12回	Webサイトの構築	Webサイトの基本デザイン			
13回	Webサイトの構築	Webページの作成			
14回	Webサイトの構築	Webサイトの転送			
15回	Webサイトの構築	Webサイトの運用・更新			

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス・エアライン・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	HQNDY
担当講師(フルネーム)	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)	・社会人になるための心構え、また専門学校での過ごし方を学ぶ			授業形態	講義
到達目標	・社会の仕組みの理解と社会人としてのビジネスマナーを習得させる。				
使用テキスト	ビジネス能力検定 3級テキスト 2024年度版				
成績評価方法	・期末試験60%平常点40% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	1 授業中に実施				
テーマ		授業内容			
1回	オリエンテーション	授業内容、成績評価方法			
2回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第1章 キャリアと仕事へのアプローチ			
3回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第2章 仕事の基本となる8つの意識			
4回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 ・身だしなみ、あいさつ、おじぎ、仕事中のマナー			
5回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第4章 指示の受け方と報告・連絡・相談			
6回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第4章 指示の受け方と報告・連絡・相談			
7回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第5章 話し方と聞き方のポイント ・敬語の種類と必要性			
8回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第6章 来客応対と訪問の基本マナー			
9回	第1編 ビジネスと コミュニケーションの基本	第7章 会社関係でのつき合い			
10回	第2編 仕事の実践と ビジネスツール	第1章 仕事への取り組み方 第2章 ビジネス文書の基本			
11回	第2編 仕事の実践と ビジネスツール	第1章 仕事への取り組み方 第2章 ビジネス文書の基本			
12回	第2編 仕事の実践と ビジネスツール	第3章 電話応対			
13回	第2編 仕事の実践と ビジネスツール	第4章 統計・データの読み方・まとめ方			
14回	第2編 仕事の実践と ビジネスツール	第5章 情報収集とメディアの活用			
15回	期末試験	期末試験 前期授業のまとめ			

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	楽しいIT/ドローン			クラス	H	
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)	ドローンやセンサーをいろいろな方法で操作する			授業形態	講義&演習	
到達目標	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	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ドローン基本	ドローンの基本について学ぶ				
2回	ドローン基本	ドローンの基本について学ぶ				
3回	ドローン操作	スマホ操作				
4回	ドローン操作	スマホ操作				
5回	ドローン操作	スマホ操作				
6回	ドローン操作	スマホ操作				
7回	ドローン操作	PCアプリケーション操作				
8回	ドローン操作	PCアプリケーション操作				
9回	ドローン操作	PCアプリケーション操作				
10回	ドローン操作	PCアプリケーション操作				
11回	ドローン操作 プログラム基本	PCプログラム操作(Python言語使用)				
12回	ドローン操作 プログラム基本	PCプログラム操作(Python言語使用)				
13回	ドローン操作 プログラム基本	PCプログラム操作(Python言語使用)				
14回	ドローン操作 プログラム基本	PCプログラム操作(Python言語使用)				
15回	ドローン操作 プログラム基本	PCプログラム操作(Python言語使用)				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	ゲーム開発			クラス	H	
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)	ゲーム開発について学習をすすめる			授業形態	講義&演習	
到達目標	操作することが出来るゲームを作成する					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ゲーム開発	Unity 環境構築				
2回	ゲーム開発	Unity 環境設定				
3回	ゲーム開発	Unity 基本的な操作説明				
4回	ゲーム開発	Unity 基本的な操作説明				
5回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(初級)				
6回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(初級)				
7回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(初級)				
8回	ゲーム開発	Unity 新規プロジェクト作成(実技用)				
9回	ゲーム開発	Unity 作成実技(初級)				
10回	ゲーム開発	Unity 作成実技(初級)				
11回	ゲーム開発	Unity 作成実技(初級)				
12回	ゲーム開発	Unity 作成実技(初級)				
13回	ゲーム開発	Unity 作成実技(初級)				
14回	ゲーム開発	Unity 作品制作企画				
15回	ゲーム開発	Unity 作品制作企画				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス
科目名	インフラ構築			クラス	H
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/クライアントシステム、仮想マシン、ネットワークなどのインフラ構築の基本について実技を進めながら学ぶ			授業形態	講義&演習
到達目標	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				
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・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	2 期末試験なし				
	テーマ	授業内容			
1回	コンピュータの概要	コンピュータの概要について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
2回	ハードウェアの目的と機能	ハードウェアの目的と機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
3回	ハードウェアの目的と機能	ハードウェアの目的と機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
4回	ハードウェアの目的と機能	ハードウェアの目的と機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
5回	ハードウェアの目的と機能	ハードウェアの目的と機能について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
6回	コンピュータの処理	コンピュータの処理について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
7回	コンピュータの処理	コンピュータの処理について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
8回	ハードウェアの保護	ハードウェアの保護について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
9回	ハードウェアの保護	ハードウェアの保護について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
10回	ハードウェアの保護	ハードウェアの保護について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
11回	ハードウェアの保護	ハードウェアの保護について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
12回	ハードウェアのトラブルとメンテナンス	ハードウェアのトラブルとメンテナンスについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
13回	ハードウェアのトラブルとメンテナンス	ハードウェアのトラブルとメンテナンスについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
14回	ハードウェアのトラブルとメンテナンス	ハードウェアのトラブルとメンテナンスについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
15回	ハードウェアのトラブルとメンテナンス	ハードウェアのトラブルとメンテナンスについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			

対象学年	1年	学期	通年(前期)	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			クラス	H	
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)	ITパスポート試験の対策			授業形態	講義&演習	
到達目標	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・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	企業活動	企業活動				
2回	企業活動	業務分析				
3回	法務	知的財産権				
4回	法務	労働関連法規				
5回	経営戦略	経営戦略の分析手法				
6回	経営戦略	マーケティング				
7回	システム戦略	情報システム戦略				
8回	システム戦略	コミュニケーションツール				
9回	開発技術	要件定義				
10回	開発技術	運用・保守				
11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				
12回	プロジェクトマネジメント	知識エリア				
13回	サービスマネジメント	サービスマネジメント				
14回	サービスマネジメント	ファシリティマネジメント				
15回	システム監査	システム監査				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	DX推進/AIチャレンジ			クラス	H	
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	
到達目標	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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2	
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	AI基本	AIの基本について学ぶ				
2回	AI基本	AIの基本について学ぶ				
3回	言語生成AI	言語生成AIの比較と活用 ※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				
4回	言語生成AI	言語生成AIの比較と活用 ※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	言語生成AI	言語生成AIの比較と活用 ※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	言語生成AI	言語生成AIの比較と活用 ※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	言語生成AI	言語生成AIの比較と活用 ※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	画像生成AI	画像生成AIの比較と活用 ※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	画像生成AI	画像生成AIの比較と活用 ※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	画像生成AI	画像生成AIの比較と活用 ※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	画像生成AI	画像生成AIの比較と活用 ※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				
12回	画像生成AI	画像生成AIの比較と活用 ※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	言語/画像生成型AI 実践	言語生成AIや画像生成AIを活用した作品作成 ※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				
14回	言語/画像生成型AI 実践	言語生成AIや画像生成AIを活用した作品作成 ※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				
15回	言語/画像生成型AI 実践	言語生成AIや画像生成AIを活用した作品作成 ※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				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	国際ビジネス/ ITビジネス科	
科目名	就職活動講座			クラス	DH	
担当講師(フルネーム)	財津克宜・猪口明日香			実務経験	有(IT業界勤務歴)	
授業概要(内容)	・就職について考える(希望職種・企業)・就職活動の2大テーマ「自己PR・志望動機」 ・企業実習の履歴書を作成する・実習先の企業研究をする			授業形態	講義&演習	
到達目標	「就職する」ということについて基本的な姿勢を習得し、履歴書の作成ができるようになる					
使用テキスト	専門学校生のための就職内定 基本テキスト/EMPLOYMENT NOTE 2025(就職ノート)					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	オリエンテーション	・授業の進め方を説明 ・就職とは何か、学生と社会人の違いを考える				
2回	自己分析①	・自己紹介 ・自分を知る/紹介する ・自己分析の意義を考える				
3回	自己分析②	・自己分析から自身の強み、アピールポイントを見つける ・自身の弱みにも目を向け、どうやってアピールポイントに変えていくか考える				
4回	自己分析③	・自己分析から自身の強み、アピールポイントを見つける ・自身の弱みにも目を向け、どうやってアピールポイントに変えていくか考える				
5回	業界研究①	・気になる業種・職種・企業を見つける ・上記について調べ、研究する				
6回	業界研究②	・気になる業種・職種・企業を見つける ・上記について調べ、研究する				
7回	業界研究③	・気になる業種・職種・企業を見つける ・上記について調べ、研究する				
8回	業界研究④	・気になる業種・職種・企業を見つける ・上記について調べ、研究する				
9回	履歴書作成①	・履歴書の左側を作成する				
10回	履歴書作成②	・履歴書の左側を作成する				
11回	履歴書作成③	・履歴書の右側を作成する ・志望動機				
12回	履歴書作成④	・履歴書の右側を作成する ・志望動機				
13回	履歴書作成⑤	・履歴書の右側を作成する ・自己PR				
14回	履歴書作成⑥	・履歴書の右側を作成する ・自己PR				
15回	実習前教育	・夏季休暇中に実施する企業実習前の教育(要領・注意事項など) ・企業実習の誓約書作成				

対象学年	1年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス科・エアライン科		
科目名	SPI言語			クラス	クラス	HQ	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)	就職試験の筆記試験(SPI言語、一般常識、WEBテスト)への対策			授業形態	講義		
到達目標	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す						
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)						
成績評価方法	・期末試験80% 平常点20% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2	
期末試験	1 授業中に実施						
テーマ		授業内容					
1回	目指せ「漢検2級」	授業の進め方、評価方法、前期課題についての説明 漢字検定模擬試験(現在取得している級より上の級の問題に挑戦する)					
2回	地理基礎知識(1)	日本地理について知識を確認する (日本の国土、都道府県庁所在地、政令指定都市、領土問題)					
3回	地理基礎知識(2)	世界地理について知識を確認する (世界地図、主要都市の首都、時差の計算)					
4回	地理基礎知識(3)	日本の世界遺産について学ぶ 地球の環境問題について学ぶ					
5回	国際情勢(1)	国際連合のしくみについて学ぶ (主要機関、専門機関)					
6回	国際情勢(2)	ヨーロッパ連合をはじめとする地域協定について学ぶ 経済や安全保障に関わる条約や機関について学ぶ					
7回	国際情勢(3)	主要国首脳会議(G7)について学ぶ					
8回	政治(1)	日本国憲法、国会について学ぶ (国民の三大義務、憲法の三原則、三権分立、国会のしくみ)					
9回	政治(2)	内閣、行政について学ぶ (内閣のしくみ、省庁とその役割)					
10回	政治(3)	裁判所について学ぶ(裁判所のしくみ、裁判員制度) 地方自治について学ぶ(組織、地方財政)					
11回	経済(1)	経済の三主体について学ぶ (家計・企業・財政)					
12回	経済(2)	市場経済と景気について学ぶ (需要と供給、景気変動)					
13回	経済(3)	金融について学ぶ (日本銀行の役割、為替相場、主要国の通貨単位)					
14回	前期のまとめ	前期で学習した内容を復習する					
15回	前期期末試験	学んだ知識の定着をはかるために期末試験を実施する 夏季休暇中の課題配布					

対象学年	2年	学期	前期のみ	学科	ITビジネス・エアライン科	
科目名	SPI非言語対策			クラス	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)	SPIは企業がおこなう就職試験です、授業では非言語(数学系)の得点差がつきやすい計算問題や様々な論理問題を解きます。			授業形態	講義	
到達目標	SPI、玉手箱、SCOAなどの採用試験が解ける計算力や論理的思考能力を身につける。					
使用テキスト	SPI基本問題集(大和書房)					
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
テーマ		授業内容				
1回	オリエンテーション	SPI非言語の説明、計算演習				
2回	四則計算	小数、分数から一次方程式までの計算演習				
3回	割合の問題	百分率や比を使った問題を解く				
4回	仕事算	仕事算の問題を解く				
5回	金銭の問題1	p64～69 損益を求める問題①②を解く				
6回	金銭の問題2	p72～75 清算を求める問題を解く				
7回	金銭の問題3	p76～81 団体割引の問題を解く				
8回	速度算1	p86～95 速度算の基本問題を解く				
9回	速度算2	p96～99 旅人算を解く				
10回	速度算3	p100～109 流水算、列車の追い抜き問題を解く				
11回	代入法の問題	代入法の問題を解く				
12回	濃度算1	食塩水の濃度の基本問題を解く、公式を理解する				
13回	濃度算2	濃度算の標準問題を解く				
14回	濃度算3	濃度算の応用問題を解く				
15回	期末試験	前期のまとめ、期末試験				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	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	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	動画編集	Premiere Pro 新規プロジェクト作成(実技用)				
2回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
3回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
4回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
5回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
6回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
7回	動画編集	Premiere Pro 動画編集実技(上級)				
8回	動画編集	Premiere Pro 新規プロジェクト作成(課題用)				
9回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
10回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
11回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
12回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
13回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
14回	動画編集	Premiere Pro 動画編集課題(上級)				
15回	動画編集	Premiere Pro 課題動画エンコード・公開				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	Java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	
到達目標	Javaプログ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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2	
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	Java言語の基本文法	制御構造				
2回	Java言語の基本文法	if文				
3回	Java言語の基本文法	if文				
4回	Java言語の基本文法	if文				
5回	Java言語の基本文法	if文				
6回	Java言語の基本文法	swich文				
7回	Java言語の基本文法	swich文				
8回	Java言語の基本文法	for文				
9回	Java言語の基本文法	for文				
10回	Java言語の基本文法	for文				
11回	Java言語の基本文法	for文				
12回	Java言語の基本文法	while文				
13回	Java言語の基本文法	while文				
14回	Java言語の基本文法	while文				
15回	Java言語の基本文法	while文				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	Python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プログラミングの基本を学ぶ			授業形態	講義&演習	
到達目標	Pythonプログ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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	外部プログラムの呼び出し	制御構造				
2回	Java言語の基本文法	if文				
3回	Java言語の基本文法	if文				
4回	Java言語の基本文法	if文				
5回	Java言語の基本文法	if文				
6回	Java言語の基本文法	swich文				
7回	Java言語の基本文法	swich文				
8回	Java言語の基本文法	for文				
9回	Java言語の基本文法	for文				
10回	Java言語の基本文法	for文				
11回	Java言語の基本文法	for文				
12回	Java言語の基本文法	while文				
13回	Java言語の基本文法	while文				
14回	Java言語の基本文法	while文				
15回	Java言語の基本文法	while文				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス
科目名	HTML/CSS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)	HTML/CSSプログラミングの基本を学ぶ			授業形態	講義&演習
到達目標	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				
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	2 期末試験なし				
	テーマ	授業内容			
1回	リンク	リンクの概要			
2回	リンク	別Webページのリンク			
3回	リンク	特定の場所へのリンク			
4回	リンク	リンクのスタイル			
5回	Webページの検証	検証する内容の確認			
6回	Webページの検証	SEO対策			
7回	Webページの検証	Webアクセシビリティ			
8回	Webページの検証	様々なブラウザ対応			
9回	Webページの検証	印刷用にカスタマイズ			
10回	表の挿入	Webページの確認			
11回	表の挿入	表の挿入			
12回	表の挿入	表のスタイル設定			
13回	表の挿入	レスポンス			
14回	サイドメニュー	Webページの確認			
15回	サイドメニュー	サイドメニューの作成			

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	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	有(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ろな方法で操作する			授業形態	講義&演習	
到達目標	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	オンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
2回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
3回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
4回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
5回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
6回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
7回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 画像取得				
8回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
9回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
10回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
11回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
12回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
13回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
14回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				
15回	ドローン操作 プログラム応用	PCプログラム操作(Python言語使用) 音声認識				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス	
科目名	ゲーム開発			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)	ゲーム開発について学習をすすめる			授業形態	講義&演習	
到達目標	操作することが出来て、ゲーム制のある作品を作成する					
使用テキスト	各種のオンラインマニュアル					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(上級)				
2回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(上級)				
3回	ゲーム開発	Unity ゲーム開発の基礎知識(上級)				
4回	ゲーム開発	Unity 新規プロジェクト作成(実技用)				
5回	ゲーム開発	Unity 作成実技(上級)				
6回	ゲーム開発	Unity 作成実技(上級)				
7回	ゲーム開発	Unity 作成実技(上級)				
8回	ゲーム開発	Unity 作成実技(上級)				
9回	ゲーム開発	Unity 作成実技(上級)				
10回	ゲーム開発	Unity 作成実技(応用)				
11回	ゲーム開発	Unity 作成実技(応用)				
12回	ゲーム開発	Unity 作成実技(応用)				
13回	ゲーム開発	Unity 作成実技(応用)				
14回	ゲーム開発	Unity 作品制作企画				
15回	ゲーム開発	Unity 作品制作企画				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	学科	ITビジネス
科目名	インフラ構築(応用)			クラス	G
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/クライアントシステム、仮想マシン、ネットワークなどのインフラ構築の基本について実技を進めながら学ぶ			授業形態	講義&演習
到達目標	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				
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・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2
期末試験	2 期末試験なし				
	テーマ	授業内容			
1回	ソフトウェアの基礎知識	ソフトウェアの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
2回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
3回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
4回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
5回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
6回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
7回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
8回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
9回	各種のアプリケーションソフト	各種のアプリケーションソフトについて学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
10回	ソフトウェアの利用と更新	ソフトウェアの利用と更新について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
11回	ソフトウェアの利用と更新	ソフトウェアの利用と更新について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
12回	ネットワークの基礎知識	ネットワークの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
13回	ネットワークの基礎知識	ネットワークの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
14回	ネットワークの基礎知識	ネットワークの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			
15回	ネットワークの基礎知識	ネットワークの基礎知識について学ぶ ※パソコン運用管理の実技			

対象学年	2年	学期	通年(前期)	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)	
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・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2	
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	基本理論	基本理論				
2回	基本理論	アルゴリズムとプログラミング				
3回	コンピュータシステム	コンピュータ構成要素				
4回	コンピュータシステム	システム構成要素				
5回	コンピュータシステム	ソフトウェア				
6回	技術要素	ユーザインターフェース				
7回	技術要素	情報メディア				
8回	技術要素	データベース				
9回	技術要素	ネットワーク				
10回	技術要素	セキュリティ				
11回	開発技術	システム開発技術				
12回	開発技術	要件定義				
13回	開発技術	設計				
14回	開発技術	実装・構築				
15回	開発技術	テスト				

対象学年	2年	学期	通年(前期)	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			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	
到達目標	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					
成績評価方法	・提出物・課題70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。			単位数	2	
期末試験	2 期末試験なし					
	テーマ	授業内容				
1回	DX推進	DX推進の基本について学ぶ				
2回	DX推進	DX推進の基本について学ぶ				
3回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				
4回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				
12回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				
13回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				
14回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				
15回	DX推進 実践	GoogleFormを利用したDX推進 アンケートや試験問題などの作成 ※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				

対象学年	2年	学期	前期のみ	学科	鉄道科 ITビジネス科	
科目名	面接対策講座			クラス	GM	
担当講師(フルネーム)	橋本美智子			実務経験	有(エアライン業界勤務歴)	
授業概要(内容)	就職活動において選ばれる人材になるよう内面と外面の表現について講義と実技で学ぶ			授業形態	講義	
到達目標	希望の会社に採用される人材を目指す					
使用テキスト	プリント					
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2
期末試験	1 授業中に実施					
テーマ		授業内容				
1回	就職面接について	1年生の振り返り 現在の状況を確認する				
2回	集団面接演習	面接実技 第一印象の重要性/話し方				
3回	集団面接演習	面接実技 話し方と表現				
4回	集団面接演習	面接実技 話し方と傾聴				
5回	振り返り	第1～4回までの振り返り				
6回	集団面接演習	討議				
7回	集団面接演習	討議				
8回	集団面接演習	討議				
9回	集団面接演習	期中評価				
10回	集団面接演習	期中評価				
11回	社会人として	現代における問題を知る				
12回	社会人として	現代における問題について考える				
13回	社会人として	発表				
14回	社会人として	発表				
15回	まとめ	これからの課題				

対象学年	2年	学期	前期のみ	学科	ITビジネス・エアライン科		
科目名	SPI非言語対策			クラス	クラス	GP	GP
担当講師(フルネーム)	榎木田裕夫			実務経験	実務経験	無	無
授業概要(内容)	SPIは企業がおこなう就職試験です、授業では非言語(数学系)の得点差がつきやすい計算問題や様々な論理問題を解きます。			授業形態	授業形態	講義	講義
到達目標	SPI、玉手箱、SCOAなどの採用試験が解ける計算力や論理的思考能力を身につける。						
使用テキスト	SPI基本問題集(大和書房)						
成績評価方法	・期末試験70% 平常点30% ※単位取得には、出席率は便覧どおり75%以上を条件とする。				単位数	2	
期末試験	1 授業中に実施						
テーマ		授業内容					
1回	Webtテスト対策1	WEBテスト(玉手箱) 計算問題中心の四則逆算、図表の読み取り問題を解く					
2回	Webテスト対策2	WEBテスト(玉手箱) 四則逆算の応用問題、表の空欄の読み取り問題を解く					
3回	組み合わせの問題1	組み合わせの基本問題を解き、その考え方を習得する					
4回	組み合わせの問題2	組み合わせの標準問題を解く					
5回	確率の問題1	確率とはある条件下で事象が起こる割合をもとめるものです。基本問題を解く					
6回	確率の問題2	確率の標準問題から応用問題を解く					
7回	金銭に関する問題	精算を求める問題、分割を求める問題を解く					
8回	割合の問題	仕事算の問題を解く					
9回	推論の問題1	推論(正誤)(位置)の問題を解く					
10回	推論の問題2	推論(順序)(平均)の問題を解く					
11回	資料の読み取り問題1	表やグラフの資料全体の傾向を捉え、素早く計算する力をつける					
12回	資料の読み取り問題2	グラフから変化の傾向をつかみ項目ごとに丁寧に計算する					
13回	モノの流れと比率の問題	比率を使って問題を解く					
14回	図形問題	図形の問題を解く					
15回	前期試験	前期試験、前期のまとめ					