

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	ビジネスマナーⅠ ビジネスマナーⅠ			担当者	丹 代 朋 美	ビジネス実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○			ウイネット	知っておきたいビジネスマナー	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		早稲田教育出版	ビジネス実務マナー検定3級 実問題集(64～68回)	
	84時間	0時間	0時間				
総時間数	84時間						
単 位	3	0	3単位				
授業目的	・学生と社会人の違いを理解し、社会人としてふさわしい心構えとビジネスマナーを身に付ける。						
	・知識として知っているだけではなく、アルバイトや就職活動など日常生活の中でも実践し身に付ける。						
到達目標	・実務技能検定協会 ビジネス実務マナー検定3級 合格						
授業概要	1. 導入(授業内容、試験評価、目標検定の説明) 2. 社会人としての心構え(学生と社会人の違い・会社組織の仕組みと人間関係) 3. 言葉遣いの基本(話の仕方、話の聞き方、敬語の基本) 4. 挨拶と基本動作(立つ姿勢、お辞儀、椅子の立ち座り、歩き方、表情) 5. 電話対応(電話の特性、電話の受け方の知識と実践) 6. 訪問マナー(アポイントを取る、応接室マナー、紹介の仕方、席次の知識と実践) 7. 来客応対(受付応対、名刺交換、取り次ぎ、案内、お茶の出し方、見送りの知識) 8. ビジネス文書(社内文書・社外文書の作成知識) 9. 交際業務(慶事弔事のマナーの基礎知識) 10. テーブルマナー(立食バイキングスタイル、洋食フルコースの基礎知識) 11. 会議のマナーと基礎知識 12. 情報の整理 13. 事務機器と事務用品 14. ビジネス実務マナー検定対策問題の解答、解説						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	ビジネスマナーⅠ ビジネス接遇Ⅰ			担当者	丹 代 朋 美	ビジネス実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
			○		ウイネット	知っておきたいビジネスマナー	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	30時間	0時間				
総時間数	30時間						
単 位	0	1	1単位				
授業目的	・社会人として求められる、来客対応・電話対応の基本的なスキルを学び、状況に応じた適切な言葉遣いや立ち振る舞いを習得する。 ・実践的なロールプレイングを通じて即戦力となる応対能力を身に着ける。						
到達目標	・企業訪問、名刺の受け取りができる。 ・来客対応と案内、取り次ぎができる。 ・電話対応(在席・不在・伝言メモの記入と報告)ができる						
授業概要	1. 電話対応(名指し人在席・取り次ぎ) 2. 電話対応(名指し人不在・伝言メモ記入・口頭報告) 3. 企業訪問・名刺交換(アポイントあり) 4. 来客対応(アポイントあり)・案内・取り次ぎ・接待(お茶出し) 5. ケーススタディ(受付対応・お茶の出し方など) 6. 実技テスト(電話対応・来客対応・企業訪問)						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1 年
教科名	PCスキル I ①Excel ②Word ③PC実務 I			担当者	後 藤 勝 子	総務実務経験2年 パソコン講師実務歴9年 学校事務実務経験6年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		ウイネット	Microsoft Word クイックマスター 基本編	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		ウイネット	Microsoft Excel クイックマスター 基本編	
	102時間	68時間	0時間		サーティファイ	Word文書処理技能認定試験 3級問題集【2024対応】 デジタル問題集版	
総時間数	170時間				サーティファイ	Excel表計算処理技能認定試験 3級問題集【2024対応】デジタル問題集版	
単位	3	2	5単位				
授業目的	・Word、Excelを用いて、ビジネス社会における通常必要とされるビジネス文書処理、表計算処理を行うための基礎知識と技術を身に付ける。 ・パソコンのOffice機能を使用し、実践的業務処理を効率化することができるようにする。						
到達目標	サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会 Excel表計算処理技能認定試験 3級 サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会 Word文書処理技能認定試験 3級						
授業概要	1. Excel・Wordの画面構成を理解し、機能と基本的操作ができる。 2. Excelで作成した表を使い、四則演算式使って計算・編集ができ、基本的な関数の操作ができる。 3. データベースを利用し、データの抽出、置き換え、並べ替えを使ったExcelの便利性を理解した操作ができる。 4. グラフとスパークラインの機能や違いを理解し、数値を視覚化できる。・グラフの種類を使い分け、データを効果的に可視化・比較することができる。 5. 指定された条件を判断し、処理を分岐させることができる。・論理関数を用いて、複数の関数と組み合わせて数値の比較だけでなく文字列や日付の比較ができる。 6. Word機能を使い効率の良い文字の入力ができ、体裁の整った文書や基本的なビジネス文書の作成ができる。 7. 表や図形・画像の挿入・編集ができる。 8. スマートアートの機能を使った見やすい資料の作成ができる。 9. Word 機能を使ってチラシや案内文書を作成できる。						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題 ・検定						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	PCスキル I 情報モラル&セキュリティ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		実教出版株式会社	2026 事例でわかる情報モラル&セキュリティ	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		CGーARTS	入門マルチメディア(第二版)	
	38時間	0時間	0時間				
総時間数	38時間						
単 位	2	0	2単位				
授業目的	・ネットモラル、情報セキュリティを学び、ネット社会における必要な知識を学ぶ。 ・広くITに関する知識を身につける。						
到達目標	・社会で必要なモラルを身につけパソコンをはじめとするIT機器を使いこなせる。						
授業概要	1. モラルの必要性を意識できる 2. 身の回りのセキュリティ対策意識をつける 3. セキュリティ対策法について学ぶ 4. 迷惑メッセージへの対応を学ぶ 5. 情報の真偽を自ら判断できるようになる 6. ファイルを適切に扱う方法を学ぶ 7. パソコンの仕組み、利用方法を学ぶ 8. インターネットの仕組みと接続方法を知る 9. モバイル機器がインターネットにつながる仕組みを知る 10. ネットサービスの活用方法を知る 11. 身の回りのデジタル機器と利用法を知る 12. セキュリティ対策法について学ぶ 13. 知的財産の取扱いを学ぶ 14. 共有、発信の注意点を知る 15. ネットコミュニケーションの注意点を知る						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	キャリアデザインⅠ 自己分析・書類作成・業界研究			担当者	五十嵐 和美	実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		日本能率協会マネジメントセンター	専門学校生のための就職内定基本テキスト 改訂版	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		高橋書店	2028年度版 一問一答 面接攻略 完全版	
	45時間	0時間	0時間				
総時間数	45時間						
単位	2	0	2単位				
授業目的	・就職活動の流れを知り、必要な書類作成ができ、採用試験に活かす						
到達目標	・就職活動に必要な自己分析・業界研究・職種研究などを行い、活動準備を整える						
授業概要	1. 就職活動の流れ 2. 自己分析(自分のやる気と特色、自分の長所・短所、学生時代の振り返り) 3. 求人票の見方、会社概要について 4. 履歴書の書き方・ポイント、履歴書用写真について 5. 添え状の書き方・ポイント 6. 封筒の書き方・ポイント 7. メールの書き方・ポイント 8. 企業訪問のマナー、電話のかけ方のマナー 9. 説明会の参加について 10. 面接、グループディスカッション対策 11. 作文について 12. 時事ニュースについて 13. オンライン面接について						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	キャリアデザインⅠ 筆記試験対策			担当者	越後谷 晴 菜	学習塾、予備校講師等 (実務経験14年)	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		実務教育出版	SPI-U対応 SPI基礎からはじめる問題集	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		ウイネット	専門学校生のための就職筆記試験対策問題集(Webテスト付)	
	25時間	0時間	0時間				
総時間数	25時間						
単位	1	0	1単位				
授業目的	就職試験での筆記試験に必要な知識を習得する。 SPI試験や一般常識の問題について講義と演習を行い、一般的な社会人として必要な常識を身に付ける。						
到達目標	SPI試験、一般常識問題(主要5教科)で6割以上得点する。						
授業概要	1. SPIテキスト:ウォーミングアップ 2. 損益算・料金の割引 3. 分割払い・代金の清算 4. 速さ 5. 表の読み取り・集計表 6. 推論 7. 組み合わせ・確率 8. 物の流れと比率・条件と領域 9. グラフの領域・読み取り・割合 10. 言語分野 11. 一般常識						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	キャリアデザインⅠ 硬筆書写			担当者	小山内 留 美	日本教育書道会指導者経験	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	16時間	0時間	0時間				
総時間数	16時間						
単 位	1	0	1単位				
授業目的	・正しくペンを持ち、くせ字をなおす。 ・きれいな文字を書くポイントをつかみ、全体のかたちや「とめ、はね、はらい」など、文字のイメージをつかみ、バランスの良い文字を書く練習をする。 ・就職活動で必要な履歴書の字をゆっくり、丁寧に書く。						
到達目標	・大きさや間隔を均等に保ち、読みやすく、整った文字を書く。						
授業概要	1. ペンの持ち方と姿勢を意識し、文字の構成を理解 2. ひらがなの字形を理解し、正しく書く 3. 文字の直線と曲線の違いを理解 4. 偏と旁を意識し、字が崩れないように書く 5. 筆圧や線の方向、形、比率、判別しやすい書き方をする 6. 筆ペンの扱い方、バランスを取る 7. 文字の大きさ、バランスを意識し丁寧に書く 8. 見やすく整った文字を書く						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	プログラミングⅠ 思考トレーニング			担当者	成田 優飛	実務経験なし	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○						
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	33時間	0時間	0時間				
総時間数	33時間						
単 位	1	0	1単位				
授業目的	プログラミングを自然言語で記述し、それを図示することができるを目指す。						
	課題を通してプログラムの思考に触れ今後のプログラミング授業への理解を促す。						
到達目標	日常動作を分解し、それを順序立てて並び替えることができる。						
	並び替えた手順をフローチャートを用いて図示することができる。						
授業概要	1. プログラム的思考を身に付ける						
	2. 日常動作を分解して考える						
	3. 課題に取り組む姿勢を身に付ける						
	4. 日常動作をフローチャートで図示することができる						
	5. コンピュータができることを理解する						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上)						
	・授業へ取り組む意欲						
	・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	プログラミング I Python			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	60時間	69時間	0時間				
総時間数	129時間						
単 位	2	2	4単位				
授業目的	・プログラミングの基礎文法の習得						
到達目標	・Pythonプログラミング能力認定試験 2級						
授業概要	1. プログラミング、Pythonについて 2. 開発環境の構築と動作確認 3. 基本文法に触れる 4. 基本文法を身につける 5. モジュールについて学ぶ 6. Pythonプログラミング能力認定試験の問題を解けるようになる 7. Pythonを活用し作品を作る 8. 制作した作品を発表しレビューをする						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・試験 ・授業へ取り組む意欲 ・検定						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	プログラミング I Webシステム開発			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○					
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	39時間	32時間	0時間				
総時間数	71時間						
単 位	2	1	3単位				
授業目的	・Webアプリケーション制作に必要なHTML、CSS、JavaScriptの習得。						
到達目標	・HTMLとCSSを用いてWebページの構造設計およびデザインを行い、利用者に配慮した画面表現を実装できる。 ・JavaScriptを用いて動的な処理、フォーム入力やイベント処理など、基本的なWebアプリケーション機能を実装できる。 ・Webクリエイター能力認定試験取得						
授業概要	1. HTML/CSS基礎 2. 検定問題演習、解説 3. 制作演習 I（コーディング練習） 4. JavaScript基礎 5. 制作演習 II（Webアプリ演習）						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	インフラ データベース			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
			○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	24時間	6時間	0時間				
総時間数	30時間						
単 位	1	0	1単位				
授業目的	・XAMPPを用いた開発環境の構築とPHPの基本文法を学び、フォーム処理を含む基礎的なWebプログラミング能力を身につける。						
到達目標	・XAMPP環境でPHPを用いた基本的なWebプログラムを作成し、フォームを利用したデータ処理を実装できる。						
授業概要	1. XAMPPを用いたWebアプリケーション開発環境の理解 2. PHPの基本文法とWebプログラミング基礎演習 3. 変数・条件分岐・繰り返し・関数など基礎構文の学習 4. フォーム処理を用いたデータ受け渡し演習						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題 ・定期試験						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	設計 システム設計			担当者	三浦 斎	システム開発 (実務経験28年)	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	162時間	48時間	0時間				
総時間数	210時間						
単 位	5	2	7単位				
授業目的	・アルゴリズム(解法)の組み立て方の基礎を習得 ・システム設計に必要なドキュメント作成手法を習得 ・データベースの設計手法を習得						
到達目標	・目的に対して自らアルゴリズムを考えることができる ・体裁よく論理的で明瞭なドキュメントを作成できる ・様々な条件に対応できるデータベースの設計ができる						
授業概要	1. 探索・整列など基本的なアルゴリズムの概要理解 2. 基本的なアルゴリズムのフローチャート作成 3. 基本的なアルゴリズムとExcel[VBA]を用いての簡易システム構築 4. 習得したアルゴリズムの効率的なシステム化 5. 与えられた仕様の理解とシステム設計化 6. 与えられた仕様に対し、より良いシステム化の提案 7. システムを文書によってユーザーやプロジェクトチームに伝える 8. 自らの企画案に対する仕様決定を行う 9. 自らの仕様決定をシステム構築し、それをユーザーやプロジェクトチームに伝える						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	1年
教科名	概論 基本情報対策			担当者	高 野 光	実務経験なし	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
		○	○		ウイネット	情報技術者試験対策テキスト科目A+アルゴリズム (アルゴリズムとデータ構造)	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	69時間	0時間	0時間				
総時間数	69時間						
単 位	2	0	2単位				
授業目的	・ 修了認定試験、基本情報技術者試験受験に向けた対策						
到達目標	・ 基本情報技術者試験合格						
授業概要	1. コンピュータ概論 ・コンピュータの基礎知識 ・コンピュータの数値表現 ・ハードウェア ・システムの構成要素 ・ソフトウェア ・マルチメディア、情報メディア ・AI(人工知能) ・アルゴリズムとデータ構造 2. システム開発と情報技術 ・データベース ・ネットワーク ・情報セキュリティ ・ユーザインターフェース ・システム開発技術						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	ビジネスマナーⅡ ビジネスマナーⅡ			担当者	村 上 紋 子	婚礼衣裳店 2年勤務経験 ホテル営業(ウエディングプランナー) 実務経験15年	
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		西文社	グループワークで学ぶ オフィス実務	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		プレジデント社	入社1年目ビジネスマナーの教科書 イラストでまるわかり	
	38時間	0時間	0時間		ウイネット	知っておきたいビジネスマナー	
総時間数	38時間						
単位	3	0	3単位				
授業目的	社会人としてふさわしい心構えとビジネスマナーを身に付ける。 知識として知っているだけではなく、学習した知識を日常生活の中でも実践する。 社会人になったとき、適切な考え方をもち、戸惑うことなく行動ができるようにする。						
到達目標	社会人としての意識や責任感を持ち、信頼関係を築くための行動が取れる。 実践的なマナーを身につけ、自信を持って社会に出られる状態を目指す。						
授業概要	1. オフィス実務の基本 社会人としての自覚、お辞儀と挨拶、態度、言葉遣い、電話応対について復習する。 2. オフィス実務の実際を学ぶ 指示や命令、伝言メモ、守秘義務について職場での対応を習得する。 3. オフィス実務の実際を学ぶ 報告・連絡・相談を適切に行うことができるように理解を深める。 4. グループでの討議や演習(ワーク)を通じて、オフィスでの実務能力を身につける。						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	就職対策Ⅱ 就職対策Ⅱ			担当者	五十嵐 和美	実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	76時間	0時間				
総時間数	76時間						
単位	0	3	3単位				
授業目的	・就職活動の流れを知り、必要な書類作成ができ、採用試験に活かす						
到達目標	・就職活動に必要な自己分析・業界研究・職種研究などを行い、活動準備を整える						
授業概要	1. インターンシップについて 2. 書類作成について 3. 就職活動の流れについて 4. 求職票の記入について 5. 企業説明会について 6. 面接対策について						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	プログラミングⅡ Java			担当者	成田 優飛	実務経験なし	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○		インプレス	スッキリわかるJava入門 第4版	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		ウィネット	Java™プログラミング能力認定試験 3級過去問題集	
	190時間	0時間	0時間				
総時間数	190時間						
単 位	7	0	7単位				
授業目的	・Javaの学習を通してオブジェクト指向でのプログラミングを習得する						
到達目標	・Javaの基本文法を理解する ・オブジェクト指向を用いて作品を制作することができる						
授業概要	・Java基本文法 ・オブジェクト指向の考えを学ぶ ・問題演習を通したプログラミング力の向上 ・理解度確認テストでの理解度の把握 ・検定対策を行い検定の取得を目指す						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題 ・制作物						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	プログラミングⅡ インタラクティブコンテンツ制作			担当者	葛 西 薫	実務経験28年	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	39時間	75時間	0時間				
総時間数	114時間						
単 位	2	2	4単位				
授業目的	・ センサー等を利用したインタラクティブコンテンツを制作するスキルを身につける						
到達目標	・グループで一つのアプリケーションを完成させる						
授業概要	1. インタラクティブコンテンツ・プロジェクションマッピングの仕組み、技術について 2. Unityを使用したコンテンツ制作 3. 開発プログラムの基礎 4. センサーを利用したインタラクティブコンテンツの制作(グループ)						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・作品のクオリティ						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	プログラミングⅡ 制御実習			担当者	新 山 則 和	Webサイト制作・運営 (実務経験26年)	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
		○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	42時間	24時間	3時間				
総時間数	69時間						
単 位	1	1	2単位				
授業目的	・ ETロボコン出場に必要な知識、技術を習得する						
到達目標	・ ETロボコンのルール、チーム開発技法、UML、ロボット制御の方法を身につける						
授業概要	1. ETロボコンの競技ルールおよび競技内容の理解 2. モデルベース開発およびモデリングの基礎学習 3. UMLを用いたシステム設計手法の習得 4. ETロボコン参加チームの設計・開発事例の分析 5. 分析結果のレポート作成および発表Linuxの基本操作 6. ETロボコン大会および報告会を通じた技術動向の調査 7. ロボット開発環境の構築と運用 8. センサー制御およびライントレースの基礎実習 9. チーム開発における役割分担とプロジェクト管理の基礎 10. ETロボコン出場に向けた準備と開発計画の立案						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	インフラⅡ ネットワーク・サーバ			担当者	新 山 則 和	Webサイト制作・運営 (実務経験26年)	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
		○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	60時間	9時間	0時間				
総時間数	69時間						
単 位	2	0	2単位				
授業目的	・ネットワークおよびサーバの基礎知識を習得する。						
	・Linuxを活用したシステム運用の基本技術を身に付ける。						
	・ITインフラを構築・運用するための基礎力を養う。						
到達目標	・ネットワークおよびサーバの基本的な仕組みを理解し、説明できる。						
	・Linuxの基本操作とサーバの構築・管理を行うことができる。						
	・ネットワークやサーバの基本的な設定・運用ができる。						
授業概要	1. コンピュータネットワークの基礎						
	2. ネットワーク機器の役割と構成						
	3. IPアドレスとサブネットの基礎						
	4. 通信プロトコルの基礎						
	5. Linuxの基本操作						
	6. ファイル・ユーザー・権限管理						
	7. サーバの基本構築と設定						
	8. ネットワークサービスの設定						
	9. 障害対応とトラブルシューティングの基礎						
	10. 実機または仮想環境を用いた実習による技術習得						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上)						
	・定期試験						
	・授業へ取り組む意欲						
	・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	インフラⅡ データベースⅡ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	45時間	69時間	0時間				
総時間数	114時間						
単 位	2	2	4単位				
授業目的	・PHPとデータベースを活用したWebシステム開発の基礎を学び、XAMPP環境における実践的なデータ管理・運用能力を身につける。						
到達目標	・PHPとMySQLを連携させ、SQLを用いたデータ操作およびデータベースを活用したWebシステムを構築できる。						
授業概要	1. PHP基礎 2. データベースとは 3. データベース設定 4. 開発演習Ⅰ（検索システム） 5. 開発演習Ⅱ（在庫管理システム） 6. 開発演習Ⅲ（認証処理） 7. 開発演習Ⅳ（データベース設計） 8. 開発演習Ⅴ（Webシステム開発）						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題 ・定期試験						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	制作 作品制作			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	159時間	0時間				
総時間数	159時間						
単 位	0	3	3単位				
授業目的	・これまでに学習した技術を活用し自ら企画・設計した作品を制作し制作力と表現力を身につける。						
到達目標	・目的やテーマに応じた作品を企画・制作し、制作意図を踏まえて完成まで進行できる。						
授業概要	1. 作品テーマ設定および企画立案 2. アイデア発想とコンセプト設計演習 3. 作品制作 4. 制作スケジュール作成と進行管理 5. 素材作成およびデータ整理・管理 6. 制作過程における報告・連絡・相談の実践 7. 中間確認および作品改善・修正対応 8. プレゼンテーション資料作成演習 9. 成果発表および講評によるブラッシュアップ						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITエンジニア	学 年	2年
教科名	概論Ⅱ 基本情報対策Ⅱ			担当者	高 野 光	実務経験なし	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○				ウィネット	基本情報技術者試験対策テキスト 科目A+アルゴリズムセット	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	45時間	0時間	0時間				
総時間数	45時間						
単位	2	0	2単位				
授業目的	・修了認定試験、基本情報技術者試験受験に向けた対策						
到達目標	・修了認定試験合格 ・基本情報技術者試験合格						
授業概要	1. 主に教科書「システム開発と情報技術」「IT戦略とデータ活用」「アルゴリズムとデータ構造」の内容で進める。 2. 教科書の内容に沿って、単語や内容の解説をする。 3. 過去問を元にした内容を補足する。 4. 教科書の内容や過去問を元に問題演習を行う。 5. 学期末ごとに試験を実施し、定着度を測り、フォローする。						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	ビジネスマナーⅢ ビジネスマナーⅢ			担当者	丹 代 朋 美	ビジネス実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○			KADOKAWA	新社会人が本当に知りたい ビジネスマナー大全	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		早稲田教育出版	ビジネス実務マナー検定 実問題集1・2級(64～68回)	
	23時間	5時間	0時間				
総時間数	28時間						
単 位	2	0	2単位				
授業目的	・新入社員に必要な仕事の常識(ルールの基本)を身に付ける。 ・様々なビジネスシーンの想定から、ビジネス実務の疑似体験をし応用力を身につける。						
到達目標	・不安なく社会人となれるよう、知識と実践を通し、仕事の常識(考え方の基本)がわかる。						
授業概要	1. 社会人としての心構え(会社組織の理解、入社1年目に求められること、間違えを認める、出社退社の流れ、体調管理) 2. コミュニケーションの取り方(ホウレンソウの基本・やり方・マナー、話し方の基本、言葉選びのマナー、聞き方の基本、メモの取り方、質問する力) 3. 冠婚葬祭の基礎知識(冠婚葬祭マナー、訃報を受けたら、葬式のマナー、結婚式のマナー、お見舞いのマナー) 4. ビジネス文書(社内文書、社外文書) 5. 会社の制度や手続きのしくみ 6. 給与明細の見方や税金について						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャリエンジニア	学 年	3年
教科名	ビジネスマナーⅡ ビジネス接遇Ⅱ			担当者	村 上 紋 子	婚礼衣裳店 2年勤務経験 ホテル営業(ウエディングプランナー) 実務経験15年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
			○		西文社	グループワークで学ぶ オフィス実務	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		プレジデント社	入社1年目ビジネスマナーの教科書 イラストでまるわかり	
	3時間	12時間	3時間		ウイネット	知っておきたいビジネスマナー	
総時間数	18時間						
単位	0	1	1単位				
授業目的	社会人としてふさわしい心構えとビジネスマナーを身に付ける。 知識として知っているだけではなく、学習した知識を日常生活の中でも実践する。 社会人になったとき、適切な考え方を持ち、戸惑うことなく行動ができるようにする。						
到達目標	社会人としての意識や責任感を持ち、信頼関係を築くための行動が取れる。 実践的なマナーを身につけ、自信を持って社会に出られる状態を目指す。 実社会で必要とされる、対人関係の応対方法を実践形式で学び、知識と技能を定着させる。						
授業概要	1. 実践形式:電話応対、来客応対、訪問のマナーを定着させる。 2. 校外実習:テーブルマナー						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	就職対策Ⅲ 就職対策Ⅲ			担当者	五十嵐 和美	実務経験29年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	74時間	0時間				
総時間数	74時間						
単 位	0	2	2単位				
授業目的	・就職活動の流れを知り、必要な書類作成ができ、採用試験に活かす						
到達目標	・就職活動に必要な自己分析・業界研究・職種研究などを行い、活動準備を整える						
授業概要	1. 受験志望企業の企業研究、同業他社との比較 2. 応募書類作成 3. 面接練習 4. 内定者課題						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	PCスキルⅢ PC実務Ⅱ			担当者	後 藤 勝 子	総務実務経験2年 パソコン講師実務歴9年 学校事務実務経験6年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
		○			日経BP	実践 Excel2021ビジネス活用ドリル	
授業方法	講義/演習	実技	校外実習		日経BP	実践 Word2021ビジネス活用ドリル	
	18時間	21時間	0時間				
総時間数	39時間						
単位	0	1	1単位				
授業目的	・Word、Excelを用いて、ビジネス社会における通常必要とされるビジネス文書処理、複数ページの文書作成、データ集計からグラフ作成、関数使用まで実務を想定した幅広い技術を身に付ける。 ・パソコンのOffice機能を使用し、実践的業務処理を効率化することができる。						
到達目標	・Excelによるデータ処理能力を活用して売上表・請求書・勤務表などの業務資料を効率よく作成できる。 ・Wordを用いて社内文書・案内文・チラシなど、用途に応じたビジネス文書を作成できる。 ・Excel・Wordの実践課題を通して、実務現場で必要となるOffice活用能力と作業効率化スキルを身につける。						
授業概要	1. Excelで業務資料や集計表を作成できる 2. 基本関数を活用したデータ処理ができる 3. グラフやデータ分析資料を作成できる 4. Wordでビジネス文書を効率的に作成できる 5. 表・画像・図形を使った見やすい資料を作成できる 6. 実務レベルのOffice操作スキルを習得する						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア		学 年	3年
教科名	総合実務実践			担当者	村 上 紋 子	婚礼衣裳店 2年勤務経験 ホテル営業(ウエディングプランナー) 実務経験15年		常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名		
			○					
授業方法	講義/演習	実技	校外実習					
	3時間	15時間	0時間					
総時間数	18時間							
単位	0	1	1単位					
授業目的	社会人としての1日を過ごす。 仕事の指示を受け、上司やチームメンバーをコミュニケーションを取り、仕事をするイメージをつかむ。 ビジネスマナーや一般的な執務マナーを学ぶ。							
到達目標	社会人としての意識や責任感を持ち、信頼関係を築くための行動が取れる。 実践的なマナーを身につけ、自信を持って社会に出られる状態を目指す。							
授業概要	1. 社会のルールを理解する 2. 仕事をするイメージをつけ、挑戦し、できることを増やす							
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題							

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	プログラミングⅢ インタラクティブコンテンツ制作Ⅱ			担当者	葛 西 薫	実務経験28年	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○						
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	45時間	0時間				
総時間数	45時間						
単 位	0	2	2単位				
授業目的	・ センサー等を利用したインタラクティブコンテンツを制作するスキルを身につける						
到達目標	・グループで一つのアプリケーションを完成させる						
授業概要	1. センサーを利用したインタラクティブコンテンツの制作(グループ)						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	プログラミングⅢ 制御実習Ⅱ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○					
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	18時間	234時間	0時間				
総時間数	252時間						
単 位	1	8	9単位				
授業目的	・実践を通してチームでのシステム開発の一連の作業工程を経験し問題解決力を鍛える。						
到達目標	・プログラム、設計の双方を期限までに完成させ大会に出場する。						
授業概要	1. モデル図制作 2. ロボット制御						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	インフラ技術Ⅱ ネットワーク・サーバⅡ			担当者	新 山 則 和	Webサイト制作・運営 (実務経験26年)	非常勤講師
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	102時間	0時間	0時間				
総時間数	102時間						
単 位	4	0	4単位				
授業目的	・ネットワークおよびサーバの構築・運用に関する実践的な知識と技術を習得する。 ・Linuxを活用した各種サーバサービスの設定・管理手法を学ぶ。 ・システム運用や障害対応に必要な問題解決能力を養う。						
到達目標	・Linuxサーバの構築・設定・運用を行うことができる。 ・ネットワークサービスの設定および管理を行うことができる。 ・システム障害の原因を調査し、基本的な復旧作業を実施できる。						
授業概要	1. Linuxサーバの構築とシステム管理 2. シェルスクリプトを用いた運用自動化 3. ネットワーク設定とルーティング 4. VLANを用いたネットワーク分割 5. DNS・DHCPサーバの構築 6. Webサーバおよびデータベースサーバの構築 7. SSHによるリモート管理 8. ファイアウォールとアクセス制御 9. ログ管理とシステム監視 10. 仮想化技術の活用 11. バックアップおよび障害対策 12. 総合的なネットワーク・サーバ構築演習						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	インフラ技術Ⅱ データベースⅡ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	102時間	0時間				
総時間数	102時間						
単 位	0	4	4単位				
授業目的	・PHPとデータベースを活用したWebシステム開発の基礎を学び、XAMPP環境における実践的なデータ管理・運用能力を身につける。						
到達目標	・PHPとMySQLを連携させ、SQLを用いたデータ操作およびデータベースを活用したWebシステムを構築できる。						
授業概要	1. SQL応用（結合、サブクエリ、集合演算、排他制御） 2. トランザクション管理 3. デッドロック 4. チェックポイント 5. システム復旧（ロールバック、ロールフォワード） 6. バックアップ						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	作品制作Ⅱ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
	○	○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	0時間	137時間	0時間				
総時間数	137時間						
単 位	0	5	5単位				
授業目的	・これまでに学習した技術を活用し自ら企画・設計した作品を制作し制作力と表現力を身につける。						
到達目標	・目的やテーマに応じた作品を企画・制作し、制作意図を踏まえて完成まで進行できる。						
授業概要	1. 作品テーマ設定および企画立案 2. アイデア発想とコンセプト設計演習 3. 作品制作 4. 制作スケジュール作成と進行管理 5. 素材作成およびデータ整理・管理 6. 制作過程における報告・連絡・相談の実践 7. 中間確認および作品改善・修正対応 8. プレゼンテーション資料作成演習 9. 成果発表および講評によるブラッシュアップ						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						

2026年度 授業概要

学 科	ITエキスパート			コース	ITスペシャルエンジニア	学 年	3年
教科名	実務実践Ⅱ			担当者	伊 藤 雅 章	実務経験3年	常勤
開催時期	1学期	2学期	3学期	使用教材	出版社	正式テキスト名	
		○	○				
授業方法	講義/演習	実技	校外実習				
	69時間	0時間	0時間				
総時間数	69時間						
単 位	2	0	2単位				
授業目的	・情報システム開発の基本的な流れを理解し、実務を想定した演習を通して、設計・実装に必要な知識と技術を身につける。						
到達目標	・チームで役割分担しながら開発作業を進められる。 ・実務を想定したドキュメント作成や報告ができる。						
授業概要	1. 仕様書、設計書作成 2. レビュー 3. 制作 4. テスト 5. 発表						
成績評価の方法と基準	・出席率(85%以上) ・定期試験 ・授業へ取り組む意欲 ・提出課題						