

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C101
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアキョウイクイチ キャリア教育 I		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	選択	15	1	岡部泰幸 込山まゆみ
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	専門学校生として学ぶことの意義を明確にする。また、職業教育の礎となる業種・業界・職種についての基礎知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	自らの未来を作り出すのは自分自身であるという責任感や判断力を身に付け、在学中の履修計画を通じて将来設計を行うことができる。				
学びに向かう力	学ぶことと働くことの意義が重なり合い、専門学校生活が職業人生の始まりであることを自覚できる。				
授業の概要					
専門学校生として“何のため”に知識や技術を身に付けるのかを明確にするとともに、各授業が職業と深く結び付いていることを理解する。また、目標資格や習得すべき技能と目指す職業との関連性や、職業人としての在り方と必要なビジネスマナーなどを履修する。これにより職業教育を行う専門学校の学生としてのマインドを醸成する。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 授業中に実施した実習ごとに報告書を作成・提出・評価を受ける。 授業記録提出による日常評価により決定する。 				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> よくわかる〈改訂3版〉自信がつくビジネスマナー (FOM出版) 教員が配布する自作資料 					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1.	専門学校生のキャリアデザイン		2		
2.	働くことの意義、社会人の心構え、 職業教育と業種・業界・職種の基礎知識		2		
3.	挨拶と礼儀作法		2		
4.	コミュニケーション① (話し方)		2		
5.	コミュニケーション② (聞き方)		2		
6.	報告・連絡・相談のマナー		2		
7.	メール・チャットのマナー		2		
8.	就職活動準備		1		
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C102
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアキョウイクニ キャリア教育II		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	選択	15	1	岡部泰幸 遠藤茂瑚
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	就職活動に必要な業種・業界・職種についての知識を身に付ける。 エントリーシートや履歴書の作成や筆記・面接試験の準備を完了させる。				
思考力・判断力・表現力	就職活動の報告・連絡・相談を徹底し、身だしなみを含めインターンシップ や面接試験に臨むことができるレベルの思考力や判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	自らの将来像を具体的に描き、目標に向かって必要な準備を自らの力で進める 姿勢が望まれる。				
授業の概要					
就職活動準備を主軸とし、社会人として必要な業種・業界・職種についての知識を身に付け、自らの将来を思い描き、具体的な活動を行える状態をつくる。企業研究やエントリーシートや履歴書の書き方、筆記および面接試験対策など就職活動に必要なノウハウを身に付ける。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 授業中に実施した実習ごとに報告書を作成・提出・評価を受ける。 授業記録提出による日常評価により決定する。 				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> Career Guidebook 活動年次版 (沼津情報・ビジネス専門学校オリジナル教材) 教員が配布する自作資料 					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. 就職活動の進め方、 就職ポータルサイトの活用			2		
2. 業種業界別の就職活動			1		
3. 身だしなみ			2		
4. 言葉遣い			2		
5. 自己理解・自己分析			2		
6. エントリーシート・履歴書の書き方			2		
7. 面接試験対策 (第一印象とふるまい)			2		
8. 面接試験対策 (自己PR)			2		
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。			キャリア教育 I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C105
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ショカツドウ イチ 諸活動 I		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	通年	選択	15	1	上杉 徳彦 岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	各種の行事や特別活動を通じ、通常科目の学習を超えた様々な体験や活動を行い、学業以外の各種能力を磨く。				
思考力・判断力・表現力	個人活動だけでなく集団活動における行動から、協調性や責任感、コミュニケーション能力などの社会性を育む。				
学びに向かう力	学外での活動なども含むため、教室での授業では得られない学習効果を期待する。				
授業の概要					
各種の行事や特別活動を通じ、職業人として求められる協調性や責任感、コミュニケーション能力など、通常授業だけでは身に付けられない様々な能力を養う。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 活動に取り組む姿勢や学習成果報告等の日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				日常評価	100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. 企業講演会		2			
2. 防災訓練		2			
3. 地域清掃活動		2			
4. 卒業研究発表会		6			
5. 特別活動		3			
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C107
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイシーティーキッズ ICT基礎		演習	対面 メディア	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	選択	15	1	岡部 泰幸 上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Windows PCの基本操作や主要ツールの基本的な設定・操作方法を習得し、情報活用に必要な知識と技能を身につける。				
思考力・判断力・表現力	状況に応じた操作方法を自ら考え判断する力、適切に情報を扱い表現する力を養う。				
学びに向かう力	安全にICTを利用するための基礎的なリテラシー、情報社会に必要な態度・意識を持つ。				
授業の概要					
WindowsPCを扱うにあたり必要な基本設定や操作を確認しながら実際に操作して覚える。授業および学校で使用するツール (Teams、メール、Word、Excel) についても基本事項を実際に操作して覚える。また、安全にインターネットおよびPCを使うためのICTリテラシーを講義中心で学ぶ。					
成績評価基準					
・ テーマごと実施する確認課題の提出により評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・ 教員が配付する自作資料、説明動画 ・ (パワーポイント) 5つの分野のICTリテラシーを学ぼう (総務省公表の教材) 					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. PC設定 (各種ツール含む)			4		
2. Windows操作			4		
3. Teamsの使い方			2		
4. メールの使い方			2		
5. ICTリテラシー			2		
6. PCの基本的な仕組み			1		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)	時間数は45分換算	年度	2026年度
		科目コード	NJB26C108

授業科目名		授業形態		学科・コース	
プレゼンテーション		演習	対面	コンピュータ科	
プレゼンテーション					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	選択	30	1	岡部 泰幸 中村 知枝美

授業の目的・目標 (科目のねらい)

知識・技能	プレゼンテーションの基本的な構成 (序論・本論・結論) や、聞き手を意識した情報整理の方法を理解し、簡潔な発表資料を作成できるようになる。
思考力・判断力・表現力	伝えたい内容を整理し、要点をまとめてわかりやすく表現する力を身につける。グループでの話し合いを通して適切に判断し発信できる力を養う。
学びに向かう力	グループ活動に主体的に参加し、役割を果たしながら協働して課題に取り組む姿勢を身につける。

授業の概要

本授業は、社会人基礎力の一つである発信力の育成を目的とした科目である。学校・学科の魅力紹介をテーマにグループでプレゼンテーションを作成・発表し、構成づくりや話し方の練習を中心に学習を進める。PowerPoint は補助的なツールとして必要最小限の操作にとどめ、グループワークと個人作業を組み合わせながら、最終的に発表および振り返りを行う。

成績評価基準

総時間数の2/3以上の出席に満たない場合、本科目は評価されない。グループで作成した発表資料の完成度に加え、各自の担当内容の理解度や発表時の伝え方、授業への取り組み姿勢を総合的に評価する。なお、発表の上手さのみを評価するのではなく、聞き手を意識した構成づくりや内容の分かりやすさを重視する。	発表資料	30%
	個人発表	50%
	日常評価	20%

使用テキスト・教材

30時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2021 (実教出版)
教員配布資料およびワークシート

授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)

	時間数		
1. 導入・ミニ発信体験	2	9. 話し方トレーニング	2
2. 聞き手を意識したテーマ整理	2	10. 中間発表・相互フィードバック	2
3. グループ編成・役割分担	2	11. 改善・再構成	2
4. 構成トレーニング (個人ミニプレゼン)	2	12. 完成版リハーサル	2
5. 本テーマのストーリー設計	2	13. 最終調整	2
6. 情報整理・根拠づくり	2	14. 本番発表	2
7. PowerPointにより資料作成(1人1~3枚)	2	15. 振り返り・自己評価・相互評価	2
8. グループ統合・初回リハーサル	2		
その他		関連科目	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C109
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニティサービス		演習	対面	コンピュータ科	
コミュニティサービス					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1, 2	通期	選択	20	1	上杉 徳彦 岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	様々な立場の人達とコミュニケーションをとりながら、活動目的を達成することができるようになる。				
思考力・判断力・表現力	自分のスキルを社会においてどのように活かすことができるかを考えられるようになる。				
学びに向かう力	状況に応じた適切な行動と、その結果に対する責任を意識して、各種の活動に臨む。				
授業の概要					
地域社会に愛される技術者となるため、地域社会への貢献活動、奉仕活動などを通じて、社会人基礎力を養う。					
成績評価基準					
・ 地域貢献活動を行うための課題及び参画度合を日常評価として判断する。				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. 地域貢献活動準備		8			
2. 地域貢献活動		12			
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C110
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コンピュータガイド コンピュータ概論		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	応用数学、経営科学的手法、数理的手法を習得する。ストラテジ・マネジメント分野で必要とされる企業経営関連の知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目A)合格を目標とし、応用数学・OR・IE・QC・業務分析など広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
IT戦略とマネジメント(第1部第3章「経営科学」)(インフォテック・サーブ)					
IT戦略とマネジメント サブノート(インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画(対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数		時間数	
1.	応用数学(集合、命題)	2	10.	OR(最適化問題)	2
2.	応用数学(確率)	2	11.	IE(経営工学)分析手法	2
3.	応用数学(統計)	2	12.	QC(品質管理)手法	2
4.	応用数学(数値解析)	2	13.	業務分析	2
5.	応用数学(待ち行列)	2		(データ収集技法、データ整理技法)	
6.	応用数学(グラフ理論)	2	14.	業務分析	2
7.	OR(線形計画法、日程計画)	2		(図解・グラフ、データ分析手法)	
8.	OR(在庫管理、発注方式)	2	15.	科目修了試験	2
9.	OR(ゲーム理論)	2			
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C111
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ハードウェア イチ		講義	対面	コンピュータ科	
ハードウェア I					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	中村 知枝美
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ハードウェア (データ表現、主記憶装置、CPU、補助記憶装置、入出力装置) を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験 (科目 A) 合格を目標とし、情報処理システムやヒューマンインタフェースなど広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第1部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数		時間数	
1.	コンピュータの歴史、五大装置	2	8.	データの表現形式 (シフト演算)	2
2.	データの表現	2	9.	中央処理装置の構成、主記憶装置の構成・構成要素・容量拡張	2
3.	基数と基数変換 (2進数、8進数)	2	10.	命令とアドレッシング	2
4.	基数と基数変換 (2進数⇔10進数)	2	11.	ALUの構成回路	2
5.	データの表現形式 (文字データ、数値データ10進表記)	2	12.	高速化技術、磁気ディスク	2
6.	データの表現形式 (数値データ2進表記、固定小数点数)	2	13.	光ディスク、入力装置	2
7.	データの表現形式 (数値データ2進表記、浮動小数点数、誤差)	2	14.	出力装置、入出力制御方式、入出力インタフェース	2
			15.	科目修了試験	2
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C112
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ハードウェアⅡ		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	中村 知枝美
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	情報処理システム (高信頼化システムの構成、情報処理システムの評価、ヒューマンインタフェース、マルチメディアなど) を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目 A)合格を目標とし、情報処理システムやヒューマンインタフェースなど広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				筆記試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第1部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	情報処理システムの処理形態		4		
2.	高信頼化システムの構成		4		
3.	情報処理システムの評価		6		
4.	ヒューマンインタフェース		4		
5.	マルチメディア		6		
6.	まとめ、総合演習		4		
7.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C113
授業科目名		授業形態		学科・コース	
システムカイハツギジュツキン システム開発技術基礎		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	田村 清二
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	情報システム戦略、システム開発・ソフトウェア開発の各プロセス、最新の設計開発手法、システム管理基準、共通フレームなどについて学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目 A)合格を目標とし、情報システム戦略、システム開発・ソフトウェア開発の各プロセス、最新の設計開発手法、システム管理基準、共通フレームなど広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
IT戦略とマネジメント (第3部、第4部) (インフォテック・サーブ)					
IT戦略とマネジメント サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. 情報システム戦略のプロセス	2	9. ソフトウェア要件定義、方式設計、詳細設計	2		
2. システム管理基準とITガバナンス	2	プロセス			
3. 情報システム戦略の実行	2	10. ソフトウェア構築、適格性確認テスト	2		
4. 業務プロセスとソリューションビジネス	2	11. ソフトウェア導入/受け入れ支援、保守・廃	2		
5. 企画プロセス、要件定義プロセス/調達	2	棄プロセス			
6. システム開発プロセスのプロセス群	1	12. ソフトウェア開発手法	2		
7. システム要件定義、システム方式設計、実装、システム結合プロセス	2	13. ソフトウェア設計手法	2		
8. システム適格性確認テスト、導入、受け入れ支援プロセス	2	14. 共通フレーム、CMMI	1		
		15. 知的財産適用管理、構成管理・変更	1		
		16. 管理、Webアプリケーションの仕組み	1		
		17. 科目修了試験	2		
その他	関連科目				
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C114
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ソフトウェア		講義	対面	コンピュータ科	
ソフトウェア					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ソフトウェアの体系、プログラム言語、言語プロセッサ、オペレーティングシステムなどの基礎知識を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目A)合格を目標とし、ソフトウェア、プログラム言語、言語プロセッサ、オペレーティングシステムなど広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第3部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. ソフトウェアの分類	2	10. 言語プロセッサ (サービスプログラム、プログラムの属性)	2		
2. ソフトウェアライセンスによる分類	2	11. ファイルとレコード、ファイルのアクセス方式	2		
3. OSの機能と構成、OSの管理機能 (ジョブ管理)	2	12. ファイルの編成方式、VSAM 編成ファイル	2		
4. OSの管理機能 (タスク管理)	2	13. 小型コンピュータのファイル管理、バックアップ	2		
5. OSの管理機能 (実記憶管理)	2	14. まとめ	2		
6. OSの管理機能 (仮想記憶管理)	2	15. 科目修了試験	2		
7. OSの管理機能 (その他の管理機能)	2				
8. プログラム言語の分類	2				
9. 言語プロセッサ (種類)	2				
その他	関連科目				
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C115
授業科目名		授業形態		学科・コース	
データベース		講義	対面	コンピュータ科	
データベース					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	田村 清二
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本的なデータベースの仕組み・名称等を理解し、SQL 言語についても正確な知識を身につける。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目 A)合格を目標とし、データベース管理や SQL 言語など広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第4部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	データベースの設計		6		
2.	データベース管理システム		4		
3.	SQL データ定義		4		
4.	SQL データ操作		8		
5.	分散データベース		2		
6.	基本情報技術者試験過去問題		4		
7.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C116
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ネットワーク		講義	対面	コンピュータ科	
ネットワーク					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	小針 恒雄
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ネットワークの基礎技術、通信サービス、LAN、TCP/IP プロトコル、ネットワーク機器などについて学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目A)合格を目標とし、ネットワークの基礎技術、通信サービス、LAN、TCP/IP プロトコル、ネットワーク機器など広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第5部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1.	ネットワークの種類と特徴、ネットワークの基本構成	2	9.	ネットワークの概念、インターネットの接続方式と機器・ケーブル	2
2.	ネットワークの基礎技術、伝送制御手順	2	10.	ワイヤレスネットワーク、ネットワークの接続形態	2
3.	通信サービス、ネットワークアーキテクチャとは	2	11.	ネットワークのプロトコル、ネットワークのコマンド	2
4.	OSI (開放型システム間相互接続)、TCP/IP	2	12.	ネットワーク設定、モバイル接続・無線接続・有線接続	2
5.	LANの基礎技術、その他のLAN技術	2	13.	通信の暗号化とネットワークストレージ	2
6.	TCP/IPプロトコル、インターネットの基本構成	2	14.	付録：TCP/IP	2
7.	インターネットサービス、ネットワーク運用管理	2	15.	科目修了試験	2
8.	ネットワーク管理手法	2			
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。 ※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C117
授業科目名		授業形態		学科・コース	
セキュリティ イチ		講義	対面	コンピュータ科	
セキュリティ I					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	小針 恒雄
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	セキュリティの基礎知識を習得し、PC・サーバやソフトウェアシステム構築をする上でどのような項目に留意すればよいか学習する。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目A)合格を目標とし、セキュリティ分野について広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
・ 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。				修了試験	80%
・ 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第6部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数		時間数	
1. 情報セキュリティの概念 資産、脅威(人的・技術的・物理的)、脆弱性	2	9. 情報セキュリティの3大要素、マルウェア、Windows Update、パストマネジメント	2		
2. 情報セキュリティ技術 暗号化技術、認証技術、PKI	2	10. ソフトウェアファイアウォールの有効化と無効化、アンチマルウェアの有効・無効化とアラート	2		
3. 情報セキュリティ管理 情報セキュリティマネジメント、リスクマネジメント	2	11. 利用していない機能の無効化、オープンWi-Fi	2		
4. 情報セキュリティ機関・評価基準 情報セキュリティ機関・評価基準	2	12. タイムアウトとロックオフ、セキュアな接続やWebサイトの確認	2		
5. 人的セキュリティ対策、技術的セキュリティ対策	2	13. IEのセキュリティ機能、Webブラウザとプラグインのアップデート	2		
6. 物理的セキュリティ対策	2	14. モバイルデバイスのセキュリティ対策、スマートデバイス管理他	2		
7. セキュリティ実装技術① セキュアプロトコル、ネットワークセキュリティ	2	15. 科目修了試験	2		
8. セキュリティ実装技術② DBセキュリティ、アプリケーションセキュリティ	2				
その他	関連科目				
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。 ※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C118
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイティーストラテジ ----- ITストラテジ		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	鈴木 孝昌
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	企業活動、企業会計、標準化、関連法規、経営戦略、マーケティングなどを学習する。				
思考力・判断力・表現力	先人が作り上げてきたIT技術の成果を素直に理解し、継承・進化させてゆく思いを持って学習してほしい。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目A)合格を目標とし、企業活動、企業会計、標準化、関連法規、経営戦略、マーケティングなど広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
ITワールド (第1部、第2部) (インフォテック・サーブ)					
ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. 企業と法務 企業活動の目的		2	11. マーケティング		2
2. 企業の組織体系、経営管理		2	12. ビジネス戦略と目標評価		2
3. 企業会計 損益計算書、損益分岐点分析		1	13. 経営管理システム		2
4. 知的財産権		2	14. 技術開発戦略の立案、マネジメント		2
5. セキュリティ関連法規		2	15. ビジネス・エンジニアリングシステム		1
6. 労働関連・取引関連法規		2			
7. その他関連法規		2	16. eビジネス、民生機器と産業機器		1
8. コンプライアンス		1	17. 科目修了試験		2
9. 標準化と認証制度		2			
10. 経営戦略経営戦略手法		2			
その他			関連科目		
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。 ※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C119
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイティーマネジメント ----- ITマネジメント		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	鈴木 孝昌
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査、内部統制などを学習する。				
思考力・判断力・表現力	学習内容が実社会のシステムにどのように役立つのかを見通し、習得した知識を学習へ適切に反映させる思考力・判断力を育成する。				
学びに向かう力	一步一步確実に理解して自分のものとし、更に意欲的に掘り下げる探求心を持って取り組む姿勢を求める。				
授業の概要					
基本情報技術者試験(科目 A)合格を目標とし、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査、内部統制など広範囲に渡って学習する。更に掘り下げてゆくと高度情報処理試験でも中心となる分野である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
IT戦略とマネジメント (第5部、第6部、第7部) (インフォテック・サーブ)					
IT戦略とマネジメント サブノート (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. プロジェクトマネジメントの概要	2	8. サービスマネジメントプロセス、運用	2		
2. 統合マネジメント、 スコープマネジメント	3	9. ファシリティマネジメント	2		
3. タイムマネジメント、 コストマネジメント	3	10. システム監査 目的と考え方	2		
4. 品質マネジメント、 リスクマネジメント	3	11. システム監査の実施手順	2		
5. その他マネジメント	3	12. システム監査技法と報告	2		
6. サービスマネジメント 概要	2	13. 科目修了試験	2		
7. サービスの設計・移行	2				
その他	関連科目				
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。 ※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C120
授業科目名		授業形態		学科・コース	
データコウゾウ データ構造		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	15	1	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	プログラムを作成するうえで必要なデータの取り扱い方であるデータ構造を学習する。				
思考力・判断力・表現力	構造ごとの特徴を把握し、トレースなどを通じて値の変化や最終的な結果を適切に判断したうえで考え抜き、表現する力を身に付ける。				
学びに向かう力	客観的にロジックを観察し、冷静に分析して判断する集中力と粘り強く考え抜く意欲が求められる。				
授業の概要					
プログラムはアルゴリズムとともに、処理内容に応じてデータを記録する構成であるデータ構造が欠かせない。このデータ構造として、配列、ハッシュ表、リスト、スタック、キュー、木構造などの内容を学習する。流れ図や疑似言語にも触れ、その後に続くアルゴリズムの基礎となる知識を身に付ける。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、小テスト及び提出課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可（試験を受けられない）とする。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
データ構造とアルゴリズム / ITワールド / ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)、演習課題 (オリジナル)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	データ構造				
	配列、	1			
	ハッシュ	1			
	リスト	2			
	スタック、	2			
	キュー	2			
	木構造	4			
	逆ポーランド記法	1			
2.	科目修了試験	2			
その他		関連科目			
基本情報技術者試験の基礎となる科目である。		アルゴリズムⅠ、アルゴリズムⅡ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C121
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイティーファンダメンタルズ ----- ITファンダメンタルズ		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	小針 恒雄
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	情報セキュリティマネジメント試験で出題される範囲の知識を幅広く身に付け、問題を解く力を習得する。				
思考力・判断力・表現力	技術のみでなく、業務における情報セキュリティリーダーとしての思考力や判断力を育む。				
学びに向かう力	基本情報技術者試験の範囲で学んだセキュリティやネットワークの知識を活用しながら受講する姿勢が求められる。				
授業の概要					
情報セキュリティマネジメントの計画・運用・評価・改善を通して組織の情報セキュリティ確保に貢献し、脅威から継続的に組織を守るための基本的なスキルを習得する。基本情報技術者試験の範囲で学んだ知識を活用し、情報セキュリティマネジメント試験受験に向けた知識の定着を図る。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 情報セキュリティマネジメント試験の結果を加味し、成績に反映する。 				修了試験	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
情報処理教科書 出るところだけ！情報セキュリティマネジメント [科目A] [科目B] テキスト 2026年版 (翔泳社)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. サイバー攻撃手法①		2	10. テクノロジ系		2
2. サイバー攻撃手法②		2	11. マネジメント系		2
3. 暗号と認証①		2	12. ストラテジ系		2
4. 暗号と認証②		2	13. 科目B対策		2
5. 情報セキュリティ管理		2	14. 模擬試験		2
6. 情報セキュリティ対策①		2	15. 科目修了試験		2
7. 情報セキュリティ対策②		2			
8. 情報セキュリティ製品		2			
9. セキュリティ関連法規		2			
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。			セキュリティⅠ、セキュリティⅡ、ネットワーク		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C124
授業科目名		授業形態		学科・コース	
オフィスアプリケーション イチ ----- オフィスアプリケーション I		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	山本 葉子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ワープロソフト (Microsoft Word) の基本操作と文書作成・編集機能を身に付け、レポートや資料を適切に作成する能力を習得する。				
思考力・判断力・表現力	課題に対して適切な機能と操作を判断し、実行する力を育む。 社内/社外など文書によってふさわしい表現ができる力を身に付ける。				
学びに向かう力	出題される課題に対して地道に取り組み、1ステップずつ知識と技術を実力として身に付けていく。				
授業の概要					
ワープロソフト (Microsoft Word) を使いこなせるようになるため、豊富な問題演習によって様々な操作を実際に行いながら、レポートや資料作成に必要な知識やビジネス実務で役立つ知識と技術を身に付ける。毎回の授業において課題に取り組み、確実に提出することが必須である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、課題提出により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 				修了試験	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
15日で使いこなす! Word2024 実践講座 (SB クリエイティブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. Windows と Word の基礎		2	10. レポートや論文作成をサポートする機能		2
2. 文書作成の基礎		2	11. 覚えておくと便利な機能		2
3. 文書編集 (文字書式の設定)		2	12. 課題演習①		2
4. 文書編集 (段落書式の設定)		2	13. 課題演習②		2
5. 表の挿入		2	14. 課題演習③		2
6. 画像の挿入		2	15. 科目修了試験		2
7. 図形の挿入		2			
8. 文書の表現を高める		2			
9. 文書の表現を高める		2			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C125
授業科目名		授業形態		学科・コース	
オフィスアプリケーションⅡ		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	山本 葉子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	表計算ソフト (Microsoft Excel) の基本操作と関数の基礎知識を身に付け、表やグラフなどを適切に作成する能力を習得する。				
思考力・判断力・表現力	課題に対して適切な機能と操作を判断し、実行する力を育む。表やグラフなどによってふさわしい表現ができる力を身に付ける。				
学びに向かう力	出題される課題に対して地道に取り組み、1ステップずつ知識と技術を実力として身に付けていく。				
授業の概要					
表計算ソフト (Microsoft Excel) を使いこなせるようになるため、豊富な問題演習によって様々な操作を実際に行いながら、レポートや資料作成に必要な知識やビジネス実務で役立つ知識と技術を身に付ける。毎回の授業において課題に取り組み、確実に提出することが必須である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、課題提出により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 				修了試験	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
15日で使いこなす! Excel2024 実践講座 (SB クリエイティブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. Excel の基本操作を知ろう		2	8. グラフを作成しよう		2
セルや行/列を自在に扱おう			9. データを管理しよう		2
2. データを素早く入力しよう		2	10. データを集計しよう		2
数式を入力しよう			11. シートやブックを自在に扱おう		2
3. いろいろな関数を使ってみよう		2	12. 表やグラフを印刷しよう		2
4. 応用的な数式を利用しよう		2	13. その他の便利な機能を知ろう		2
5. 表の見た目を整えよう		2	14. 問題演習		2
6. データの表示方法を指定しよう		2	15. 科目修了試験		2
7. データを視覚化しよう		2			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C126
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズム イチ		講義	対面	コンピュータ科	
アルゴリズム I					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	45	2	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	プログラムを作成するうえで必要となるロジックの作り方を学習する。				
思考力・判断力・表現力	対象とする事象の進捗をじっくり見極めその動作を分解し、再び組み立てて構築することで表現する力を身に付ける。				
学びに向かう力	客観的にロジックを観察し、冷静に分析して判断する集中力と粘り強く考え抜く意欲が求められる。				
授業の概要					
問題を解決する手順や方法であるアルゴリズムを基礎から学ぶ。流れ図 (フローチャート) から始まり、変数の代入、比較、繰り返しなどの基本構造を学習する。その後、情報処理技術者試験で出題される疑似言語を習得する。また試験問題で出題されることが多い探索・整列のアルゴリズムを学ぶ。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、小テスト及び提出課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
データ構造とアルゴリズム / ITワールド / ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)、演習課題 (オリジナル)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	アルゴリズムの基礎 流れ図、基本制御構造、疑似言語、アルゴリズムの評価基準	20			
2.	探索アルゴリズム 線形探索、ハッシュ探索、2分探索	12			
3.	整列アルゴリズム 基本選択法、ヒープ、基本交換法、シェルソート	11			
4.	科目修了試験	2			
その他		関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。		データ構造			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C127
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズムⅡ		講義	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	プログラムを作成するうえで必要となるロジックの作り方を学習する。				
思考力・判断力・表現力	対象とする事象の進捗をじっくり見極めその動作を分解し、再び組み立てて構築することで表現する力を身に付ける。				
学びに向かう力	客観的にロジックを観察し、冷静に分析して判断する集中力と粘り強く考え抜く意欲が求められる。				
授業の概要					
アルゴリズムⅠに続き、文字列処理、グラフ処理などアルゴリズムの応用範囲を学習する。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、小テスト及び提出課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
データ構造とアルゴリズム / ITワールド / ITワールド サブノート (インフォテック・サーブ)、演習課題 (オリジナル)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1.	文字列探索 総当たり、KMP、ボイヤムア		9		
2.	グラフ処理 グラフ理論 経路探索		9		
3.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。			データ構造、アルゴリズムⅠ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C128
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラムゲンゴイチ プログラム言語 I		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	45	2	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	サーティブアイ C言語プログラミング能力認定試験3級受験に向けた知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	正しい動作をするプログラムを、試行錯誤を重ねて作り上げる。そのために集中力や持続力、創造力、計画性などが求められる。				
学びに向かう力	自らの持つ知識の総力を投じて取り組むことが大切な科目である。プログラムが正常に動いた時に得る達成感を目指して取り組むことを望む。				
授業の概要					
<p>授業では、パソコン上で実際にプログラムを作成することを重視する。 確認テストや実習問題、テキストの問題を確実に解いていくことで実力が身に付く。 常に「何故そうなるのか」という気持ちを持ち、自分でしっかりと考え、理解することが大切である。</p>					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、提出課題及び授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				筆記試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
Cプログラミング (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数		時間数	
1. C言語とは (特徴、コーディング)		4	10. プリプロセッサ		2
2. 画面への出力 (printf()関数)		6	11. ここまでのまとめと演習		3
3. キーボードからの入力 (scanf()関数)		4	12. 実習問題 (制御構造)		2
4. 数値計算 (代入、算術演算、複合演算子)		2	13. 試験		
5. 異なるデータ型の計算 (キャスト演算等)		2			
		4			
6. if文 (比較演算子、if文のネスト)		2			
7. 多分岐選択 (else if文、switch文)		8			
8. 反復 (while文、do~while文、for文)		4			
9. 配列 (一次元、二次元、配列操作等)		2			
その他			関連科目		
※单元ごと演習課題を実施する。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C129
授業科目名		授業形態		学科・コース	
プログラムゲンゴニ プログラム言語II		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	45	2	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験2級受験に向けた知識を習得する。				
思考力・判断力・表現力	正しい動作をするプログラムを、試行錯誤を重ねて作り上げる。そのために集中力や持続力、創造力、計画性などが求められる。				
学びに向かう力	自らの持つ知識の総力を投じて取り組むことが大切な科目である。プログラムが正常に動いた時に得る達成感を目指して取り組むことを望む。				
授業の概要					
授業では、パソコン上で実際にプログラムを作成することを重視する。確認テストや実習問題、テキストの問題を確実に解いていくことで実力が身に付く。常に「何故そうなるのか」という気持ちを持ち、自分でしっかりと考え、理解することが大切である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、提出課題及び授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
Cプログラミング (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. ユーザ関数	4	8. 共用体	2		
2. ポインタ	8	9. 列挙型	2		
3. アドレスを受け渡す関数	4	10. ファイル処理・操作	5		
4. コマンドライン関数	4	11. 科目修了試験	2		
5. データ型変換と記憶クラス	4				
6. ビット演算 (論理演算、シフト演算)	4				
7. 構造体	6				
その他		関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。		プログラム言語 I			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C131
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ウィンドウズプログラム イチ Windowsプログラム I		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	内田 正章 上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	GUI ベースの Windows アプリケーションを作成するために、Visual Studio において C# によるプログラミングができる力を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	C# の特徴を理解した上で、ユーザーの使い勝手や見やすさを意識した画面設計や機能実装を行うための思考・判断・表現を心掛ける。				
学びに向かう力	テキストの課題を通じて学習したのち、自由課題制作を行うため、自分のアイデアを形にできるまで試行錯誤を繰り返す姿勢を求める。				
授業の概要					
C# の特徴を理解するとともに、Visual Studio を用いて Windows フォームでのプログラミングができるようになるため、教科書を中心に学習した後、演習を多く行う。 最終課題として、各自でテーマを設定し、画面設計からプログラミングまでを行う自由課題を課す。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 提出課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
ゴールから始める C# (技術評論社)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			時間数
1. 基本文法を覚えよう① C# を書くための基本、値と変数の使い方	4	6. GUI のアプリ、プロジェクト	2		
2. 基本文法を覚えよう② 計算の基本値の計算	2	7. ウィンドウを使ったアプリ制作② ツールボックス、Label 配置、プロパティの設定、ボタン	2		
3. 基本文法を覚えよう③ 計算の基本キャストって何	2	8. ウィンドウを使ったアプリ制作③	2		
4. オブジェクト指向ってなに クラスの機能 静的クラス、抽象クラス	2	9. イベントの設定、Click イベント、入力フィールド	40		
5. ウィンドウを使ったアプリ制作① フォームの基本を覚えよう	2	10. GameObject クラス	2		
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C133
授業科目名		授業形態		学科・コース	
システムカイハツギジュツオウヨウ システム開発技術応用		講義・演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	浅田 豊子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	オブジェクト指向の基本となるクラス、インスタンス、継承、多態性などの知識を学習し、astahでのUMLの描画技術を習得する。				
思考力・判断力・表現力	オブジェクト図、クラス図、コミュニケーション図、シーケンス図など適切なUML図を用いてシステムや構成を表現する思考力・判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	オブジェクト指向の基本的概念を理解するまで粘り強く学習する姿勢や、UMLでイメージを具現化する力などを養う。				
授業の概要					
オブジェクト指向設計についてプログラムと設計を対応させながら学習する。講義と演習を行い、UMLを用いた設計方法を順次身に付けていく。UMLについてはastahを用いるため、使用方法を習得し、目的に応じたアウトプットができるよう取り組む。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業で提出する演習課題により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				修了試験	50%
				課題	50%
使用テキスト・教材					
ゼロからわかるUML超入門(技術評論社)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数		時間数	
1. オブジェクト指向とは		2	10. コミュニケーション図とシーケンス図	4	
2. モデルとは		2			
3. UMLの責務について		2	11. 汎化と継承について	2	
4. クラスとは		2	12. 抽象クラスについて	2	
5. クラスとインスタンス		2	13. 多態性について	2	
6. オブジェクト図とクラス図		2	14. インタフェースについて	2	
7. 多重度について		2	15. ユースケース図について	2	
8. astahを使ってクラス図、オブジェクト図を作成する		2	16. 設計演習	24	
9. クラスをプログラムに展開する		4	17. 科目修了試験	2	
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C134
授業科目名		授業形態		学科・コース	
システムカイハツエンシュウ イチ システム開発演習 I		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	C言語を用いて、身近な仕組みを題材に、設計から開発、テストに至るまで一連のシステム開発を行うための知識や技術を学習する。				
思考力・判断力・表現力	小規模ながら実際に開発を行うことでシステム開発の全体像を理解したうえで、各工程における適切な思考や判断ができる力を養う。				
学びに向かう力	ウォーターフォールモデルの開発手法に沿って、工程ごとに確実に完成させていく。試行錯誤を繰り返しながら、丁寧に正確に制作する姿勢を求める。				
授業の概要					
1年次の学習の総まとめとして位置付けている。画面設計、プログラム設計、ファイル設計などを行い、それに基づいてC言語でプログラムを作成する。さらにプログラムのデバッグも行う。 また授業のうち3分の1程度を、企業と連携して実際のシステム開発現場の手法や手順に触れ、課題に取り組むことでシステム開発の現状を知るための時間も取り入れる。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 授業内で提出する課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 				課題	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
オリジナルテキスト「システム開発演習」					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. システム設計			16		
2. プログラミング、テスト			20		
3. プレゼンテーション			8		
4. 企業演習			16		
その他			関連科目		
			プログラム言語 I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26CC141
授業科目名		授業形態		学科・コース	
テクノロジー		演習	対面	コンピュータ科	
テクノロジー					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	田村 清二
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験免除対象講座修了試験 (科目A免除試験) のテクノロジー分野で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	過去問題の傾向から出題の意図やポイントを理解し、着実に問題を解くための思考力や判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
基本情報技術者試験免除対象講座修了試験 (科目A免除試験) のテクノロジー分野 (ハードウェアⅠⅡ、ソフトウェア、データベース、ネットワーク、セキュリティⅠ、データ構造、アルゴリズムⅠ) の授業で学習した知識を定着させるため、問題演習を中心に行う授業である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業内で提出する課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 科目A免除試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
基本情報技術者科目A問題集 (インフォテック・サーブ)					
修了試験過去問題 (IPA)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	ハードウェア		4		
2.	情報処理システム		4		
3.	ソフトウェア		4		
4.	データベース		4		
5.	ネットワーク		4		
6.	セキュリティ		4		
7.	データ構造とアルゴリズム		4		
8.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
			ハードウェアⅠⅡ、ソフトウェア、データベース、ネットワーク、セキュリティⅠ、データ構造、アルゴリズムⅠ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C142
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ジョウホウセンリヤク 情報戦略		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	15	1	岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験免除対象講座修了試験 (科目 A 免除試験) のストラテジおよびマネジメント分野で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	過去問題の傾向から出題の意図やポイントを理解し、着実に問題を解くための思考力や判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
基本情報技術者試験免除対象講座修了試験 (科目 A 免除試験) のストラテジおよびマネジメント分野 (ITストラテジ、ITマネジメント、システム開発技術基礎) の授業で学習した知識を定着させるため、問題演習を中心に行う授業である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業内で提出する課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 科目 A 免除試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
基本情報技術者科目 A 問題集 (インフォテック・サーブ) 修了試験過去問題 (IPA)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	ストラテジ		6		
2.	開発技術		4		
3.	マネジメント		3		
4.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
			ITストラテジ、ITマネジメント、システム開発技術基礎		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C143
授業科目名		授業形態		学科・コース	
セキュリティⅡ		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	小針 恒雄 岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験科目B 情報セキュリティ分野で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	過去問題の傾向から出題の意図やポイントを理解し、着実に問題を解くための思考力や判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
基本情報技術者試験科目B 情報セキュリティ分野(セキュリティⅠ、ネットワーク)の授業で学習した知識を定着させるため、問題演習を中心に行う授業である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業内で提出する課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 基本情報技術者試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				修了試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
基本情報技術者科目B問題集(インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画(対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	セキュリティの基礎知識		4		
2.	ネットワークの基礎知識		4		
3.	情報セキュリティ問題演習		10		
4.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
※実務経験がある教員が担当する科目である。			セキュリティⅠ、ネットワーク		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C144
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズム サン		演習	対面	コンピュータ科	
アルゴリズムⅢ					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	上杉 徳彦
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	基本情報技術者試験科目B アルゴリズムとプログラミング分野で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	過去問題の傾向から出題の意図やポイントを理解し、着実に問題を解くための思考力や判断力を身に付ける。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
基本情報技術者試験科目B アルゴリズムとプログラミング分野 (データ構造、アルゴリズムⅠ、アルゴリズムⅡ) の授業で学習した知識を定着させるため、問題演習を中心に行う授業である。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業内で提出する課題、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可 (試験を受けられない) とする。 基本情報技術者試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				筆記試験	50%
				課題	30%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
基本情報技術者科目B 問題集 (インフォテック・サーブ)					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		時間数
1.	プログラムの基本要素		10		
2.	データ構造及びアルゴリズム		10		
3.	プログラミングの諸分野への適用		8		
4.	科目修了試験		2		
その他			関連科目		
			データ構造、アルゴリズムⅠ、アルゴリズムⅡ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C145
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シーゲンゴキソ C言語基礎		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	上杉 徳彦 岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	C言語プログラミング能力認定試験3級で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	正しい知識を用いて判断する力や、着実に1ステップずつプログラムのトレースする思考力が求められる。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
C言語プログラミング能力認定試験3級を目標資格とし、過去問題を中心に学習を進める。試験範囲に基づいて問題演習と解説を繰り返し、学習内容の定着を図る。自学での問題演習も積極的に行うことが望ましい。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 C言語プログラミング能力認定試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				修了試験	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. 定数 (整数、文字、文字列リテラル)	2	6. プリプロセッサ機能 (#define、#include)	2		
2. 演算子 (算術、インクリメント、デクリメント、代入関係、等値、論理関係、括弧、コンマ)	2	7. ライブラリ関数 (入出力関数)	2		
3. 型指定子 (char、int、unsigned、signed)	2	8. ライブラリ関数 (文字列操作関数)	2		
4. 変数 (単純変数、配列初期化)		9. 模擬試験	2		
5. 基本制御文 (break、continue、do、for、if、return、switch、while)	2	10. 科目修了試験	2		
その他		関連科目			
		プログラム言語 I			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26C146
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シーゲンゴオウヨウイチ C言語応用 I		演習	対面	コンピュータ科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	上杉 徳彦 岡部 泰幸
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	C言語プログラミング能力認定試験2級で求められる知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	正しい知識を用いて判断する力や、着実に1ステップずつプログラムのトレースする思考力が求められる。				
学びに向かう力	合格に向けて、学習内容の定着を図るために自学での積み重ねを要する。				
授業の概要					
C言語プログラミング能力認定試験2級を目標資格とし、過去問題を中心に学習を進める。試験範囲に基づいて問題演習と解説を繰り返し、学習内容の定着を図る。自学での問題演習も積極的に行うことが望ましい。					
成績評価基準					
<ul style="list-style-type: none"> 科目修了試験、授業記録提出による日常評価により決定する。 授業の3分の1を超えて欠席した場合は不可(試験を受けられない)とする。 C言語プログラミング能力認定試験の試験結果を加味し、成績評価を行う。 				修了試験	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数		時間数		時間数
1. 定数 (浮動小数点、整数、文字、文字列リテラル、列挙定数)	2	6. 一般ユーティリティ関数	2		
2. 演算子 (ビット、条件、代入、キャスト、ポインタ/アドレス、構造体、sizeof)	2	7. 文字列操作関数	2		
3. 宣言指定子 (void、short、long、float、double、struct、union、enum)	2	8. main関数の引数、整数型以外の関数、自己参照構造体	2		
4. ライブラリ関数 (数学関数)	2	9. 模擬試験	2		
5. ライブラリ関数 (入出力関数)	2	10. 科目修了試験	2		
その他		関連科目			
		プログラム言語 I、プログラム言語 II、C言語基礎			