

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	宮前 俊介
科目のねらい				
この学校で何を学び、何を得るのか。この科目では学内のルールに始まり、社会のルール、講義の受け方、そして共に学ぶクラスメイトとの交流時間を通じて、将来業界を牽引していく人材として必要なスキルを身につける導入部分として位置づける。				
授 業 の 概 要				
・学校生活におけるルールを理解する。 ・通常授業のための準備を行う。（PCの設定など） ・クラスメイトと交流を図る。 ・在学中の目標を決める。				
授業終了時の到達目標				
・トライデントの教育理念、教育目標を理解する。 ・学生生活、社会生活におけるルールを理解する。 ・在学中の目標を確立する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	入学式		校長：教育理念、教育目標 企業：就業意識	
2	入学式		来賓講演：業界関係者の講演 業界についての意識を高める	
3	オリエンテーション		導入教育の概要 時間割配布 学生証の配布 自己紹介シート記入 校舎見学	
4	オリエンテーション		学生便覧にて学校生活のルールを知る 各種用紙の記入 クラスメイトとの交流	
5	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール・ウィルスバスターCorp.インストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加	
6	配布ノートPC インストール		OSのアップグレードインストール・オフィスインストール ネットワークの設定・学内ドメインへの参加	
7	配布ノートPC インストール		インストール作業の最終確認	
8	パソコン活用		パワーポイント演習 パワーポイントを利用して自己紹介プレゼンテーションの手書き作成	
9	パソコン活用		パワーポイント演習 自己紹介プレゼンテーションの作成（スライド4～5枚程度）	
10	クラス会		自己紹介の発表 クラスメイトとの交流	
11	基礎力テスト①		プログラマ適性テスト	
12	グループワーク		NASAゲーム ゲームを通じクラス交流を図る	
13	基礎力テスト基礎学力テスト②		算数，英語，国語，論理	
14	先輩アプリ聴講		先輩のアプリVTRを視聴する 在学中の目標の確立	

回	テ ー マ	内 容
15	学習計画目標・設定	1 年生アンケート回答 学習目標シートの作成 作文「トライデントでこう学ぶ」
教科書・教材		
学生便覧・ノートPC・配布プリント		
評価項目（評価の方法）		評価率
絶対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：提出物は、不備なく期限までに提出する。 【評価の観点】：授業に積極的に参加しているかどうか。学校生活のルールをきちんと理解できたか。 在学中の目標を確立できたか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	田上 稜太
科目のねらい				
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、社会人として必要なコミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
言葉遣いの基本事項や経済・企業の知識、その他一般常識の学習				
授業終了時の到達目標				
ビジネスに関する基礎的知識の理解を深める。社会の一員としての心構えや考え方、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を構築。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）、敬語の知識 1		授業の概要説明後、尊敬語・謙譲語の復習	
2	敬語の知識 2		尊敬語・謙譲語の復習	
3	その他言葉遣いの知識		ビジネスで必須の言葉遣いの知識を学習	
4	経済の基礎知識 1		景気、需要と供給、インフレ・デフレ、GDP、円高円安、日銀の金融政策	
5	経済の基礎知識 2		会社の種類、株主のメリット、上場など	
6	経済の基礎知識 3		労働基準法、その他の経済用語の学習・確認	
7	グループワーク		コミュニケーション能力や協調性の養成	
8	一般教養		社会人として身につけておきたい一般教養の確認・学習	
9	プレゼンテーション 1		プレゼンテーションの基礎、プレゼンテーションの仕方・ツール・話し方・マナー、ツール作成・シナリオのつくり方	
10	プレゼンテーション 2		プレゼンテーション準備	
11	プレゼンテーション 3		プレゼンテーション準備	
12	プレゼンテーション 4		プレゼンテーションの実践	
13	プレゼンテーション 5		プレゼンテーションの実践	
14	1 ～ 8 回内容の復習		最終試験直前の確認など	
15	最終試験		前期内容の確認テスト	
教科書・教材				
オリジナル教材				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
【受講ルール等】： TPOをわきまえて受講すること。				
【評価の観点】： 内容の理解度、課題への意欲やプレゼンテーションの完成度を評価。他提出課題の評価、意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。				
その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	1単位（30時間）	必修	宮前 俊介
科目のねらい				
社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」は2006年経済産業省から提案された。大学や専門学校などの高等教育機関のカリキュラムに導入され、一部企業では職員研修、評価制度などにも使用されてきている。本科目では、これを構成するいくつかの要素に着目し、各種の課題をこなすことによって社会人として必要な基本スキルを身につける。				
授 業 の 概 要				
学生同士のコミュニケーション演習の繰り返し、および、グループワークとプレゼンテーションの繰り返しを通して、社会人基礎力を構成する次の要素を強化していく。 チームで働く力（チームワーク） （傾聴力、発信力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力） 前に踏み出す力（アクション） （主体性、実行力）				
授業終了時の到達目標				
上記「授業の概要」を参照。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）		社会人基礎力の紹介 傾聴力その1 視線（アイコンタクト）、うなづき、表情、非言語リアクション メモをとることの重要性	
2	発想の広げ方		先回の振り返り メモをとることや聴く姿勢の重要性をふりかえる。 5 W1Hを意識した記事をまとめる ブレンストーミング	
3	発想の体系化		ブレンストーミングの実施 アイデアをカードに転記し、グループ化する 出てきた見出しと具体例をクラスに報告	
4	報告書の作成		2人1組で最近あったことを聞き出し報告書にする（取材→情報の整理→報告） 5W1Hを意識する	
5	グループワーク1「マナーについて調べる」		調査 プレゼン準備	
6	グループワーク1 「マナーについて調べる」		発表 時間管理。時間内のまとめること リハーサルなど事前準備の重要性	
7	工程表の作成		「現高校生にトライデントを紹介する」 チームとして何をすべきか役割分担。工程表の作成	
8	グループワーク2 「現高校生にトライデントを紹介する」		調査 プレゼン準備	
9	グループワーク2 「現高校生にトライデントを紹介する」		発表 評価	
10	グループワーク3「1「各業界とIT」		調査 プレゼン準備	
11	グループワーク3「1「各業界とIT」		調査 プレゼン準備	
12	グループワーク3「1「各業界とIT」		発表 評価	
13	グループワークその4「主要IT企業」		調査 プレゼン準備	
14	グループワークその4「主要IT企業」		発表 評価	

回	テ ー マ	内 容
15	夏休みに向けての計画	計画作成
教科書・教材		
各授業でプリント配布する		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】： 【評価の観点】：・各演習への取り組み姿勢・態度 ・報告書、プレゼンテーションの完成度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【コンピュータ技術】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	宮前 俊介、則 登志生
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。 6 月 第 2 日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目 A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6 月 第 2 日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目 B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
2	ITワールド 第1部 ハードウェア		第1章 コンピュータの基本構成	
3	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
4	ITワールド 第1部 ハードウェア		第2章 コンピュータのデータ表現	
5	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
6	ITワールド 第1部 ハードウェア		第3章 中央処理装置と主記憶装置	
7	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
8	ITワールド 第1部 ハードウェア		第4章 補助記憶装置	
9	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置	
10	ITワールド 第1部 ハードウェア		第5章 入出力装置	
11	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
12	ITワールド 第2部 情報処理システム		第1章 情報処理システムの処理形態	
13	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
14	ITワールド 第2部 情報処理システム		第2章 高信頼化システムの構成	
15	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
16	ITワールド 第2部 情報処理システム		第3章 情報処理システムの評価	
17	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
18	ITワールド 第2部 情報処理システム		第4章 ヒューマンインターフェース	
19	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
20	ITワールド 第2部 情報処理システム		第5章 マルチメディア	
21	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
22	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第1章 ソフトウェアの分類	
23	ITワールド 第3部 ソフトウェア		第2章 OS(オペレーティングシステム)	

回	テ ー マ	内 容
24	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第2章 OS(オペレーティングシステム)
25	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
26	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第3章 プログラム言語と言語プロセッサ
27	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
28	ITワールド 第3部 ソフトウェア	第4章 ファイル
29	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
30	ITワールド 第4部 データベース	第1章 データベースの概要
31	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
32	ITワールド 第4部 データベース	第2章 SQL
33	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
34	ITワールド 第4部 データベース	第3章 いろいろなデータベース
35	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
36	ITワールド 第5部 ネットワーク	第1章 インターネット
37	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
38	ITワールド 第5部 ネットワーク	第2章 ネットワークアーキテクチャ
39	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
40	ITワールド 第5部 ネットワーク	第3章 LAN
41	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
42	ITワールド 第5部 ネットワーク	第4章 ネットワークの仕組み
43	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
44	ITワールド 第5部 ネットワーク	第5章 ネットワーク管理
45	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
46	ITワールド 第6部 セキュリティ	第1章 情報セキュリティの概要
47	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
48	ITワールド 第6部 セキュリティ	第2章 情報セキュリティ対策
49	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
50	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第1章データ構造
51	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
52	ITワールド 第7部 データ構造とアルゴリズム	第2章基本アルゴリズム
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章サイバー攻撃

回	テ ー マ	内 容
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
59	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第2章 情報セキュリティ対策
60	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
61	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
62	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第3章 問題演習
63	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
64	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章1 科目 B トラップ対策
65	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
66	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
67	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
68	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	序章2 科目 B 虎の巻
69	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
70	基本情報マニュアル セキュリティマネジメント対策	予想問題
71	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 7
72	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 8
73	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 9
74	基本情報マニュアル SGサンプル問題〔科目 B〕	問題 2 0
75	考査	情報セキュリティマネジメント〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
情報技術		情報技術 【システム戦略】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	75回	5単位（150時間）	必修	橋本 祐史、松尾 源、則 登志生
科目のねらい				
日本のIT産業に携わる者にとっての基本となるこの知識体系は、国家試験「基本情報技術者試験(FE)」のシラバスとしてまとめられている。本科目では、このシラバスに準拠して基本的なテクノロジー知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。 6 月第 2 日曜に実施されるIPA修了試験までは、基本情報技術者試験「科目 A」の合格レベルに相当する、基本的な技術知識について学ぶ。 6 月第 2 日曜に実施されるIPA修了試験後は、基本情報技術者試験「科目 B」と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムについて学ぶ。"				
授業終了時の到達目標				
基本情報技術者試験と情報セキュリティマネジメント試験「科目 B」の合格レベルに相当する、基本的な基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
2	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第1章 企業活動	
3	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
4	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第2章 企業会計	
5	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
6	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第3章 経営科学	
7	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
8	IT戦略とマネジメント 第1部 企業と法務		第4章 法務と標準化	
9	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
10	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第1章 経営戦略マネジメント	
11	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
12	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第2章 技術戦略マネジメント	
13	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリ	
14	IT戦略とマネジメント 第2部 経営戦略		第3章 ビジネスインダストリ	
15	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
16	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第1章 情報システム戦略の概要	
17	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
18	IT戦略とマネジメント 第3部 情報システム戦略		第2章 情報システム企画	
19	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
20	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第1章 システム開発技術	
21	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
22	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第2章 ソフトウェア開発技術	
23	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術		第3章 システム開発環境	

回	テ ー マ	内 容
24	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第3章 システム開発環境
25	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
26	IT戦略とマネジメント 第4部 開発技術	第4章 Webアプリケーション開発
27	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
28	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第1章 プロジェクトマネジメントの概要
29	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
30	IT戦略とマネジメント 第5部 プロジェクトマネジメント	第2章 プロジェクトマネジメントのプロセス
31	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
32	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第1章 サービスマネジメントの概要
33	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
34	IT戦略とマネジメント 第6部 サービスマネジメント	第2章 サービスマネジメントの手法
35	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
36	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第1章 システム監査
37	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
38	IT戦略とマネジメント 第7部 システム監査と内部統制	第2章 内部統制
39	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
40	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
41	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第1章 文法
42	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
43	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
44	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第2章 一次元配列
45	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
46	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
47	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第3章 二次元配列
48	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第4章 ありえない選択肢
49	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
50	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
51	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第5章 オブジェクト指向
52	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第6章 スタック
53	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第7章 キュー
54	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第8章 リスト
55	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習
56	出るところだけ！基本情報技術者〔科目B〕 第3版	第9章 問題演習

回	テ ー マ	内 容
57	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第9章 問題演習
58	出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版	第9章 問題演習
59	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1
60	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 2
61	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 3
62	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 4
63	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 5
64	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 6
65	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 7
66	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 8
67	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 9
68	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 0
69	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 1
70	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 2
71	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 3
72	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 4
73	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 5
74	基本情報マニュアル FEサンプル問題〔科目 B〕	問題 1 6
75	考 査	基本情報技術者〔科目 B〕
教科書・教材		
ITワールド、IT戦略とマネジメント、出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第3版、基本情報マニュアル、別冊 過去問題、基本情報技術者試験〔科目 A〕問題集、ノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：IPA修了試験と基本情報技術者試験を受験する 【評価の観点】：基本情報技術者試験の合格レベルに相当する、基本的な技術知識／問題文の読解力／アルゴリズムを習得しているか。		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【Java基礎】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位（120時間）	必修	宮前 俊介
科目のねらい				
Javaは、最も普及しており開発者の需要も非常に高いオブジェクト指向プログラミング言語である。本科目では、Java文法の知識、基本的なデータ構造とアルゴリズムの知識、オブジェクト指向プログラミングの知識を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Eclipse上のJava言語によってコマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を実機演習を通して習得し、オブジェクト指向プログラミングの考え方を理解する。日々のJava課題への取組みを通して、3つの社会人基礎力（前に踏み出す力(action)、考え抜く力(thinking)、チームで働く力(teamwork)）を発揮できる経験を積む。				
授業終了時の到達目標				
コマンドラインJavaプログラムが開発できる技術知識を習得すること。オブジェクト指向の考え方を理解すること。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い・講義計画の説明		(1)科目のねらい (2)到達レベル	
2	科目の狙い・講義計画の説明		(3)講義計画等の説明、ツール等のインストール・初期設定と動作確認	
3	第 1 章 Java言語に触れる#1		Javaに触れる	
4	第 1 章 Java言語に触れる#2		Java言語のプログラム構成	
5	第 2 章 Java言語の基本#1		画面出力の説明	
6	第 2 章 Java言語の基本#2		画面出力の演習	
7	第 2 章 Java言語の基本#3		変数の説明	
8	第 2 章 Java言語の基本#4		変数の演習	
9	第 2 章 Java言語の基本#5		算術演算子の説明および演習	
10	第 2 章 Java言語の基本#6		式の説明および演習	
11	第 2 章 Java言語の基本#7		型変換の説明および演習	
12	第 2 章 Java言語の基本#8		文字列の扱いの説明および演習	
13	第 1 章、第 2 章のまとめ#1		演習問題の実施(1)	
14	第 1 章、第 2 章のまとめ#1		演習問題の実施(2)	
15	第 3 章 条件分岐と繰り返し#1		条件分岐の説明	
16	第 3 章 条件分岐と繰り返し#2		条件分岐の演習	
17	第 3 章 条件分岐と繰り返し#3		論理演算子の説明	
18	第 3 章 条件分岐と繰り返し#4		論理演算子の演習	
19	第 3 章 条件分岐と繰り返し#5		処理の繰り返しの説明	
20	第 3 章 条件分岐と繰り返し#6		処理の繰り返しの説明	
21	第 3 章 条件分岐と繰り返し#7		配列の説明	
22	第 3 章 条件分岐と繰り返し#8		配列の演習	
23	第 3 章のまとめ#1		演習問題の実施(1)	
24	第 3 章のまとめ#2		演習問題の実施(2)	

回	テ ー マ	内 容
25	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
26	第 1 章、第 2 章、第 3 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
27	考査 1	筆記試験
28	考査 1	実技試験
29	第 4 章 メソッド#1	メソッドの説明
30	第 4 章 メソッド#2	メソッドの演習
31	第 5 章 クラスの基本#1	クラスの説明
32	第 5 章 クラスの基本#2	クラスの説明および演習
33	第 5 章 クラスの基本#3	クラスの演習
34	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#1	クラス応用の説明
35	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#2	クラス応用の説明および演習
36	第 6 章 クラスの一步進んだ使い方#3	クラス応用の演習
37	第 7 章 継承#1	継承関係の説明
38	第 7 章 継承#2	コンストラクタの説明
39	第 7 章 継承#3	ポリモーフィズムの説明
40	第 7 章 継承#4	継承の演習問題
41	第 7 章 継承#5	継承の演習問題
42	第 7 章 継承#6	継承の演習問題
43	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#1	修飾子とアクセス制御
44	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#2	抽象クラス
45	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#3	インタフェース
46	第 8 章 抽象クラスとインタフェース#4	抽象クラスとインタフェース
47	第 4－8 章の振り返り#1	振り返りおよびまとめ
48	第 4－8 章の振り返り#2	振り返りおよびまとめ
49	考査 2	筆記試験
50	考査 2	筆記試験
51	Java基礎の復習#1	書式
52	Java基礎の復習#2	文法
53	Java基礎の復習#3	トレース1
54	Java基礎の復習#4	トレース2
55	Java基礎の復習#5	クラス1
56	Java基礎の復習#6	クラス2
57	Java基礎の復習#7	データ構造1

回	テ　　マ	内　　　容
58	Java基礎の復習#8	データ構造1
59	Java基礎の復習#9	データ構造2
60	Java基礎の復習#10	データ構造2
教科書・教材		
「Java第3版入門編」（三谷純、株式会社翔泳社 isbn:978-4-7981-6706-0）及びノートパソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。／課題は指定された方法で期限までに提出する。／【評価の観点】：Javaアプリ開発に関する基本的な技術知識の習得度。／【その他】：／【評価項目（評価の方法）】：提出した課題の得点、ペーパーテストの得点、授業態度などを重み付けして総合		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
就職研究（前期）		就職研究（前期）	2025/前期	講義（認定）
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修	近藤 逸喜
科目のねらい				
最終学年は、それぞれが目標とする就職活動を学生個々人で主体的に行動する一年間である。 本科目では、個々の学生の就職活動の状況を把握し、効果的に就活を進めるための総合的サポートをおこなう。				
授 業 の 概 要				
【実務経験のある教員による授業科目】生産設備メーカーにて実務経験がある教員が担当。 学生が効果的に就職活動を進めるためのサポートを行う。 （就活相談、自己分析、企業研究、履歴書添削、筆記試験対策、面接対策など） 社会人として必要なマナーなモラルを身につける。				
授業終了時の到達目標				
卒業後の進路について自分自身で考え、就職活動をする。 早期に企業からの内定を獲得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の説明（30分） 就職活動の実際 就職活動をする上での学内ルール		就職活動をする上での学内ルール説明 就職活動のマナーと注意事項 企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
2	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
3	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
4	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
5	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
6	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
7	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
8	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
9	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
10	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	
11	就職活動		企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談	

回	テ ー マ	内 容
12	就職活動	企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談
13	就職活動	企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談
14	就職活動	企業研究とエントリー 履歴書やエントリーシートの作成 個人面談
15	就職活動の総括	就職活動の総括し、文章にまとめる
教科書・教材		
TRIDENT Career Guid Book, パソコン一式, 筆記用具		
評価項目（評価の方法）		評価率
絶対評価		100.0%
評価の観点		
【評価の観点】：卒業後の進路を決めるために活動しているか。内定を獲得するための企業研究や試験対策をしているか。 【評価項目（評価の方法）】：提出物／筆記試験／授業態度 なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
その他		
【受講ルール等】：毎回配布する就職活動報告書（週報）を記入して、授業内に提出する。ただし、「進路決定報告書」を提出した場合は出席を免除する。		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【PHP】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	90回	（180時間）	必修	近藤 逸喜
科目のねらい				
圧倒的に普及しているWebは業務システム構築の基盤として広く利用されており、システムエンジニアはWebアプリケーション開発の要点を理解している必要がある。 本科目では、基本的なPHPサーバサイドプログラミングができる技術知識を実機演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
【実務経験のある教員による授業科目】生産設備メーカーにて実務経験がある教員が担当。 P H Pを開発用言語としたサーバサイドプログラミングを習得する。 開発環境はXAMPPをインストールし、W e bサーバはApache、データベースはMariaDB(MySQL)を利用する。 PHPの文法を基礎から学び、その後データベースアクセスプログラミングを学習する。 さらにWebアプリケーションとして必要なクッキーやセッションのプログラミングを習得する。				
授業終了時の到達目標				
データベースを利用した簡単なショッピングサイトや掲示板のようなWebアプリケーションが構築できる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明（30分）		P H P 開発環境のインストールと設定	
2	P H Pの基礎		P H Pとは何か P H Pの書式 変数、定数、文字列	
3	算術演算子		算術演算子 プログラミング演習	
4	制御文		条件分岐 if文 比較演算子 論理演算子	
5	制御文		条件分岐 プログラミング演習	
6	制御文		条件分岐 switch	
7	制御文		条件分岐 プログラミング演習	
8	課題		条件分岐を利用したプログラムの作成	
9	制御文		繰り返し 後判定繰り返し	
10	制御文		繰り返し プログラミング演習	
11	制御文		繰り返し 前判定繰り返し	
12	制御文		繰り返し プログラミング演習	
13	課題		繰り返しを利用したプログラムの作成	
14	関数		関数の定義、関数の利用方法	
15	関数		日本語処理のために用意されている標準関数の利用方法	
16	関数		プログラミング演習	

回	テ ー マ	内 容
17	配列	配列の作成、参照方法
18	配列	プログラミング演習
19	連想配列	連想配列の作成、参照方法
20	連想配列	プログラミング演習
21	多次元配列	多次元配列の作成、参照方法
22	多次元配列	プログラミング演習
23	課題	配列を利用したプログラム作成
24	課題	配列を利用したプログラム作成
25	フォームからのデータ処理	テキストボックス テキストエリア
26	フォームからのデータ処理	G E T 送信と P O S T 送信
27	フォームからのデータ処理	チェックボックス
28	フォームからのデータ処理	ラジオボタン
29	フォームからのデータ処理	リストボックス
30	フォームからのデータ処理	プログラミング演習
31	課題	フォームで入力された情報を処理するプログラム作成
32	課題	フォームで入力された情報を処理するプログラム作成
33	課題	フォームで入力された情報を処理するプログラム作成
34	課題	フォームで入力された情報を処理するプログラム作成
35	PHPのクラス	クラスの定義 プロパティの定義 メソッドの定義
36	PHPのクラス	クラスの利用 オブジェクト生成・プロパティやメソッドの利用
37	PHPのクラス	クラスの継承
38	PHPのクラス	継承したクラスの利用
39	MySQL(MariaDB)	初期設定
40	MySQL(MariaDB)	phpMyAdminを利用したデータベース作成およびテーブル作成
41	MySQL(MariaDB)	phpMyAdminを利用したデータの追加および検索
42	MySQL(MariaDB)	phpMyAdminを利用したデータの変更
43	MySQL(MariaDB)	phpMyAdminを利用したデータの削除
44	SQL	INSERT文
45	SQL	SELECT文
46	SQL	UPDATE文
47	SQL	DELETE文

回	テ ー マ	内 容
48	SQL	テーブル結合
49	PHPのクラス	P D Oクラス
50	PHPのクラス	P D Oクラスの利用
51	PHPからのMySQL利用	MySQLへ接続しデータベースを選択するための関数とその利用方法
52	PHPからのMySQL利用	SELECT文の実行 結果の取り出しと表示
53	PHPからのMySQL利用	SELECT文の実行 並び替え・レコード数の指定
54	PHPからのMySQL利用	SELECT文の実行 複数テーブルの結合
55	PHPからのMySQL利用	ボットの作成
56	PHPからのMySQL利用	ボットの作成
57	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(一覧表示)
58	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(検索)
59	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(検索)
60	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(追加)
61	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(変更)
62	課題	PDOクラスを利用したデータベースアクセス(変更)
63	ファイル	ダウンロード・アップロード
64	ファイル	ディレクトリやファイルの操作
65	ファイル	読み込みと書き込み
66	ファイル	アクセスログをファイルに保存
67	グラフィックの利用	画像ファイルの表示
68	グラフィックの利用	GDを利用して画像ファイルを作成
69	グラフィックの利用	GDを利用してサムネイルファイルを作成
70	課題	アップロードしたファイルのサムネイルを作成
71	クッキー	クッキーとは
72	クッキー	クッキーを利用するための関数
73	セッション	セッションとは
74	セッション	セッションを利用するための関数
75	セキュリティ	スクリプトインジェクション htmlspecialchars()関数
76	セキュリティ	S Q L インジェクション 正規表現
77	セキュリティ	プリペアドステートメント
78	セキュリティ	プリペアドステートメントを利用したプログラム

回	テ ー マ	内 容
79	セキュリティ	パスワードの暗号化
80	セキュリティ	セッションハイジャック
81	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
82	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
83	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
84	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
85	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
86	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
87	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
88	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
89	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
90	簡易掲示板作成	基礎的なWebアプリのサンプルを完成させる
教科書・教材		
よくわかる P H P の教科書 PHP7対応版（マイナビ） ・パソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【評価の観点】： P H P の基礎を理解して標準的なWebアプリケーションを構築できるか W e b アプリケーションを構築する時に必要になる P H P 以外の技術を習得しているか（ S Q L 文、セッション）		
その他		
【受講ルール等】： 資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。 課題は指定された方法で期限までに提出する。原則、期限後の提出は成績評価の対象にしない。		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
アプリ開発		アプリ開発 【Androidアプリ演習】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	（120時間）	必修	松尾 源
科目のねらい				
Androidは世界シェア第1位のスマートフォン向け基本ソフトであり、安定した品質のAndroidアプリを効率的に開発できる技術者が求められている。 本科目では、JavaおよびKotlinによるAndroidネイティブアプリ開発実習を通じて、命令型および宣言型プログラミングの基礎を応用し、実践的なアプリ開発力を養成する。				
授 業 の 概 要				
統合開発環境Android Studioを用い、プログラミング言語JavaおよびKotlinによるAndroidネイティブアプリ開発の技術と知識を、演習を通じて習得する。				
授業終了時の到達目標				
JavaおよびKotlinを用い、従来のXMLによるUI定義と宣言型UI（Jetpack Compose）の両方を活用して、次の技術要素を含む基本的なAndroidネイティブアプリを開発できる。 （UIレイアウト設計、メディア素材の活用、イベント駆動型および宣言型によるユーザーインターフェースの構築、画面遷移処理、ローカルデータの管理、アクティビティライフサイクルの理解と制御）				
回	テ ー マ		内 容	
1	Android学習1		科目の狙い/到達レベル/講義計画等の説明（30分）。開発ツールのAndroidStudioのセットアップおよび、サンプル画面の実装。	
2	Android学習2		LinearLayoutを使った画面作成	
3	Android学習3		LinearLayoutを使った画面作成	
4	Android学習4		LinearLayout演習1	
5	Android学習5		LinearLayout演習2	
6	Android学習6		LinearLayout演習の解説	
7	Android学習7		ボタンイベント処理1	
8	Android学習8		ボタンイベント処理1、toastの表示	
9	Android学習9		ボタンイベント処理2	
10	Android学習10		ボタンイベント処理2、入力ボックスとの組み合わせ	
11	Android学習11		ボタンイベント演習1	
12	Android学習12		ボタンイベント演習2	
13	Android学習13		ボタンイベント演習の解説	
14	Android学習14		Intentを使った画面遷移	
15	Android学習15		Intentを使ったカメラ・メール連携	
16	Android学習16		Applicationクラスを使ったデータを共有	
17	Android学習17		データ共有の仕組みを使った画面間のデータ共有演習	
18	Android学習18		データ共有の仕組みを使った画面間のデータ共有演習の解説	
19	Android学習19		SharedPreferencesを使ったデータ保存	
20	Android学習20		SharedPreferencesと画面を組み合わせた演習の解説	
21	Android学習21		ラジオボタンの学習	
22	Android学習22		チェックボックスの学習	

回	テ ー マ	内 容
23	Android学習23	リスト画面の学習1
24	Android学習24	リスト画面の学習2
25	Android学習25	リスト画面の学習3
26	Android学習26	ダイアログの学習1
27	Android学習27	ダイアログの学習2
28	Android学習28	カメラアプリの実装1
29	Android学習29	カメラアプリの実装2
30	Android学習30	バーコード読み取りアプリの実装1
31	Android学習31	バーコード読み取りアプリの実装2
32	Android学習32	Webサービスを利用したアプリの実装1
33	Android学習33	Webサービスを利用したアプリの実装2
34	Android学習34(考査)	PCを利用した筆記試験
35	Android応用学習1	Jetpack composeとKotlinのチュートリアル1
36	Android応用学習2	Jetpack composeとKotlinのチュートリアル2
37	Android応用学習3	Jetpack composeとKotlinのチュートリアル3
38	Android応用学習4	Jetpack composeとKotlinのチュートリアル4
39	Android応用学習5	サイコロアプリ1
40	Android応用学習6	サイコロアプリ2
41	Android応用学習7	鍵盤アプリ1
42	Android応用学習8	鍵盤アプリ2
43	Android応用学習9	計算アプリ1
44	Android応用学習10	計算アプリ2
45	Android応用学習11	ToDoアプリ1
46	Android応用学習12	ToDoアプリ2
47	Android応用学習13	書籍検索アプリ1
48	Android応用学習14	書籍検索アプリ2
49	Android応用学習15	書籍検索アプリ3
50	Android応用学習16	書籍検索アプリ4
51	Android応用学習17	書籍検索アプリ5
52	Android応用学習18(考査)	PCを利用した筆記試験
53	課題アプリ1	技術調査
54	課題アプリ2	調査実装
55	課題アプリ3	画面構築1

回	テ ー マ	内 容
56	課題アプリ4	画面構築2
57	課題アプリ5	Webサービスとの連携1
58	課題アプリ6	Webサービスとの連携2
59	課題アプリ7	最終テスト1
60	課題アプリ8	最終テスト2
教科書・教材		
ノートPC、スマートフォン、Android開発用テキスト		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は指定された方法で期限までに提出する。 【評価の観点】：Androidアプリ開発の習得度		
その他		

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
プログラミング技法		プログラミング技法 【JavaScript】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	30回	（60時間）	必修	近藤 逸喜
科目のねらい				
HTML5＋スタイルシート(CSS3)＋JavaScriptは、異なるハードウェア異なるソフトウェアであっても同じように動作する、マルチプラットフォームの実行環境としても最有力候補といえる。本科目では、JavaScriptによるプログラミングを実機による演習を通して習得する。				
授 業 の 概 要				
1年次に修得したHTML、スタイルシートの知識をベースにして、JavaScriptのサンプルコードを実際に入力し、動作確認を行いながら学習する。				
授業終了時の到達目標				
Webサイトで一般的に用いられるユーザインタフェース表現を、JavaScriptを用いてプログラミングすることができる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	導入 JavaScriptとは・JavaScriptにできること		(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明	
2	開発環境のインストールと設定 JavaScriptの書き方		テキストエディタのインストール JavaScriptのプログラムの作成と実行	
3	ダイアログボックスの表示 プログラムにコメントを入れる		alertを利用して文字列の表示 alertを利用して計算結果の表示 複数行のコメント 一行のコメント	
4	コンソールに表示 documentオブジェクトのプロパティ		documentオブジェクトの文字色・背景色の指定手段	
5	変数		変数の宣言・初期化 const 変数名のつけ方のルール 変数への代入	
6	文字列 演算子		文字列の変数への代入 文字列の連結 四則演算	
7	入力ダイアログ		promptを利用してデータを入力する	
8	条件により処理を変える		if～else if～else if～else 比較演算子 論理演算し switch	
9	繰り返し		for インクリメント・デクリメント演算子 while break 無限ループ	
10	ユーザー定義関数 変数の有効範囲 いろいろな関数定義		関数定義 関数呼び出し 引数・仮引数・実引数 ローカル変数・グローバル変数 関数式・アロー関数	
11	Dateオブジェクト		Dateオブジェクトの生成 Dateオブジェクトのメソッド	
12	Mathオブジェクト Stringオブジェクト		Mathオブジェクトのメソッドとプロパティ Stringオブジェクトのメソッドとプロパティ	

回	テ ー マ	内 容
13	配列	配列とは 配列の生成 配列の参照
14	配列の活用	A r r a y オブジェクトのメソッド
15	連想配列	連想配列とは 連想配列の生成 連想配列の参照 for～in
16	D O M の概要	D O M とは ノードとは
17	D O M 操作の基本	ノードの取得 ノードにテキストを設定する ノードにH T M L を設定する
18	イベントによる処理	イベントとは イベントハンドラーとは イベントリスナーとは
19	イベントによる処理	イベント処理の種類
20	フォームの利用	テキストボックス ラジオボタン ボタン
21	フォームの利用	テキストボックス ラジオボタン ボタン
22	w i n d o w オブジェクト	w i n d o w オブジェクトの生成
23	n a v i g a t o r オブジェクト	n a v i g a t o r オブジェクトを利用してOSを区別する
24	スタイルシートの操作	動的にスタイルを変更
25	タイマー機能	s e t T i m e o u t メソッド s e t I n t e r v a l メソッド
26	アニメーション	W e b A n i m a t i o n A P I の利用方法
27	クラス	クラスについて クラスの定義 コンストラクタ インスタンス生成 プロパティの参照 メソッドを呼び出す
28	クラスの継承	スーパークラス サブクラス
29	非同期処理について	非同期処理とは P r o m i s e オブジェクト
30	サーバーとデータをやり取りする	非同期通信について F e t c h A P I
教科書・教材		
3ステップでしっかり学ぶJavaScript入門(技術評論社) パソコン		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100.0%

回	テ　　マ	内　　　容	
評価の観点			
【評価の観点】： JavaScriptの基本文法の理解度 ・定期的に出す課題を提出			
その他			
【受講ルール等】： 資料は学内ファイルサーバの所定の共有フォルダを介して電子データで配布する。 必要に応じて印刷配布をおこなう。課題は指定された方法で期限までに提出する。			

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【応用情報集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、石谷 京子
科目のねらい				
「応用情報技術者試験(AP)」は解答群に頼らず，記述式で解答する実力が求められる試験であり，IT業界への就職活動においても非常に評価されるため，合格を目指したい。本科目では，問題演習を中心に取り組み，試験合格レベルの実践的な力を養う。				
授 業 の 概 要				
応用情報技術者試験は、選択式の「午前問題」と記述式の「午後問題」で構成されている。「午前問題」は同試験および他の情報処理技術者試験の過去問題の流用や類題が多いため、過去問題の演習を行う。「午後問題」は記述式で、文章読解力や記述力を養うため、模擬試験形式の演習を行う。				
授業終了時の到達目標				
応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	科目の狙い，到達レベル，講義計画等の説明（30分），午前問題演習。		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
2	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
3	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
4	午前問題演習		ITストラテジスト試験午前問題の過去問演習	
5	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
6	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
7	午前問題演習		プロジェクトマネージャ試験午前問題の過去問演習	
8	午前問題演習		情報処理安全確保支援士試験午前問題の過去問演習	
9	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
10	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
11	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
12	午後問題模擬試験		応用情報技術者試験午後問題の模擬試験	
13	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
14	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
15	午前問題演習		応用情報技術者試験午前問題の過去問演習	
教科書・教材				
授業に必要な資料は印刷配布する。専門用語を調べるためのネット検索機器（ノートPC、スマートフォンなど）を持参すること。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100.0%
評価の観点				
[受講ルール等]：応用情報技術者試験に合格するための高いモチベーションを持って授業に臨むこと。[評価の観点]：応用情報技術者試験の合格レベルに相当する，高度な技術知識／問題文の読解力／記述解答できる日本語作文力を習得しているか。[評価項目（評価の方法）]：授業態度，課題の得点と，模擬試験の得点を重み付けして，総合的に評価する。なお，欠席／遅 その他				

回	テ - マ	内 容

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【ベンダー集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	滝川 陽一朗、橋本 祐史
科目のねらい				
ベンダー資格は座学だけでなく実機演習を通して学ばねばならない出題も多く、有名ベンダー資格については国家試験と並ぶほど企業の評価も高い。本科目では、各人で目標とするベンダー資格を選択した後、その合格のために必要な知識を習得する。				
授 業 の 概 要				
2025年4月～7月の4か月間に受験可能なベンダー資格を各自で決定し、その合格を目指した受験勉強を個人ごと・グループごとにおこなう。PDCAサイクルを意識する仕組みを通して、日々の受験勉強を自己管理する方法について学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
各々が受験申請したベンダー資格の合格レベルに相当する技術知識を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	1.科目の狙い、2.到達レベル、3.講義計画等の説明（30分）本日の勉強内容の計画 個		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
2	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
3	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
4	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
5	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
6	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
7	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
8	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
9	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
10	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
11	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
12	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
13	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
14	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
15	本日の勉強内容の計画 個人ごと・グループごとによる受験勉強 日報の作成 本日の勉強内		受験申請したベンダー資格の合格に必要な知識を習得する	
教科書・教材				
自分が挑戦するベンダー資格の受験勉強に対応した参考書や問題集。Web情報を参照するためのノートPC。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100.0%
評価の観点				
2025/07/31までに受験可能かつ可否確認できるものを申請すること。前期通常授業 最終日までに、申請したベンダー資格の合否および得点を担当講師に報告すること。				
その他				

科 目 名		講 座 名	年度／時期	授業形態
集中対策		集中対策 【情報セキュリティマネジメント集中対策（2年前期）】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	15回	（30時間）	必修選択	鈴木 健太
科目のねらい				
「情報セキュリティマネジメント試験(SG)」は情報セキュリティの管理体制構築を目的とする試験であり、IT業界への就職活動においても評価されるため、合格を目指したい。本科目では、同試験の合格のために必要な知識と解法を習得する。				
授 業 の 概 要				
情報セキュリティマネジメント試験に出題される次の分野を学習する。				
情報セキュリティとは、サイバー攻撃手法、暗号と認証、情報セキュリティ製品、情報セキュリティ対策、情報セキュリティ管理テキストや問題を学習するだけでは合格が困難であるため、自らが調べ、体系的にまとめ、実践する力を養うための方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得する。				
回	テ ー マ		内 容	
1	①科目の狙い、②到達レベル、③講義計画等の理解		SG H28春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
2	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
3	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
4	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
5	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H28春～H29秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
6	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
7	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
8	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
9	午後問題の解き方と実践 & 予想問題		午後問題と予想問題により、対策を打つ。	
10	考査		考査により、弱点を知り、対策を打つ。	
11	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H31春 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
12	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
13	情報セキュリティマネジメント試験の午前問題の学習		SG H30春～R01秋 科目A問題を繰り返し解き、授業時間終了前の確認テストに臨む。	
14	SG新制度のサンプル問題		SG新制度のサンプル問題を解くことで、新しい内容に関する理解を深める。	
15	SG公開問題		SGの公開問題を解くことで、傾向を理解し対策をする。	
教科書・教材				
情報セキュリティマネジメント試験 過去問道場により、自習形式で行う。				
授業に必要な資料は印刷配布する。				
評価項目（評価の方法）				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
情報セキュリティマネジメント試験の合格レベルに相当する、技術知識／問題文の読解力／読解内容を解答に結びつける力を習得しているか。テストの得点・提出課題の得点・授業態度と、本試験・模擬試験の得点を重み付けして、総合的に評価する。なお、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。課題は指定の場所に、期限を守り提出すること。情報セキュリティマネジメント				
その他				

回	テ - マ	内 容