

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			総合学習 (HR・各種行事)	各種行事の企画や運営を通して主体性を育み、コミュニケーション力を高める。	1通	75	△		○
○			コンピュータ概論ⅠA(コンピュータ概論)	コンピュータの動作原理を学ぶ事を目的とする。コンピュータのハードウェアに関する知識および、基礎となる数学的知識について学習する。	1前	62	○		
○			コンピュータ概論ⅡA(マネジメントと情報化)	システム開発の手法およびマネジメント、経営戦略・法務について学習する。	1前	60	○		
○			コンピュータ概論ⅢA(システム開発技術)	データベース (SQL構文、正規化)、ネットワーク (OSI参照モデル、TCP/IPプロトコル)、情報セキュリティ (攻撃手法、暗号化技術) についての基礎知識を学習する。	1前	60	○		
○			プログラム設計ⅠA	ソフトウェアの作成の際の設計について学ぶ事を目的とする。代表的なアルゴリズム (流れ図・疑似言語・配列) を学習する。	1前	57	○		△
○			プログラミング言語ⅠA (Java)	プログラミング言語について、高度な文法、構造などの応用的な内容を講義と実習を通して学習する。	1前	66	○		△
○			ITリテラシー実習	Windowsの基本操作を学ぶことを目的とする。コンピュータのソフトウェアに関する知識及びセキュリティに関する知識について学ぶ。	1前	59	○		△
○			ビジネスマナーⅠA	社会人として必要とされる基本的なマナー (ビジネスマナー) について講義と実習を通して学習する。	1前	16	△		○
○			キャリアデザインⅠ	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習する。	1前	19	○		△
○			志学Ⅰ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力 (人間性) であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1前	21	△		○
○			コンピュータ概論ⅠB(コンピュータ概論)	コンピュータの動作原理を学ぶ事を目的とする。コンピュータのハードウェアに関する知識および、基礎となる数学的知識について学習する。	1後	26	○		
○			コンピュータ概論ⅡB(マネジメントと情報化)	システム開発の手法およびマネジメント、経営戦略・法務について学習する。	1後	43	○		
○			コンピュータ概論ⅢB(システム開発技術)	データベース (SQL構文、正規化)、ネットワーク (OSI参照モデル、TCP/IPプロトコル)、情報セキュリティ (攻撃手法、暗号化技術) についての基礎知識を学習する。	1後	44	○		
○			プログラム設計ⅠB	ソフトウェアの作成の際の設計について学ぶ事を目的とする。代表的なアルゴリズム (整列・データ構造・実践アルゴリズム) を学習する。	1後	60	○		△
○			プログラミング言語ⅠB (Java)	プログラミング言語について、高度な文法、構造などの応用的な内容を講義と実習を通して学習する。	1後	66	○		△
○			セキュリティ演習	情報処理技術者に必要なセキュリティの基礎知識を講義を通して学習する。	1後	41	○		△
○			Web開発実習Ⅰ (HTML)	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学ぶ事で、これらの言語を用いた文書作成方について講義と実習により学習する。	1後	31	○		△
○			キャリアデザインⅡ	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	1後	48	○		△
○			志学Ⅱ	感化力 (よい影響を受ける力)、考える力 (「知行合一」を高める力)、伝える力 (想いを言葉に変える力) などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。	1後	20	○		△
○			ビジネスマナーⅠB	就職活動時に必要とされる基本的なマナー (ビジネスマナー) について講義と実習を通して学習する。	1後	15	○		△
合計				単位時間		889	時間		

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (2年制) 2年次)									
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技
○			総合学習 (HR・各種行事)	各種行事の企画や運営を通して主体性を育み、コミュニケーション力を高める。	2通	38	△		○
○			システム構築技術 I (LinuC101)	LinuxOSの基礎知識を学び、実習を通して導入・運用・管理方法を学習する。	2前	138	△		○
○			開発実習 I (基礎)	コード管理 (Git) の使用方法、基本設計、詳細設計などシステム開発を行う際の設計を講義を通して学習する。	2前	125	△		○
○			キャリアデザイン II A	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	2前	63	△		○
○			Web開発実習 II (PHP)	PHP言語を用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	2前	123	○		△
	○※選1		選択実習 I A (セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	2前	75	○		○
	○※選1		選択実習 I A (レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3 (レゴロボ) をプログラミングする実習を通し、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	2前	75	○		○
	○※選1		選択実習 I A (ネットワーク)	ネットワーク機器の設定・構築技術を体系的に学習することで、ネットワークエンジニアとしての知識・技術を学習する。	2前	75	○		○
	○※選1		選択実習 I A (ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル (コミュニケーション能力、新アイデア創出) を学習する。	2前	75	○		○
	○※選1		選択実習 I A (サーバ環境構築 (実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバー内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	2前	75	○		○
	○※選1		選択実習 I A (チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	2前	75	△		○
	○※選2		データベース入門 I (OSS-DB)	データベースの基礎知識及び、言語について学習し、データベースを利用するための基本的な能力を身につける。	2後	92	△		○
	○※選2		開発実習 II (応用)	チーム開発を通しチーム内でのコミュニケーションの取り方、開発方法など円滑な進め方について学習・演習する。	2後	86	△		○
	○※選2		ビジネスマナー II	社会人として必要なビジネスマナーを学習することで、入社後の研修を円滑に進めるために実習を通して学習する。	2後	16	△		○
	○※選2		Web開発実習 III (JS&Laravel)	Web開発についてフロントエンドからバックエンド、フレームワークの活用方法、セキュリティからアプリのデプロイまでを学習する。	2後	77	○		△
	○※選2		選択実習 I B (チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	2後	60			○
	○※選3		企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	2後	331			○
合計				単位時間		893	時間		

いずれかひとつを選択

選択2もしくは選択3から選択