科目番号：コア-111

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ＩＴの職業と情報倫理（2022 更改）	１５			１５

科　目　概　要	専門学校入学直後の導入科目として、これからの学習への動機付けと情報リテラシー教育を行う。
学習到達目標	IT 技術のトレンドと業界動向を把握し、目指す職業と有効な資格を具体化できるようになる。また、IT（特にインターネット）を活用したコミュニケーションの種類や特性、情報セキュリティを理解し、IT を効果的かつ安全に活用するための基本的なスキルを身につける。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	IT の発展と社会	16	
2	IT と応用分野	17	
3	インターネットの基礎知識	18	
4	IoT と AI	19	
5	IT の職業と資格	20	
6	IT 社会のトラブル	21	
7	学生を狙う悪質商法	22	
8	情報セキュリティ	23	
9	コンピュータウィルス	24	
10	情報のとらえ方	25	
11	情報発信のルール	26	
12	SNS やメッセージのマナーと法律	27	
13	逮捕されるネットユーザー達	28	
14	著作権	29	
15	科目試験	30	

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT の職業と情報倫理	学園オリジナル
副教材		

実　習　環　境	なし

目標資格

資　格　名	実　施　団　体
なし	

成績評価方法	科目試験 平常点（確認問題等）	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	本科目は、学生にとって最初の放映授業であることから、学習項目の内容を学ぶと同時に PINE-NET 授業に慣れることを目標とします。メディア講師の一方的な講義ではなく、RA、QR、通話、ワークを通して学生が主体的に授業に参加できるようにします。また、全国各校がつながっているスケールメリットを生かし、学生が他の学校の学生との一体感を感じ取ったり、他の学生の発言内容から気づきを得たりする機会を設けます。	

科目番号：コア-108

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
表計算	13	17		30

科　目　概　要	基本情報技術者試験 午後問題の出題範囲である「表計算」について、実際の表計算ソフト使いながら演習問題を解いていくことにより、関数やマクロの機能や仕組みを理解する。
学習到達目標	表計算ソフトで使用される関数やマクロの扱い方を習得し、基本情報技術者試験の午後問題が解ける知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	計算式と相対参照／絶対参照	16	チャレンジ演習
2	IF 関数	17	
3	数学関数	18	
4	統計関数①	19	
5	統計関数②	20	
6	統計関数③	21	
7	論理関数	22	
8	照合関数	23	
9	シート参照	24	
10	マクロ①	25	
11	マクロ②	26	
12	中間試験	27	
13	チャレンジ演習	28	
14		29	
15		30	まとめ

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	基本情報 STE UP 演習 表計算対策	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	演習用ワークシート	〃

実　習　環　境	Microsoft Excel が動作する Windows PC

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
基本情報技術者試験	独立行政法人情報処理推進機構

成績評価方法	・中間試験　(50%) ・チャレンジ演習成果 (50%)	＜評価基準＞　100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可
科　目　方　針	本科目は表計算ソフトの操作方法を習得することが目的ではない。そのため、前提科目「ビジネスソフト演習」等で操作方法にはひと通り慣らしておくことが望ましい。表計算ソフトを用いるのは、知識の定着を目的としているためである。全単元に渡って、机上演習＋PC 実習の反復を行わせること。 ただし、実習は授業の進捗や学生の理解度に応じて、ゼロから入力させる場合と、予め入力された演習ワークシートを用いる場合とを使いわけること。	

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：コア-103

科目名	時間数(90分)			
	講義	演習	実習	合計
データとアルゴリズム	15			15

科目概要	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「正規化」「ＳＱＬ」、及びプログラミングで必要となる「データ構造」「アルゴリズムの表現法」「代表的なプログラミング言語とその特徴」について、講義と練習問題を通して基礎的な知識を身に付ける。 なお、本科目は、IT 企業のシステム開発でプログラミングに携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	データベースシステムの動作原理や利活用と基本的な設計、及び データ構造と基本形となるアルゴリズムを理解して、後続科目やプログラミングで必要となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。

講義計画

回	内容	回	内容
1	データベースの設計	16	
2	データベース管理システム(DBMS)	17	
3	SQL	18	
4		19	
5	いろいろなデータベース	20	
6	中間試験(データベース分野)	21	
7	データ構造	22	
8		23	
9	フローチャート	24	
10	線形探索法	25	
11	2分探索法/ハッシュ探索法/計算量	26	
12	データ整列処理	27	
13	その他のアルゴリズム	28	
14		29	
15	最終試験(アルゴリズム分野)	30	

使用教材

	書籍名	出版社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実習環境	

目標資格

資格名	実施団体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	科目試験 中間試験(データベース分野) 50% 最終試験(アルゴリズム分野) 50%	＜評価基準＞ 100～90点： 秀 89～80点： 優 79～70点： 良 69～60点： 可 59点以下：不可
科目方針	本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。	

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画(シラバス)

科目番号：コア-104

科目名	時間数(90 分)			
	講義	演習	実習	合計
アルゴリズム	45			45

科目概要

- 情報処理技術者にとって必要なアルゴリズムの基礎を学習する。また、プログラム作成時に必要なアルゴリズムが書けるスキルを習得する。
- 国家試験問題の午後問題が解けるようにする。
- IPA 基本情報技術者(レベル 2)シラバス「1-1. 基礎理論」のデータ構造とアルゴリズムの定着に配慮する。

なお、本科目は、IT 企業のシステム開発でプログラミングに携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。

学習到達目標

- 情報処理技術者にとって必要なアルゴリズムの基礎を学習する。また、プログラム作成時に必要なアルゴリズムが書けるスキルを習得する。
- 国家試験問題の午後問題が解けるようにする。
- IPA基本情報技術者(レベル2)シラバス「1-1. 基礎理論」のデータ構造とアルゴリズムの定着に配慮する。
- 繰り返し型以降は、習熟度別で運用する。

講義計画

回	内容	回	
1	プログラム作成の基礎知識	24	配列③
2	初歩のアルゴリズムと流れ図	25	配列④
3	擬似言語の意義と仕様	26	二次元配列①
4	データの扱い方	27	二次元配列②
5	選択型①	28	二次元配列③
6	選択型②	29	二次元配列④
7	選択型③	30	線形探索
8	繰返し型①	31	二分探索①
9	繰返し型②	32	二分探索②
10	繰返し型③	33	基本選択法①
11	繰返し型④	34	基本選択法②
12	繰返し型⑤	35	基本交換法
13	演習①	36	基本挿入法
14	演習②	37	手続と副プログラム
15	演習③	38	基本情報 STEPUP 演習
16	演習④	39	アルゴリズム対策
17	演習⑤	40	
18	演習⑥	41	
19	演習⑦	42	
20	演習⑧	43	
21	中間試験	44	
22	配列①	45	最終試験
23	配列②		

使用教材

	書籍名	出版社
主教材	IT ワールド	インフォテック・サーブ
主教材	基本情報 STEPUP 演習 アルゴリズム対策	インフォテック・サーブ

実習環境

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体
	基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
成績評価方法	科目試験 中間試験　50% 最終試験　50%	＜評価基準＞　100～90 点: 秀 89～80 点: 優 79～70 点: 良 69～60 点: 可 59 点以下:不可

科目番号：コア-112

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
基礎理論	15			15

科目概要

・情報処理技術者に必要な離散･応用数学，情報，通信，計測･制御に関する基礎理論について説明できるようにする。
・国家試験問題午前問題が解けるようにする。
・IPA 基本情報技術者（レベル 2）シラバス「1-1. 基礎理論」の知識の定着に配慮する。

学習到達目標

①基数，基数の変換，数値の表現，算術演算と精度など，コンピュータで扱う数値表現を理解する。
②集合，論理演算の基本法則，手法を理解する。
③アナログとディジタル、A／D変換について理解する。
④形式言語（ＢＮＦ，逆ポーランド法），オートマトンなど情報に関する理論を理解する。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	データの表現，基数と基数変換	16	
2		17	
3		18	
4		19	
5	データの表現形式	20	
6		21	
7		22	
8		23	
9	誤差，シフト演算	24	
10	応用数学	25	
11		26	
12	マルチメディア技術	27	
13	構文図式などの表記法	28	
14		29	
15	まとめ(科目試験)	30	

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実習環境

目標資格

資　格　名	実　施　団　体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法

科目試験

＜評価基準＞　100～90 点：　秀
89～80 点：　優
79～70 点：　良
69～60 点：　可
59 点以下：不可

科目番号：コア-101

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ハードウェア	15			15

科　目　概　要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素や動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	コンピュータの種類と五大装置	16	
2	マシン組み立て	17	
3	中央処理装置と主記憶装置の構成	18	
4	命令とアドレッシング	19	
5	高速化技術	20	
6	磁気ディスク	21	
7	その他の補助装置	22	
8	入力装置と出力装置	23	
9	情報処理システムの処理形態	24	
10	高信頼化システムの構成	25	
11	情報処理システムの評価	26	
12		27	
13	総復習	28	
14		29	
15	まとめ(科目試験)	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	科目試験	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。	

科目番号：コア-102

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
システムとソフトウェア	15			15

科　目　概　要	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。
学習到達目標	ソフトウェアから見たコンピュータの構成要素やインタフェース設計を理解して、最適なソフトウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	情報処理システムの処理形態	16	
2	高信頼化システムの構成	17	
3	情報処理システムの評価	18	
4		19	
5	ヒューマンインタフェース	20	
6		21	
7	マルチメディア	22	
8	ソフトウェアの分類	23	
9	オペレーティングシステム	24	
10		25	
11	プログラム言語	26	
12		27	
13	ファイル	28	
14		29	
15	まとめ(科目試験)	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	科目試験	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。	

実務経験のある教員等による授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：コア-106

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
システム開発と情報戦略	12	3		15

科　目　概　要	システム開発の流れ（プロセス）、開発手法 及び 企業における情報戦略の考え方や知識を、講義を通して学習する。 なお、本科目は、IT 企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	システム開発の流れと各工程の役割で必要な手法や手順を理解することで、最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	システム開発プロセス		
2			
3	ソフトウェア実装プロセス		
4			
5	保守・廃棄プロセス		
6	ソフトウェア開発/設計手法		
7			
8			
9	システム開発環境とWebアプリケーション		
10	中間試験(システム開発分野)		
11	情報システム戦略		
12			
13	情報システム企画		
14			
15	最終試験(情報戦略分野)		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT 戦略とマネジメント	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT 戦略とマネジメント サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	科目試験 中間試験(システム開発分野) 50% 最終試験(情報戦略分野) 50% ＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下：不可

科目番号：コア-113

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
データベースの基礎	15			15

科目概要

・データベースの概念とデータベース管理システム(DBMS)，正規化，ＳＱＬを中心に基本的な内容を学習する。
・国家試験問題午前問題が解けるようにする。
・IPA 基本情報技術者（レベル 2）シラバス「3-9.データベース」の知識の定着に配慮する。

学習到達目標

・データの分析，データベースの設計の考え方を理解する。
・データの正規化の目的，手順を理解する。
・関係データベース(RDB)の代表的なデータの操作を理解する。
・代表的なデータベース言語や SQL 文の基本を理解する。
・データベースの排他制御，障害回復の基本的な仕組みを理解する。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	データベースの設計１	16	
2	データベースの設計２	17	
3	データベース管理システム(DBMS)	18	
4		19	
5	SQL	20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10	いろいろなデータベース	25	
11	正規化	26	
12		27	
13		28	
14		29	
15	最終試験	30	

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ
	基本情報午前問題集	株式会社インフォテック・サーブ

実習環境

目標資格

資　格　名	実施団体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法

科目試験

＜評価基準＞　100～90 点：　秀
89～80 点：　優
79～70 点：　良
69～60 点：　可
59 点以下：不可

科目方針

本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。

科目番号：コア-105

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ネットワークとセキュリティ	15			15

科　目　概　要	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。
学習到達目標	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	インターネット	16	
2	標準プロトコル	17	
3	ネットワークアーキテクチャ	18	
4	LAN と MAC アドレス	19	
5	接続装置とその他の LAN 技術	20	
6	ネットワークの構成要素	21	
7	通信技術と伝送制御	22	
8	ネットワーク管理	23	
9	中間試験(ネットワーク分野)	24	
10	情報セキュリティの概念	25	
11	情報セキュリティ技術	26	
12	情報セキュリティの管理と評価	27	
13	セキュリティ対策	28	
14		29	
15	最終試験(セキュリティ分野)	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT ワールド	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
IT パスポート試験	IPA 独立法人情報処理推進機構
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法	科目試験 中間試験(ネットワーク分野) 50% 最終試験(セキュリティ分野) 50% ＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。

科目番号：MM-101

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
CG 概論	15			15

科　目　概　要	コンピュータグラフィックス（ＣＧ）に関する専門用語や技法について、講義と実例を通して基礎となる知識を学習する。 ＣＧ－ＡＲＴＳ検定の「ＣＧクリエイター検定ベーシック」の受験に対応できるように幅広い基礎知識を習得する。
学習到達目標	ゲームクリエイターやＧＣクリエイターとして活躍するために必要な専門用語や技法を学び、ゲームやＣＧを作成するソフトウェアのマニュアルやゲーム・ＣＧ関連書籍を理解できるようになる

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ＣＧとは	16	
2	表現の基礎	17	
3	２次元ＣＧの基礎と写真撮影（１）２次元ＣＧ	18	
4	２次元ＣＧの基礎と写真撮影（２）写真撮影	19	
5	３次元ＣＧの制作（１）モデリング	20	
6	３次元ＣＧの制作（２）マテリアル	21	
7		22	
8	３次元ＣＧの制作（３）アニメーション	23	
9		24	
10	３次元ＣＧの制作（４）カメラワーク	25	
11	３次元ＣＧの制作（５）ライティング	26	
12		27	
13	３次元ＣＧの制作（６）レンダリング	28	
14	３次元ＣＧの制作（７）合成	29	
15	科目試験	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	入門ＣＧデザイン	ＣＧ-ＡＲＴＳ協会
副教材	ＣＧクリエイター検定	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	学習ノート	ＫＣＳＫオリジナル

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
ＣＧクリエイター検定試験３級	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会 公益財団法人画像情報教育振興協会

成績評価方法	科目試験(７０％) 出席状況(２０％) 確認問題(１０％) ＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	受講者に学習ノート(オリジナルプリント、書き込みによってノートを完成させる形式)を配布する。プロジェクタで同一の内容をスクリーンに提示して講義を進める。受講者はノートを作成しつつ、適宜、演習を行い学習内容の定着を図る。

科目番号：コア-107

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ＩＴ戦略とマネジメント	30			30

科目概要

企業におけるＩＴ戦略で重要となる「システム戦略」「経営戦略」「企業と法務」「プロジェクトマネジメント」「サービスマネジメント」について、講義を通して用語知識を習得する。

学習到達目標

企業の様々なプロジェクトに対し、ＩＴ化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	企業活動	16	経営戦略マネジメント
2	企業会計	17	技術戦略マネジメント
3		18	ビジネスインダストリ
4	応用数学	19	
5		20	（確認試験２）
6	OR	21	プロジェクトマネジメント
7		22	
8	IE 分析と QC 手法	23	
9	業務分析	24	（確認試験３）
10		25	サービスマネジメント
11	法務と標準化	26	サービスマネジメントの手法
12		27	
13	（確認試験１）	28	（確認試験４）
14	経営戦略マネジメント	29	システム監査
15		30	（確認試験５）

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	IT 戦略とマネジメント	株式会社インフォテック・サーブ
副教材	IT 戦略とマネジメント サブノート(各校任意)	株式会社インフォテック・サーブ

実習環境

目標資格

資　格　名	実　施　団　体
基本情報技術者試験	IPA 独立法人情報処理推進機構

成績評価方法

科目試験(全５回の確認試験)

確認試験 1(企業と法務分野)	30%
確認試験 2(経営戦略分野)	20%
確認試験 3(ＰＭ分野)	20%
確認試験 4(ＳＭ分野)	20%
確認試験 5(システム監査分野)	10%

＜評価基準＞
100～90 点：秀
89～80 点：優
79～70 点：良
69～60 点：可
59 点以下：不可

科目方針

本科目は基本情報技術者試験に向けた基礎知識を習得させるとともに、午前免除認定講座としての用語知識網羅性を意識して講義を行うこと。

科目番号：MM-104

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
マルチメディア概論	15			15

科　目　概　要	・これから社会人になる学生、日常業務でＰＣやインターネットを利用する立場の人、ＩＴ分野にかかわる人に必要となるマルチメディアの基礎知識を習得する。 ・ＣＧ－ＡＲＴＳ検定の「マルチメディア検定ベーシック」の受験に対応できるように幅広い基礎知識を習得する。
学習到達目標	マルチメディアに関する下記の内容が説明できる。 アナログとディジタル、マルチメディア、双方向性、ユーザインタフェース、人間の視覚と聴覚、文書、音声と音響、画像と図形、アニメーション、映像、ヒューマンインタフェース、コンピュータとインターネットに関する基礎、コンセプトメイキング、プログラミング、Ｗｅｂサイト構築・運営、サーバシステム、日常生活に広がるマルチメディアに関する事柄、ネットワークセキュリティと知的財産権

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	マルチメディアの特徴	16	
2		17	
3	ディジタル端末	18	
4	コンテンツ制作のためのメディア処理	19	
5		20	
6		21	
7	科目試験その１	22	
8	インターネットと通信	23	
9	インターネットで提供されるサービス	24	
10		25	
11	インターネットビジネス	26	
12	ディジタルとネットワークで進化するライフスタイル	27	
13	社会に広がるマルチメディア	28	
14	セキュリティと情報リテラシ	29	
15	科目試験その２	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	入門マルチメディア	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	マルチメディア検定公式問題集	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	学習ノート	ＫＣＳＫオリジナル

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
マルチメディア検定ベーシック	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会 公益財団法人画像情報教育振興協会

成績評価方法	科目試験(７０%) 出席状況(２０%) 確認問題(１０%)	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	受講者に学習ノート(オリジナルプリント、書き込みによってノートを完成させる形式)を配布する。プロジェクタで同一の内容をスクリーンに提示して講義を進める。受講者はノートを作成しつつ、適宜、演習を行い学習内容の定着を図る。	

科目番号：MM-131

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
特別講座１	90			90

科　目　概　要	「基本情報技術者試験」、「ＣＧ－ＡＲＴＳ検定ＣＧクリエーターベーシック」「ＣＧ－ＡＲＴＳ検定マルチメディア　ベーシック」の対策講座を実施する。 「基本情報技術者試験」は受験者の申込区分に応じて、午前午後対策クラス、午後対策クラスを編成して実施する。
学習到達目標	基本情報技術者試験の合格ラインである６０点以上の得点が取得できる。 画像情報教育振興協会主催のＣＧクリエイター検定、マルチメディア検定ベーシックの合格ラインである７０点以上の得点が取得できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1～20	ＣＧ－ＡＲＴＳ検定対策 ・公式問題集を使用して問題演習 ・模擬試験と見直し	56～75	基本情報技術者試験対策 表計算 ・基本情報 STEP UP 演習 表計算対策 問題演習 ・基本情報 過去問演習
21～40	基本情報技術者試験対策 アルゴリズム ・基本情報 STEP UP 演習 アルゴリズム対策 問題演習 ・基本情報 過去問演習	76～90	基本情報技術者試験対策 模擬試験と見直し
41～55	基本情報技術者試験対策 選択問題 ・ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、データベース、システム設計、マネジメント、ストラテジ 問題演習		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	基本情報 STEP UP 演習 表計算対策	インフォテック・サーブ
主教材	基本情報 STEP UP 演習 アルゴリズム対策	インフォテック・サーブ
主教材	基本情報 STEP UP 演習 知識応用対策	インフォテック・サーブ
副教材	既往問題	
主教材	CG クリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集　改訂第二版	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
主教材	マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集　改訂第三版	ＣＧ－ＡＲＴＳ協会
副教材	既往問題	

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体
経済産業省主催　基本情報技術者試験	独立行政法人情報処理推進機構（ IPA ）
ＣＧクリエイター検定ベーシック	画像情報教育振興協会主催
マルチメディア検定ベーシック	画像情報教育振興協会主催

成績評価方法

＜評価基準＞　100～90 点：　秀
89～80 点：　優
79～70 点：　良
69～60 点：　可
59 点以下：不可

科目番号：MM-113

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
キャラクター描画	13	2		15

科　目　概　要	キャラクターをリアルに描写するために人体構造の知識や描画技法について、講義と演習を通して習得する。
学習到達目標	人体の構造とキャラクター描写の基本やテクニックを習得し、ゲームやイラストのキャラクターをリアルに描写できるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	キャラクターの表現	9	人体の構造と描画テクニック７ 年齢
2	キャラクターの立体感	10	人体の構造と描画テクニック８ 重心と動作
3	人体の構造と描画テクニック１ 全身	11	人体の構造と描画テクニック９ 衣服
4	人体の構造と描画テクニック２ 頭部	12	イラスト制作１
5	人体の構造と描画テクニック３ 胴体	13	イラスト制作２
6	人体の構造と描画テクニック４ 腕と手	14	講評・総括
7	人体の構造と描画テクニック５ 脚と足	15	科目試験
8	人体の構造と描画テクニック６ 髪とアクセサリー		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	・配布資料	
副教材	・鉛筆（シャープペンシル）	
	・消しゴム	

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（５０％） ・演習課題（５０％） 別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可

科目番号：MM-106

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ＳＥＡ／Ｊ基礎	15			15

科　目　概　要	前期科目「ネットワークとセキュリティ」で学習したセキュリティについて、具体例を盛り込んでより深く学習する。情報処理技術者試験基本情報、情報セキュリティマネジメント試験の問題を解く基礎となる知識を学習する。
学習到達目標	情報セキュリティの重要性を理解する。 脅威と脆弱性、予防・対処方法を理解する。 情報セキュリティに関する用語とその仕組みを理解する。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	情報セキュリティマネージメント	16	
2		17	
3	セキュリティ運用	18	
4	インフラセキュリティ	19	
5		20	
6	不正アクセス	21	
7	ファイアウォール	22	
8		23	
9	侵入検知	24	
10	認証	25	
11		26	
12	セキュリティプロトコル	27	
13	不正プログラム、暗号、電子署名、PKI	28	
14		29	
15	科目試験	30	

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	SEA/J 情報セキュリティ技術認定基礎コース	ＳＥＡ／Ｊ協会
副教材	学習ノート	オリジナル

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	科目試験(８０%) 出席状況(１０%) 確認問題(１０%)	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科　目　方　針	各単元において講義の前または後に「ＩＰＡ情報セキュリティ　映像コンテンツ」を視聴し理解を深める。 １単元…Ｎｏ１３「情報を漏らしたのは誰だ？　～内部不正と情報漏えい対策～」 ２単元…Ｎｏ１４「３つのカバン　～新入社員が知るべき情報漏えいの脅威～」 ３単元…Ｎｏ６　「デモで知る！　標的型によるパソコン乗っ取りの脅威と対策」 ４単元…Ｎｏ２　「見えざるサイバー攻撃　～標的型サイバー攻撃の組織的な対策～」 ５単元…Ｎｏ１１「あなたのスマートフォン、ウィルスが狙っている！」 Ｎｏ１２「＜乗っ取り＞の危険があなたのスマートフォンにも！」 ７単元…Ｎｏ１　「その警告メッセージ、信じて大丈夫？ブラウザの“偽警告”にご用心！」

実務経験のある教員等に授業科目の授業計画（シラバス）

科目番号：MM-103

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプランニング	10	5		15

科　目　概　要	ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。 なお、本科目はゲーム開発企業でゲーム開発に携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	ゲームを開発するための発想法から、そのアイデアを整理して企画書を作成するまでができるようになる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	ゲーム制作の基礎知識	10	ジャンル別 企画書作成のポイント
2	ゲームの企画書		総合演習
3	プランナー	11	総合演習
	グループ作成演習	12	ブラッシュアップ
4	アイデアの抽出		クリンナップ
5	ブレーンストーミング&KJ 法演習	13	総合演習
		14	科目のまとめ&作品紹介
6	企画書のレイアウト	15	科目試験
7	ビジュアルの重要性		
8	プレゼンテーション		
	アイデアのまとめ演習		
9	企画書の作り方と仕様書 総合演習		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	配布資料	

実　習　環　境

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（４０％） ・演習問題（６０％） 別途定める評価シートに基づく	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-102

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デザイン理論	15			15

科　目　概　要	色彩や物体の配置などデザイン的な要素が引き起こす様々な効果について、講義と実例を通して「分析」「評価」「コントロール」する基礎的な知識と技法を学習する。
学習到達目標	ビジュアルデザインに関する知識や技術を学習することにより、デザインの中に自分の意図を明確に表現する方法を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	デザイン分野とデザインの本質	10	線遠近法以外の遠近法
2	色の基本的な知識		調子で表す立体感
3	色による感情効果	11	平面構成
	色の対比と同化		表現法
4	配色法	12	美の秩序と構成の基本
5	色の特徴	13	配置による感情効果
6	観察の重要性	14	デザインプロセス
	観察方法としてのデッサン		デザイナーの心得
7	プリミティブによる観察		デジタルデザインへ
	遠近法の基礎知識	15	科目試験
8	一点透視法の利用		
	二点透視法の利用		
9	三点透視法の利用		
	線遠近法の応用		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	デザイン理論	
副教材	配色カード、スケッチブック、色鉛筆、鉛筆(2B、6B)、消しゴム、定規、のり、はさみ、カッターナイフ	

実　習　環　境	

目　標　資　格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	・科目試験（５０%） ・演習作品（５０%） 別途定める評価シートに基づく
	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-108

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
モデリング	8		7	15

科目概要

　オランダ生まれのオープンソース統合３ＤＣＧソフトウェア「Ｂｌｅｎｄｅｒ」を使用して３ＤＣＧ制作の最初の工程であるモデリングを学習する。
　同時進行で実施している別科目「デザイン実践」で使用している３ＤＣＧソフトウェア「ＤＯＧＡ」はモデリングの作業が非常にシンプルで初心者向きである。そのため「ＤＯＧＡ」のモデルの制作には限界がある。それに対して、「Ｂｌｅｎｄｅｒ」は商用のハイエンドクラスと肩を並べるほどの高機能３ＤＣＧソフトウェアで、全てを使いこなすのは困難であるが、本科目ではこれにチャレンジし、詳細なポリゴンモデルの編集を習得する。

学習到達目標

　オープンソース統合３ＤＣＧソフトウェア「Ｂｌｅｎｄｅｒ」を使用して下記の内容を習得する。
（１）インターフェイスの名称と役割を説明できる。
（２）ショートカットキーを使った操作ができる。
（３）オブジェクトモードと編集モードの切り替えができる
（４）ツールシェルフとプロパティパネルが使用できる
（５）オブジェクトの移動、回転、サイズ変更、複製ができる
（６）メッシュの選択、反転、移動、回転、サイズ変更、分割、分離、統合、削除ができる
（７）実習を通じて以下のモデルが作成できる
　　星、スマートフォン、蛇腹、バネ、マグカップ、タイヤ、バイク

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	Ｂｌｅｎｄｅｒの基礎知識 モデリング入門編	9	モデリング中級編
2	モデリング初級編１	10	課題制作２
3	モデリング初級編２	11	課題制作３
4	モデリング初級編３	12	課題制作４
5	モデリング初級編４	13	課題制作５
6	モデリング初級編５	14	課題制作６
7	モデリング初級編６	15	課題制作７
8	課題制作１		

使用教材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	Ｂｌｅｎｄｅｒ２．９　３ＤＣＧモデリング・マスター	株式会社ソーテック社
副教材		

実習環境

Ｂｌｅｎｄｅｒ
Ｗｉｎｄｏｗｓ１０

目標資格

資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法

課題制作で評価する。
　規定課題
　自由課題

＜評価基準＞　100～90 点：　秀
　89～80 点：　優
　79～70 点：　良
　69～60 点：　可
　59 点以下：不可

科目方針

「Ｂｌｅｎｄｅｒ」のインターフェースや操作は、多岐にわたって非常に多い。講義後の演習だけでは十分ではないと思われるので、前回の復習を十分に行うことが必要である。

科目番号：MM-105

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ゲームプログラミング１	72		18	90

科　目　概　要	・プログラミング言語の基礎学習を目的とし、C 言語の構文、制御構造を理解させる。 ・講義の終盤は、学習した知識で作成可能な簡単なゲームプログラミング（倉庫番、じゃんけんゲームなど）を行う。 ・この科目は、ゲームプログラミング 2、3 という本格的なゲームプログラミングへ進む前の言語習得が目的である。プログラム言語に対する「苦手意識」を持たせないように、難易度は低～中程度の設定でプログラミングの基礎を学習させる。
学習到達目標	基本的なアルゴリズムのプログラムであれば、言語を用いて開発できるようになる。 ・変数、定数、予約語といった基本的な用語が理解できる。 ・変数の定義ができる。 ・演算記号を用いて、計算式を組むことができる。 ・制御構造(順次、選択、繰返し)の各命令をプログラム中で使用し、構造化プグラミングができる。 ・配列の定義ができる。 ・引数、戻り値の使い方が理解できる。 ・構造体の定義ができる。 ・学習内容を使った簡単なゲームプログラム（じゃんけんゲームなど）

講　義　計　画	回	内　容	回	内　容
	1	C 言語とゲームプランニング	32	関数(３)プロトタイプ宣言
	2	C 言語の基本的なルールと記述	33	関数(４)変数とスコープ
	3	変数（１）変数を作成	34	関数(５)変数の寿命と標準ライブラリ関数
	4	変数（２）変数への値の代入と出力方法	35	関数の処理の実習問題(２)
	5	プリント演習（ここまでの復習）	36	配列(１)配列宣言
	6	演算子（１）四則演算	37	配列(２)値の代入と初期化と多次元配列
	7	演算子（２）単項演算子と複合演算子	38	配列の処理の実習問題
	8	演算子（３）前置詞後置詞	39	文字列操作（１）文字と文字列
	9	演算子（４）型変換	40	文字列操作（２）文字列の
	10	プリント演習（ここまでの復習）	41	文字列操作の処理の実習問題（１）
	11	条件分岐（１）条件分け	42	文字列操作の処理の実習問題（２）
	12	条件分岐（２）組み合わせ条件と if 文	43	ポインタ（１）アドレスの格納
	13	条件分岐（３）if-else 文	44	ポインタ（２）ポインタ変数の参照と配列ポインタ
	14	条件分岐（４）ネストと switch 文	45	ポインタの処理の実習問題(１)
	15	条件分岐実習問題(１)	46	ポインタの処理の実習問題(２)
	16	条件分岐実習問題(２)	47	ポインタ（３）文字列とポインタ、関数とポインタ
	17	条件分岐実習問題(３)	48	ポインタ（４）配列と引数
	18	繰り返し処理(１)for 文	49	ポインタの処理の実習問題(３)
	19	繰り返し処理実習問題(１)	50	ポインタの処理の実習問題(４)
	20	繰り返し処理(２)while 文と do-while 文	51	ファイル入出力（１）ストリームの概念と入出力の書式
	21	繰り返し処理実習問題(２)	52	ファイル入出力（２）ファイル入出力の流れ
	22	繰り返し処理(３)break 文と continue 文	53	ファイル入出力の処理の実習問題(１)
	23	繰り返し処理実習問題(３)	54	ファイル入出力の処理の実習問題(２)
	24	繰り返し処理(４)無限ループと goto 文	55	ファイル入出力（３）ファイルオープンとクローズの確認

	25	繰り返し処理実習問題(４)	56	ファイル入出力（４）ファイルの入出力
	26	プリント演習（ここまでの復習）	57	ファイル入出力（５）ランダムアクセスとバイナリファイル
	27	科目試験（中間試験）対策	58	ファイル入出力の処理の実習問題(３)
	28	科目試験（中間試験）	59	ファイル入出力の処理の実習問題(４)
	29	関数(１)関数と関数呼び出し	60～88	総合演習（ゲームプログラム製作）
	30	関数(２)引数と戻り値、キーボード入力	89	科目試験対策
	31	関数の処理の実習問題（１）	90	科目試験

使用教材	書籍名	出版社
	主教材　かんたんＣ言語	株式会社技術評論社
	副教材　学習ノート	ＫＣＳＫオリジナル

実習環境	

目標資格	資格名	実施団体

成績評価方法		
	科目試験(８０%) 出席状況(１０%) 確認問題(１０%)	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可

科目番号：MM-107

科目番号：科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デザイン実践	18	5	22	45

科　目　概　要	３ＤＣＧ制作ソフト(ＤＯＧＡ－Ｌ３)を使用して３ＤＣＧアニメーションを制作する。制作を通じて、各作業工程（モデリング、アクション設定、モーション設計、レンダリング、編集）で、どのような作業を行うかを理解する。オリジナルシナリオを作成し、起承転結が盛り込まれた３ＤＣＧアニメーションを制作する。
学習到達目標	３ＤＣＧ制作ソフト（ＤＯＧＡ－Ｌ３）を使用して下記の操作ができる。 パーツアセンブラによるモデリング、人物や動物などの多関節物体の作成、多関節物体に対するアクションの設定、各シーンのモーション設定、レンダリング 編集ソフト（Windows ムービーメーカー）を使ってカットの編集ができる。 シナリオ、絵コンテが作成でき、それにしたがって３ＤＣＧアニメーション作成できる。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	３ＤＣＧアニメーション制作の概要	24	規定課題２(自由課題)
2	ＤＯＧＡ－Ｌ３の操作(基本)	25	
3		26	
4		27	
5	ＤＯＧＡ－Ｌ３の操作(応用)	28	
6		29	
7		30	
8		31	規定課題３(自由課題)
9	編集	～	
10	演習	45	
11			
12			
13	課題制作１（規定課題）		
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20	規定課題１の発表、評価		
21	規定課題２(自由課題)		
22			
23			

使　用　教　材		書　籍　名	出　版　社
	主教材	課題制作用プリント教材	ＫＣＳＫオリジナル
	副教材		

実　習　環　境	Ｗｉｎｄｏｗｓ ＤＯＧＡ－Ｌ３ Ｗｉｎｄｏｗｓムービーメーカー

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	課題制作で評価する。	＜評価基準＞　100～90 点：　秀 89～80 点：　優 79～70 点：　良 69～60 点：　可 59 点以下：不可
科　目　方　針	実習時間を十分に確保して、学生にはストーリーが盛り込まれ、かつ他の人に見せることができるクオリティの高い３ＤＣＧアニメーションを作成させる。個人ごとの進捗管理を行う。	

科目番号：MM-109

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
デザインツール	18	8	19	45

科　目　概　要	フォトレタッチソフトの定番であるＰｈｏｔｏｓｈｏｐのインターフェースや基本操作を学習し、様々なデジタル画像の加工方法を習得する。 実技としての科目試験を実施するが、課題制作の結果を重視した評価を行う。
学習到達目標	Ｐｈｏｔｏｓｈｏｐの下記の機能を理解し、デジタル画像へ反映できる。 ペイント機能、画像の選択機能、色調補正、レイヤー機能 当科目で習得したＰｈｏｔｏｓｈｏｐの機能と、先行科目「デザイン理論」で学習したデザインに関する知識を活用して、ＣＧコンテストへの作品制作を行い応募する。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	Ｐｈｏｔｏｓｈｏｐの基本操作 ドキュメントウィンドウ	24	課題制作「写真展の案内リーフレット」
2	ドキュメントウィンドウ	25	
3	ペイントツール	26	課題制作「デジタル水彩画」
4		27	
5	画像の選択	28	
6		29	
7	画像の補正	30	
8		31	課題制作「総合演習」
9	色調の補正		
10	画像の合成	45	
11			
12	「ＣＤジャケット」の制作演習		
13			
14			
15			
16			
17	科目試験(実技試験)		
18	課題制作「パン屋さんの広告」		
19			
20			
21			
22	課題制作「写真展の案内リーフレット」		
23			

使　用　教　材	書　籍　名	出　版　社
	主教材　ＣＧリテラシー　Photoshop & Illustrator CS4 for Windows	実教出版
	副教材　課題制作用プリント教材	ＫＣＳＫオリジナル

実　習　環　境	Ｐｈｏｔｏｓｈｏｐ Ｗｉｎｄｏｗｓ１０ ペンタブレット

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法	ペーパー試験２５％ 課題制作(３点)７５％ ＜評価基準＞　100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可
科　目　方　針	1 単元の講義が完了したら、講義範囲内の練習問題を速やかに実施し、操作や手順の定着をはかる。課題制作に十分な時間を与えて、学生の制作意欲を向上させる。応募するコンテストの入賞を狙う。

科目番号：MM-114

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
就職対策／演習	4	11		15

科　目　概　要	これから就職活動を行う人を対象とします。その他、特に受講条件はありません。
学習到達目標	・「なぜ就職するのか」という本講座の目的を理解し、概要を把握する。 ・「なぜ自己分析をするのか」「自己分析で何を見つけるのか」といった、自己分析の目的を正しく理解する。自己分析の方法（ステップ）を理解する。 ・「なぜ職種・業種研究をするのか」「これが疎かだとどうなるのか」を理解する。 ・自己分析結果から自分の適性や志向性を見つけ、それに合う職種や業種について考察する意味を理解する。 ・憧れやイメージだけではなく、広い視野で「仕事」を考える。 ・「なぜ企業研究をするのか」「これが疎かだとどうなるのか」を理解する。 ・自分自身と同様に企業（相手）のことを知る必要性を理解する。 ・職種、業種研究の結果を踏まえて、企業を考察することができる。 ・「何のために履歴書やエントリーシートを作成するのか」を理解する。 ・履歴書、エントリーシート作成のポイントを理解する。 ・会社訪問、会社説明会、就職セミナーなどで、企業と接することの重要性を理解する。 ・「見られる」ことと「見る」ことの意味と目的を理解し、チャンスを最大限に活かすために準備すべきことを知る。 ・筆記試験の種類と傾向を知り、効率よく効果的な習得方法の知識を得る。 ・就職試験の論作文の目的は何かを理解する。 ・論作文の作成手順、基本構成である「起承転結」、作成上の注意点を理解する。 ・「起承転結」のバリエーションの構成方法と、その特徴を理解する。 ・面接試験の定番質問の意図を理解し、適切な受け応えを考える。 ・内定後、入社までになすべき手続き、準備、心構えを理解する。 ・これからの就職活動について、具体的に計画を立てる。

講　義　計　画	回	内　容	回	内　容
	1	学生から社会人へ ～就職するって？～	8	筆記試験 ～やった分だけ力になる～
	2	自己分析 ～何のため？ 自分のため！～ ①	9	作文・論文 ～正しい日本語、適切な日本語～ ①
	3	自己分析 ～何のため？ 自分のため！～ ②	10	作文・論文 ～正しい日本語、適切な日本語～ ②
	4	職種研究・業種研究 ～自分に合った仕事は？～	11	面接試験 ～ここでアピールしなければ！～ ①
	5	企業研究・企業選択 ～相手のこともよく知ろう～	12	面接試験 ～ここでアピールしなければ！～ ②
	6	提出書類 ～履歴書作成にも練習あり～	13	内定後 ～これからがはじまりだ！～
	7	会社訪問の心構え	14 ～ 15	就職活動の身だしなみ

使　用　教　材		書　籍　名	出　版　社
	主教材	配布資料	
	副教材	就職活動のガイドライン	KCS 北九州情報専門学校
		就活力アップ筆記試験対策 ベーシックドリル 一般常識＆SPI	実教出版

実　習　環　境	

目　標　資　格	資　格　名	実　施　団　体

成績評価方法		
まじめに取り組み、自己分析などの机上演習課題と履歴書の清書を提出すること。	＜評価基準＞	100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下：不可