

授業科目名	C言語 I			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	1年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー・ゲームクリエイター・情報セキュリティ			担当教員	平田	
授業の方法	演習			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験3級に合格できるレベル。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	3	1. はじめてのプログラム	21		
	2	3	2. 変数	22		
	3	3	3. 画面への表示	23		
	4	4	4. 簡単な計算	24		
	5	4	5. キーボードからの読み込み	25		
	6	5	6. 処理の流れ	26		
	7	5	7. たくさんの値の扱い―配列―	27		
	8	5	8. 文字列の扱い―文字配列―	28		
	9	5	9. ポインタ	29		
	10	5	10. プログラムの小分け1―関数―	30		
	11	5	11. データのまとめ―構造体―	31		
	12	5	12. ファイルの処理	32		
	13	5	13. 用意されている関数―標準関数―	33		
	14	5	14. プログラムの小分け2	34		
	15	5	15. 名前の有効範囲と変数の生存期間	35		
	16	5	16. プログラムの字面の書き換え―前処理―	36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	初級C言語やさしいC					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	C言語Ⅱ			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	1年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・ゲームクリエイター・情報セキュリティ			担当教員	平田	
授業の方法	講義			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験3級・2級に合格できるレベル。					
年間の授業の計画		授業時間数			授業時間数	
	1	2	1. C言語の基礎知識	21	2	演習11
	2	4	2. データ型と表示	22		
	3	10	3. 入力と演算	23		
	4	12	4. 制御構造	24		
	5	7	5. 配列	25		
	6	2	6. 関数	26		
	7	3	7. ポインタ	27		
	8	6	8. 文字列	28		
	9	2	9. 構造体	29		
	10	2	10. ファイル	30		
	11	2	演習1	31		
	12	2	演習2	32		
	13	2	演習3	33		
	14	2	演習4	34		
	15	2	演習5	35		
	16	2	演習6	36		
	17	2	演習7	37		
	18	2	演習8	38		
	19	2	演習9	39		
	20	2	演習10	40		
授業時間数 計					72	
テキスト	C言語マスター演習問題集					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	パソコン実習				授業時間数	72	
学科	情報処理科				学年	2年	
コース	システムエンジニア				担当教員	中山	
授業の方法	演習				実務経験	有	
授業の内容							
授業の到達目標	・ javascriptを使用してプログラムが制作できる。						
年間の授業の計画		授業 時間数				授業 時間数	
	1	10	基本操作		21		
	2	12	イベント操作		22		
	3	12	配列の使い方		23		
	4	18	アニメーション作成		24		
	5	20	Webサイト作成		25		
	6				26		
	7				27		
	8				28		
	9				29		
	10				30		
	11				31		
	12				32		
	13				33		
	14				34		
	15				35		
	16				36		
	17				37		
	18				38		
	19				39		
	20				40		
授業時間数 計						72	
テキスト	1冊ですべて身につく javascript入門講座						
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける						

授業科目名	ネットワーク		授業時間数	72	
学科	情報処理科		学年	1年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー・ゲームクリエイター・情報セキュリティ		担当教員	中山	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容					
授業の到達目標	・サーティファイWebクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目標とする。 ・ネットワークの基礎知識を習得する。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	2	ネットワーク概論・基礎	21	2 Webデザイン基礎(1) レイアウト・グリッド
	2	2	インターネット基礎・利用について	22	2 Webデザイン基礎(2) 画像加工・タイポグラフィ
	3	2	Webサイト基礎(1) Webサイトの仕組み・作成方法	23	2 Webデザイン基礎(3) ユーザビリティ・アクセシビリティ
	4	2	Webサイト基礎(3) ブラウザー、ドメインなど	24	18 サーティファイWebクリエイター能力認定試験スタンダード 模擬問題
	5	2	HTML基礎(1) 構造化	25	6 最新Web技術について
	6	2	HTML基礎(2) HTML5	26	
	7	2	HTML基礎(3) 記述法	27	
	8	4	HTML基礎(4) 基本ページの作成	28	
	9	2	CSS基礎(1) CSSの仕組み	29	
	10	2	CSS基礎(2) セレクターについて	30	
	11	2	CSS基礎(3) 外部CSS、共通CSS	31	
	12	2	CSS基礎(4) 色の設定	32	
	13	2	CSS基礎(5) ボックスモデル	33	
	14	2	CSS基礎(6) レイアウト	34	
	15	2	CSS基礎(7) CSSシグネチャの利用	35	
	16	2	HTML、CSS応用(1) 高度なリスト	36	
	17	2	HTML、CSS応用(2) 回り込み、マージン	37	
	18	2	HTML、CSS応用(3) テーブル	38	
	19	2	HTML、CSS応用(4) ギャラリーレイアウト	39	
	20	2	HTML、CSS応用(5) フォーム	40	
授業時間数 計				72	
テキスト	Webクリエイター能力認定試験（HTML5対応）エキスパート公式テキスト、 Webクリエイター能力認定試験（HTML5対応版）スタンダード 問題集				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	ITパスポート		授業時間数	144	
学科	情報処理科		学年	1年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー ゲームクリエイター・情報セキュリティ		担当教員	中村	
授業の方法	講義		実務経験	有	
授業の内容	ITの基礎知識だけではなく、ビジネス、情報セキュリティ、コンプライアンスといった幅広い知識を身につけることを目的としています。				
授業の到達目標	ITパスポート試験に合格できるレベル				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	11	コンピュータシステム - コンピュータの構成要素	21	
	2	8	コンピュータシステム - ソフトウェア	22	
	3	8	コンピュータはどうして動くのか コンピュータの考え方	23	
	4	2	コンピュータはどうして動くのか 統計の基礎	24	
	5	9	アルゴリズムとプログラミング	25	
	6	6	PCを使うために必要な技術 マルチメディア	26	
	7	7	PCを使うために必要な技術 データベース	27	
	8	6	PCを使うために必要な技術 コンピュータシステム	28	
	9	6	PCを使うために必要な技術 ネットワーク	29	
	10	12	PCを使うために必要な技術 セキュリティ	30	
	11	10	システム開発とマネジメント システム開発	31	
	12	7	システム開発とマネジメント ITにかかわるマネジメント	32	
	13	15	企業と法務 企業	33	
	14	11	企業と法務 法務	34	
	15	8	経営戦略 経営戦略マネジメント	35	
	16	2	経営戦略 技術戦略マネジメント	36	
	17	5	経営戦略 ビジネスインダストリ	37	
	18	2	経営戦略 システム戦略	38	
	19	5	経営戦略 システム企画	39	
	20	4	模擬試験問題	40	
授業時間数 計				144	
テキスト	スピードマスター ITパスポート試験 テキスト&問題集 七訂版				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	2D-CAD			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	1年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー ゲームクリエイター・情報セキュリティ			担当教員	中村	
授業の方法	演習			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	Jw_cadの基本操作から、建築図面の書き方の流れをマスターする					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	1	Jw_cadのインストール方法や各部名称等	21		
	2	14	[基本] 図面の保存から基本図形の作図	22		
	3	14	[基本] 平面図の基本操作	23		
	4	7	[図面の書き方] レイヤ	24		
	5	24	[図面の書き方] 図面の書き方及び操作方法	25		
	6	6	[実践] 各種機能を使用した敷地図と面積表	26		
	7	6	[実践] 日影図などの作図方法	27		
	8			28		
	9			29		
	10			30		
	11			31		
	12			32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	やさしく学ぶJw_cad 8《デラックス版》					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	3D-CAD			授業時間数	72		
学科	情報処理科			学年	2年		
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー ゲームクリエイター・情報セキュリティ			担当教員	中村		
授業の方法	演習			実務経験	有		
授業の内容							
授業の到達目標	Autodesk Fusionの基本操作から、色々な題材を基に、基本的な機能や3Dデータを作成する際の考え方を身に付けます。						
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数		
	1	4	FUSION360 基本操作	21			
	2	4	ネコのクッキー型を作ろう	22			
	3	3	3Dプリンターの出力について学ぼう	23			
	4	4	データの管理方法を学ぼう	24			
	5	4	スケッチについて学ぼう	25			
	6	4	コップを作ろう	26			
	7	5	ワイングラスを作ろう	27			
	8	4	コップに取っ手を付けよう	28			
	9	4	簡単なスマートフォンスタンドを作ろう	29			
	10	4	恐竜のドアストッパーを作ろう	30			
	11	4	ロボットで作業平面について学ぼう	31			
	12	4	取っ手のとれるスコップを作ろう	32			
	13	4	スマートフォンスタンドを作ろう	33			
	14	5	プロペラを作ろう	34			
	15	5	イルカのペンダントトップを作ろう	35			
	16	5	スーパーミニカーを作ろう	36			
	17	5	世界にひとつだけの小物入れを作ろう	37			
	18			38			
	19			39			
	20			40			
授業時間数 計					72		
テキスト	Autodesk Fusion操作ガイド ベーシック編 2025年版 Autodesk Fusion操作ガイド アドバンス編 2025年版						
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける						

授業科目名	Webデザイン			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	1年	
コース	Webデザイナー			担当教員	中山	
授業の方法	演習			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	・サーティファイWebクリエイター能力認定試験エキスパートの合格を目標とする。 ・基本的なWebサイトを構築する。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	12	Webサイト作成練習 スタンダードレイアウト	21		
	2	12	Webサイト作成練習 グリッドレイアウト	22		
	3	12	Webサイト作成練習 シングルページレイアウト	23		
	4	20	ポートフォリオ作成	24		
	5	6	CMS基礎	25		
	6	6	CMS活用 WordPressを利用したWebサイト作成	26		
	7	4	SEO基礎	27		
	8			28		
	9			29		
	10			30		
	11			31		
	12			32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	HTML5/CSSモダンコーディング					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	グラフィック演習			授業時間数	144		
学科	情報処理科			学年	1年		
コース	マルチメディア情報・Webデザイナー・ゲームクリエイター ・情報セキュリティ			担当教員	中山		
授業の方法	演習			実務経験	有		
授業の内容	・ Adobe Illustrator CCを使用した自習を通じてデザインに必要なスキルの習得。検定対策として課題作成の練習。						
授業の到達目標	・ Adobe Illustrator CCの習熟、デザインの基礎「色彩効果」、Photoshopクリエイター能力認定試験の合格水準を目指す。						
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数		
	1	2	デザイン基礎・色彩効果	21	4	デザイン基礎・色彩効果	
	2	6	Illustrator演習・ファイルの操作・パスの描画	22	4	Photoshop演習・ファイルの操作・カラーの設定	
	3	8	Illustrator演習・ベジェ曲線・線幅ツール	23	4	Photoshop演習・ブラシ設定・レイヤーの操作	
	4	4	Illustrator演習・アンカーポイントの編集	24	4	Photoshop演習・描画モード・不透明度	
	5	6	Illustrator演習・セグメントの移動・パスの調整	25	2	Photoshop演習・画像の補正	
	6	2	Illustrator演習・オブジェクトの移動	26	4	Photoshop演習・明るさ・コントラスト	
	7	2	Illustrator演習・オブジェクトの回転	27	4	Photoshop演習・ヒストグラム・トーンカーブ	
	8	2	Illustrator演習・オブジェクトの拡大・縮小	28	2	Photoshop演習・カラーモード「RGB/CMYK/Lab」	
	9	2	Illustrator演習・オブジェクトの自由変形	29	2	Photoshop演習・ダブルトーン「カラーブック」	
	10	2	Illustrator演習・リフレクト・シアーツール	30	4	Photoshop演習・カラーバランス・選択範囲	
	11	4	Illustrator演習・色の設定・グローバルカラー・	31	4	Photoshop演習・選択範囲・チャンネル	
	12	4	Illustrator演習・スウォッチパネル・グラデーション	32	4	Photoshop演習・選択範囲・クイックマスク	
	13	4	Illustrator演習・ブレンドツール・パターン設定	33	2	Photoshop演習・コンテンツに応じる	
	14	4	Illustrator演習・レイヤ・グループ化・マスク処理	34	4	Photoshop演習・フィルター・修復ブラシ	
	15	2	Illustrator演習・描画モード・不透明度	35	2	Photoshop演習・コピースタンプツール	
	16	6	Illustrator演習・パスファインダー・複合パス	36	2	Photoshop演習・レイヤーマスク	
	17	4	Illustrator演習・文字と段落	37	2	Photoshop演習・ベクトルマスク	
	18	2	Illustrator演習・エンベロープ・ワープ	38	2	Photoshop演習・クリッピングマスク	
	19	4	Illustrator演習・アピアランス	39	4	Photoshop演習・レイヤースタイル	
	20	2	検定対策演習	40	12	検定対策演習	
授業時間数 計					144		
テキスト	Photoshop トレーニング、 Illustratorトレーニングブック						
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける						

授業科目名	制作演習		授業時間数	72	
学科	情報処理科		学年	2年	
コース	Webデザイナー・ゲームクリエイター・ 情報セキュリティ		担当教員	中山	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容					
授業の到達目標	・Premiere ProD基本的な操作方法を習得し、作品を制作する。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	4	映像編集の基本	21	
	2	8	情報番組の作成	22	
	3	10	さまざまな動画の制作	23	
	4	20	効果的な映像の演出	24	
	5	30	動画制作演習	25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	プロが教える！Premiere Pro デジタル映像 編集講座 CC対応				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	ゲームプログラミング				授業時間数	72
学科	情報処理科				学年	1年
コース	ゲームクリエイター				担当教員	中山
授業の方法	演習				実務経験	有
授業の内容						
授業の到達目標	・Unityを使用して基本的なゲームプログラミングが出来る。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	2	Unityエディター基本操作	21		
	2	2	プロジェクト・シーンの作成	22		
	3	2	3Dモデルの配置・リジッドボディの設定	23		
	4	4	2Dゲームの作成	24		
	5	4	2Dゲーム・スプライトの切り出し	25		
	6	4	2Dゲーム・Playerの配置・コントローラの設定	26		
	7	4	UIオブジェクトの配置	27		
	8	4	UIオブジェクト・Canvas	28		
	9	4	UIオブジェクト・EventSystem	29		
	10	4	UIオブジェクト・Text・Image・Button	30		
	11	4	UIオブジェクト・Buttonイベント設定	31		
	12	4	3Dゲーム・アセットのインポート	32		
	13	4	3Dゲーム・キャラクターの配置	33		
	14	4	3Dゲーム・カメラの設定	34		
	15	4	3Dゲーム・背景へのテクスチャ貼り付け	35		
	16	4	3Dゲーム・ライトの設定	36		
	17	4	3Dゲーム・ゲームコントローラーの設定	37		
	18	4	3Dゲーム・タイマー・リザルト画面の定義	38		
	19	4	3Dゲーム・BGM・効果音の設定	39		
	20	2	スマートフォン用プロジェクト	40		
授業時間数 計						72
テキスト	Unity2021入門 最新開発環境による簡単3D&2Dゲーム制作					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	情報処理Ⅱ			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	2年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・ゲームクリエイター・情報セキュリティ			担当教員	平田	
授業の方法	講義			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	サーティファイ情報処理技術者認定試験の1級に合格できるレベル。					
年間の授業の計画		授業時間数			授業時間数	
	1	6	第1部演習問題 1. 基礎理論	21		
	2	10	2. コンピュータシステム	22		
	3	4	3. 技術要素	23		
	4	3	4. 開発技術	24		
	5	4	5. マネジメント	25		
	6	3	6. ストラテジ	26		
	7	5	第2部演習問題 1. 情報セキュリティ	27		
	8	4	2. テクノロジ	28		
	9	4	3. マネジメント	29		
	10	4	4. ストラテジ	30		
	11	8	5. データ構造及びアルゴリズム	31		
	12	7	6. ソフトウェア開発（表計算）	32		
	13	2	演習1	33		
	14	2	演習2	34		
	15	2	演習3	35		
	16	2	演習4	36		
	17	2	演習5	37		
	18			38		
	19			39		
20			40			
授業時間数 計					72	
テキスト	サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験問題集1級					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	情報セキュリティ			授業時間数	72	
学科	情報処理科			学年	1年	
コース	情報セキュリティ			担当教員	中山	
授業の方法	講義			実務経験	有	
授業の内容						
授業の到達目標	・ 基本情報技術者試験に出題される疑似言語の知識の習得する。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	8	情報セキュリティ技術	21		
	2	8	情報セキュリティ管理	22		
	3	8	関連法規	23		
	4	8	情報セキュリティ対策の実践	24		
	5	8	テクノロジ系	25		
	6	8	マネジメント系	26		
	7	8	ストラテジ系	27		
	8	16	問題演習	28		
	9			29		
	10			30		
	11			31		
	12			32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	ニューズベックテキスト情報セキュリティマネジメント2024年度版					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	ITパスポート実習		授業時間数	72	
学科	情報処理科		学年	2年	
コース	システムエンジニア・マルチメディア情報・Webデザイナー ゲームクリエイター・情報セキュリティ		担当教員	中村	
授業の方法	講義		実務経験	有	
授業の内容	ITの基礎知識だけではなく、ビジネス、情報セキュリティ、コンプライアンスといった幅広い知識を身につけることを目的としています。				
授業の到達目標	ITパスポートの試験問題を元に情報処理への理解を深める				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	12	コンピュータシステム	21	
	2	7	コンピュータはどうして動くのか	22	
	3	20	PCを使うために必要な技術	23	
	4	12	システム開発とマネジメント	24	
	5	11	企業と法務	25	
	6	10	経営戦略	26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	令和6年度版 ITパスポート試験問題集				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	フォトショッブ演習		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	2年	
コース	パソコンビジネス		担当教員	毛利	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容	検定問題を中心に応用も兼ねて学習していく				
授業の到達目標	Photoshopを使用して作品を制作することができる。Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの取得。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	72	検定対策・作品制作	21	
	2			22	
	3			23	
	4			24	
	5			25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	PhotoshopクイックマスターCC（ウィネット）				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、作品制作等を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	パソコン実習			授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科			学年	2年	
コース	パソコンビジネス・公務員ビジネス			担当教員	中山	
授業の方法	演習			実務経験	有	
授業の内容	・パソコンで利用できる様々なソフトウェアの使い方を学習する。					
授業の到達目標	・Premiere ProとJW-CAD基本的な操作方法を習得する。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	2	CADの概要	21		
	2	2	Jw-cad基本操作(1) 基本操作	22		
	3	4	Jw-cad基本操作(2) 円と線	23		
	4	4	Jw-cad基本操作(3) 図形作成	24		
	5	4	Jw-cad基本操作(4) 印刷	25		
	6	4	Jw-cad基本操作(5) 家具、部屋の作図	26		
	7	4	Jw-cad基本操作(6) 文字の記入	27		
	8	4	Jw-cad基本操作(7) 寸法の記入	28		
	9	10	Jw-cadを使用して平面図作成(1) レイヤの操作	29		
	10	10	Jw-cadを使用して平面図作成(2) 図面枠	30		
	11	12	Jw-cadを使用して平面図作成(3) 1階平面図	31		
	12	12	Jw-cadを使用して平面図作成(4) 2階平面図	32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	PremierePro, やさしく学ぶJwcad8					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	パソコン実習			授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科			学年	1年	
コース	パソコンビジネス			担当教員	中山	
授業の方法	演習			実務経験	有	
授業の内容	・パソコンで利用できる様々なソフトウェアの使い方を学習する。					
授業の到達目標	・Premiere ProとJW-CAD基本的な操作方法を習得する。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	2	CADの概要	21		
	2	2	Jw-cad基本操作(1) 基本操作	22		
	3	4	Jw-cad基本操作(2) 円と線	23		
	4	4	Jw-cad基本操作(3) 図形作成	24		
	5	4	Jw-cad基本操作(4) 印刷	25		
	6	4	Jw-cad基本操作(5) 家具、部屋の作図	26		
	7	4	Jw-cad基本操作(6) 文字の記入	27		
	8	4	Jw-cad基本操作(7) 寸法の記入	28		
	9	10	Jw-cadを使用して平面図作成(1) レイヤの操作	29		
	10	10	Jw-cadを使用して平面図作成(2) 図面枠	30		
	11	12	Jw-cadを使用して平面図作成(3) 1階平面図	31		
	12	12	Jw-cadを使用して平面図作成(4) 2階平面図	32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	PremierePro, やさしく学ぶJwcad8					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける					

授業科目名	医事コンピュータ		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	1年	
コース	医療事務		担当教員	大谷	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容	医療事務及び医事コンピュータについての基礎的な知識を学び、カルテ及び診療伝票を基に医事コンピュータ（日本医師会ORCA）を用いて正しくレセプトを作成する力を身につける。				
授業の到達目標	2年次6月に医療秘書教育全国協議会医事コンピュータ技能検定3級を取得する。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	8	実技演習（患者登録、保険登録、病名登録、診療行為入力）	21	
	2	40	医事コンピュータ技能検定3級過去問題（実技演習）	22	
	3	2	コンピュータの基礎知識	23	
	4	2	インターネットと情報活用	24	
	5	2	ネットワークとセキュリティ	25	
	6	18	医事コンピュータ技能検定3級過去問題（筆記問題・コンピュータ用語）	26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト					
成績評価の方法	定期試験の結果80%、出席率の結果20%を加味して総合評価する。				

授業科目名	医事コンピュータ		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	2年	
コース	医療事務		担当教員	大谷	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容	医療事務及び医事コンピュータについての基礎的な知識を学び、カルテ及び診療伝票を基に医事コンピュータ（日本医師会ORCA）を用いて正しくレセプトを作成する力を身につける。				
授業の到達目標	6月に医療秘書教育全国協議会医事コンピュータ技能検定3級を取得する。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	25	医事コンピュータ技能検定3級過去問題（実技演習）	21	
	2	5	医事コンピュータ技能検定3級過去問題（筆記問題・コンピュータ用語）	22	
	3	6	医事コンピュータ技能検定3級過去問題（筆記問題・医療事務）	23	
	4	25	医事コンピュータ技能検定2級過去問題（実技演習）	24	
	5	5	医事コンピュータ技能検定2級過去問題（筆記問題・コンピュータ用語）	25	
	6	6	医事コンピュータ技能検定2級過去問題（筆記問題・医療事務）	26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	医療事務スタンダードテキスト1、医療事務スタンダードテキスト2、医療事務スタンダードテキスト3、医療事務スタンダードテキスト4、医療事務スタンダード資料ブック、医科診療報酬点数表、三訂医事コンピュータ関連知識（建帛社）				
成績評価の方法	定期試験の結果80%、出席率の結果20%を加味して総合評価する。				

授業科目名	医科医療事務/歯科医療事務			授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科			学年	2年	
コース	医療事務			担当教員	大谷	
授業の方法	講義			実務経験	有	
授業の内容	医療事務の基礎知識を身につけ、医療事務の医科点数算定を理解し、レセプトの作成を習得する。 歯科医療事務の基礎知識を身につけ、歯科医療事務の歯科点数算定を理解し、レセプトの作成を習得する。また、歯科助手として医師の治療介補、歯科衛生士の補助および診療室の管理、患者応対などのさまざまな業務に対応できる力を身につける。					
授業の到達目標	11月に医療秘書教育全国協議会医療秘書技能検定2級を取得する。 歯科の受付職及び歯科助手として必要な実践能力を身につける。					
年間の授業の計画		授業 時間数			授業 時間数	
	1	24	医療事務技能認定試験過去問題(領域Ⅰ・Ⅱ)	21		
	2	24	医療事務技能認定試験過去問題(領域Ⅲ)	22		
	3	24	歯科医療事務管理士技能認定試験問題集・過去問題(実技試験)	23		
	4			24		
	5			25		
	6			26		
	7			27		
	8			28		
	9			29		
	10			30		
	11			31		
	12			32		
	13			33		
	14			34		
	15			35		
	16			36		
	17			37		
	18			38		
	19			39		
	20			40		
授業時間数 計					72	
テキスト	医療事務スタンダードテキスト2、医療事務スタンダードテキスト3、医療事務スタンダードテキスト4、医療事務スタンダード資料ブック、医科診療報酬点数表、薬価表、医科レセプト用紙、歯科医療事務テキスト2診療報酬の算定、歯科医療事務テキスト3トレーニングブック、歯科医療事務資料ブック、歯科診療報酬明細書、歯科試験問題集、歯科 医療事務管理士試験過去問題集(ソラスト)					
成績評価の方法	定期試験の結果80%、出席率の結果20%を加味して総合評価する。					

授業科目名	表計算演習		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	2年	
コース	医療事務		担当教員	毛利	
授業の方法	演習		実務経験	有	
授業の内容	Excelを使い検定の上位級合格をを目標に学習する				
授業の到達目標	日本情報処理検定協会表計算検定上位級合格（初段、1級、準1級）				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	72	検定対策	21	
	2			22	
	3			23	
	4			24	
	5			25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト					
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	ビジネス教養		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	1年	
コース	パソコンビジネス・医療事務・公務員ビジネス		担当教員	毛利	
授業の方法	講義		実務経験	有	
授業の内容	基礎学力の向上として社会人に必要な一般常識問題を学びなおし理解を深め、就職筆記試験や社会に出てからの仕事や人間関係において役立てていく。				
授業の到達目標	基礎学力を定着させ読解力や思考力を養うことができる。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	72	SPI対策(国数理英社)	21	
	2			22	
	3			23	
	4			24	
	5			25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	一般常識&SPI				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				

授業科目名	ビジネス教養		授業時間数	72	
学科	ビジネス情報科		学年	2年	
コース	パソコンビジネス・医療事務・公務員ビジネス		担当教員	毛利	
授業の方法	講義		実務経験	有	
授業の内容	基礎学力の向上として社会人に必要な一般常識問題を学びなおし理解を深め、就職筆記試験や社会に出てからの仕事や人間関係において役立てていく。				
授業の到達目標	基礎学力を定着させ読解力や思考力を養うことができる。				
年間の授業の計画		授業 時間数		授業 時間数	
	1	72	SPI対策(国数理英社)	21	
	2			22	
	3			23	
	4			24	
	5			25	
	6			26	
	7			27	
	8			28	
	9			29	
	10			30	
	11			31	
	12			32	
	13			33	
	14			34	
	15			35	
	16			36	
	17			37	
	18			38	
	19			39	
	20			40	
授業時間数 計				72	
テキスト	一般常識&SPI				
成績評価の方法	定期試験、出席率、授業態度、資格検定取得状況を総合的に判断し、最終評価をつける				