

授 業 計 画

No.1

授業科目	スポーツ実習		担当教員	生沼秀樹	クラス	ITスペシャリスト科1年	
期別	後期	履修コマ数	1コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は、スポーツに親しむことによって、体を動かすことで爽快感・達成感・他者との連帯感等、精神的な充足も図り、更には、体力の向上・ストレスの発散・生活習慣病の予防など、心身両面にわたる健康の保持増進を目的とする。 また、様々なスポーツを経験することで新しい気付きや、楽しさを発見する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	なし		

	講 義 計 画		実 施 細 目	
	A種目	B種目	A種目	B種目
第1回	ガイダンス		全体の流れと今後のスケジュール確認	
第2回	バレーボール①	バスケットボール①	トス練習 → 紅白戦	パス練習 → 紅白戦
第3回	バレーボール②	バスケットボール②	トスリレー → 紅白戦	パスリレー → 紅白戦
第4回	バレーボール③	バスケットボール③	レシーブ練習 → 紅白戦	ドリブル練習 → 紅白戦
第5回	バレーボール④	バスケットボール④	レシーブリレー → 紅白戦	ドリブルリレー → 紅白戦
第6回	バレーボール⑤	バスケットボール⑤	サーブ練習 → 紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第7回	バレーボール⑥	バスケットボール⑥	サーブ陣取り合戦 → 紅白戦	シュート対決 → 紅白戦
第8回	バレーボール⑦	バスケットボール⑦	紅白戦	紅白戦
第9回	バレーボール⑧	バスケットボール⑧	紅白戦	紅白戦
第10回	バレーボール⑨	バスケットボール⑨	紅白戦	紅白戦
第11回	バレーボール⑩	フットサル①	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第12回	バレーボール⑪	フットサル②	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第13回	バレーボール⑫	フットサル③	紅白戦	パス・ドリブル練習 → 紅白戦
第14回	バレーボール⑬	フットサル④	紅白戦	シュート練習 → 紅白戦
第15回	バレーボール⑭	フットサル⑤	紅白戦	紅白戦
第16回	バレーボール⑮	フットサル⑥	紅白戦	紅白戦

授 業 計 画

No.1

授業科目	Java基礎演習		担当教員	沼田 聡暁	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	<p>本講義は前期で学習したJava言語をさらに深く理解することを目的として、基本的な文法やオブジェクト指向に関する講義を行う。 前期と同じくJavaの文法について扱うが、前期ではPCを使った演習が中心だったが、後期は座学による文法の講義と問題演習が中心となる。 理解度の確認には、自作プリントや民間試験のJava言語に関する問題を利用する</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	新・明解Java入門			副教材および 参考文献		プリント配布 問題集など	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業のガイダンス、Java言語の特徴
第2回	変数①	変数の利用
第3回	変数②	演算子による計算、データの型
第4回	条件分岐①	if文、if else文、if else if else文
第5回	条件分岐②	比較演算子、文字列どうしの比較
第6回	複数の条件分岐①	AND演算子、OR演算子
第7回	複数の条件分岐②	switch文
第8回	総合演習①	民間試験対策問題を活用した条件分岐の演習問題
第9回	while文による繰り返し①	while文、do文との違い
第10回	while文による繰り返し②	while文の活用例を使った演習問題
第11回	for文による繰り返し①	for文、for文のネスト
第12回	for文による繰り返し②	拡張for文、for文に関する演習問題
第13回	総合演習②	民間試験対策問題を活用した繰り返し処理の演習問題
第14回	基本型と演算①	基本型、演算と型
第15回	基本型と演算②	基本型、演算と型に関する演習問題
第16回	配列①	配列の定義、初期化、for文による配列の利用

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	配列②	配列の定義、初期化、for文による配列の利用の演習
第18回	多次元配列①	多次元配列の定義、初期化、利用
第19回	多次元配列②	多次元配列の定義、初期化、利用の演習
第20回	メソッドについて①	メソッドの定義、利用
第21回	メソッドについて②	メソッドの定義、利用の演習
第22回	総合演習②	民間試験対策問題を活用した配列・メソッドの演習問題
第23回	オブジェクト指向とは①	クラスの定義、呼出し、メンバ変数
第24回	オブジェクト指向とは②	クラスの定義、呼出し、メンバ変数の演習
第25回	オブジェクト指向とは③	メンバ関数、コンストラクタ
第26回	オブジェクト指向とは④	メンバ関数、コンストラクタの演習
第27回	アクセスレベルの指定①	アクセス修飾子、getter、setter
第28回	アクセスレベルの指定②	アクセス修飾子、getter、setterの演習
第29回	総合演習③	民間試験対策問題を活用したオブジェクト指向の演習問題
第30回	静的メンバ①	静的メンバ変数、メンバ関数
第31回	静的メンバ②	静的メンバ変数、メンバ関数の演習
第32回	継承①	派生と継承、派生とコンストラクタ
第33回	継承②	派生と継承、派生とコンストラクタの演習
第34回	継承③	多相性、継承とアクセス性
第35回	継承④	多相性、継承とアクセス性の演習
第36回	インタフェース①	インタフェースの定義、インタフェースの実装
第37回	インタフェース②	インタフェースの定義、インタフェースの実装の演習
第38回	総合演習④	民間試験対策問題を活用した継承・インタフェースの演習問題
第39回	例外処理①	例外とは、try文、例外の伝搬
第40回	例外処理②	例外クラスの作成、例外の再送付
第41回	例外処理③	例外に関する演習問題
第42回	ジェネリクス - リスト①	Listインタフェース、Listの使い方
第43回	ジェネリクス - リスト②	リストに関する演習問題
第44回	模擬テスト	期末テストの模擬試験の実施
第45回	ジェネリクス - マップ①	Mapインタフェース、Mapの使い方
第46回	ジェネリクス - マップ②	マップに関する演習問題
第47回	総合演習⑤	ジェネリクスに関する演習問題
第48回	期末テスト	期末テストの実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	アルゴリズム		担当教員	大石 有里	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<p>本科目は、プログラムの基礎となるアルゴリズムの知識取得を主目的とする。また、将来的に求められる論理的思考力を養う事も目的の一つとする。前期に学習したことの振り返りから始め、より発展的なアルゴリズム(ソートのアルゴリズム)とデータ構造を学習する。アルゴリズム理解のため、擬似言語の学習も行う。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	アルゴリズムとデータ構造			副教材および参考文献	はじめてのアルゴリズム		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンス/前期振り返り①	授業概要説明/前期授業内容の復習
第2回	前期振り返り②/ハッシュ探索法	前期授業内容の復習/ハッシュ探索法
第3回	整列のアルゴリズム①	整列とは/選択ソート
第4回	擬似言語①	擬似言語の文法
第5回	擬似言語②	擬似言語の文法の復習/選択ソートの演習問題
第6回	整列のアルゴリズム②	バブルソート
第7回	整列のアルゴリズム③	挿入ソート
第8回	整列のアルゴリズムの復習	第3~6回までの復習(演習問題)
第9回	整列のアルゴリズム④	再帰処理/その他のソート(シェルソート/クイックソート/マージソート)
第10回	データ構造①	スタック
第11回	データ構造②	キュー
第12回	データ構造の復習	第9~10回までの復習(演習問題)
第13回	データ構造③	その他のデータ構造(リスト構造/木構造)
第14回	応用演習	文字列操作・数値判定
第15回	総復習	期末試験に向けた総復習
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	企業と法務		担当教員	石濱 友裕	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	IT企業で働くうえで必要となる管理技法や、企業に関する基礎知識、関連法規に関する講義を実施する。 前期の企業と法務では触れなかった、具体的な管理手法などを計算問題演習などを行いながら学んでいく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	企業と法務			副教材および参考文献		配布スライド	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス、図表の見方①	アローダイアグラム
第2回	図表の見方②	EVM、バグ管理図
第3回	図表の見方③	決定表、バブルチャート
第4回	工数計算	工数とは、FP法
第5回	プロジェクトマネジメント①	バグ管理手法
第6回	プロジェクトマネジメント②	工数見積もり
第7回	システム戦略	定期発注方式と定量発注方式
第8回	サービスマネジメント	サービスマネジメント関連のおさらい
第9回	中間テスト	中間テストの実施
第10回	会計基礎①	会計基礎、発注方式、損益分岐点分析
第11回	会計基礎②	現在価値評価
第12回	経営戦略①	損益分岐点分析
第13回	経営戦略②	投資評価
第14回	ゲーム理論	ゲーム理論について
第15回	模擬試験	模擬試験の実施
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	基本情報技術者試験対策	担当教員	沼田 聡暁	クラス	ITスペシャリスト科 1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	次年度に実施されるIPA基本情報技術者試験合格を目指すために、主に過去問の演習と解説を行い合格を目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	ITワールド			副教材および参考文献		オリジナル	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ソフトウェア①	プロセス管理
第2回	ソフトウェア②	記憶管理、構文規則
第3回	データベース①	正規化
第4回	データベース②	SQL
第5回	ネットワーク①	LAN間接続、経路選択
第6回	ネットワーク②	IPアドレスなど
第7回	情報セキュリティ①	暗号化、SSL通信
第8回	情報セキュリティ②	FW、VPN通信
第9回	ソフトウェア設計①	プロセスフロー
第10回	ソフトウェア設計②	テスト
第11回	マネジメント①	コスト管理、品質管理
第12回	マネジメント②	稼働率、構成管理
第13回	ストラテジ①	情報システム戦略
第14回	ストラテジ②	システム企画
第15回	模擬試験	模擬試験の実施
第16回	期末試験	期末試験

授 業 計 画

No.1

授業科目	システム設計基礎		担当教員	石濱 友裕	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<p>・情報技術を活用した戦略立案や、システムの設計・開発・運用におけるソフトウェア/システム設計に携わるエンジニアにおいて知っておくべき基礎的事項について学ぶ。</p> <p>・仮想企業を作り、要件定義や基本設計などの上流工程から、納入前のテストなどの下流工程までの一連の流れを実習形式で行い、その流れを把握する。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	40 %	課題	40 %	他	20 %
教科書	ソフトウェア開発の全て			副教材および参考文献		プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	システム設計の概要	コンピュータとソフトウェア、ソフトウェア開発の歴史、ほか
第2回	ソフトウェア開発の概要①	プロセスモデルの概要、各種開発モデルの説明
第3回	ソフトウェア開発の概要②	モデル選択の着眼点、ほか
第4回	開発計画の概要①	プロジェクト計画の概要、管理、計画書の作成、ほか
第5回	開発計画の概要②	見積書の書き方・見方、プロジェクト管理の考え方、ほか
第6回	構造化プログラミング①	構造化手法の特徴、設計手法、ほか
第7回	構造化プログラミング②	プログラミング工程、構造化プログラミング、ほか
第8回	オブジェクト指向プログラミング①	オブジェクト指向の概要、モデリング、ほか
第9回	オブジェクト指向プログラミング②	オブジェクト指向の特徴と技術動向、ほか
第10回	開発工程①(実習)	仮想企業による開発案件の説明、要件定義書の作成、ほか
第11回	開発工程②(実習)	見積書の書き方・見方、プロジェクト管理の考え方、ほか
第12回	テスト工程①(実習)	テスト実施手順書の書き方・見方、ほか
第13回	テスト工程②(実習)	バグ対処、品質向上に向けた考え方、ほか
第14回	保守プロセス	保守の考え方、ほか
第15回	総復習	期末試験に向けた総復習
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	C言語基礎演習		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	C言語の文法とコンピューターの仕組みを教科書を通し学習し、今後さらにプログラム技術を深く学習していくための基礎を築く。また演習を通してプログラムによるモノづくりの楽しさも学び、C言語を使用したコンソールアプリケーション開発の実践力を身に着ける。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	%	他	%
教科書	入門ANSI-C			副教材および 参考文献		無し	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明。プログラムとは
第2回	関数の応用	再帰処理
第3回	文字配列、多次元配列	文字配列・多次元配列の宣言、初期化、代入、参照
第4回	配列とアドレス	変数のアドレス、1次元配列のアドレス、2次元配列のアドレス
第5回	構造体①	構造体の定義、構造体の宣言
第6回	構造体②	構造体の初期化、参照、代入
第7回	構造体③	構造体と配列
第8回	構造体④	構造体応用
第9回	ポインタ①	ポインタ変数とは
第10回	ポインタ②	ポインタ変数の宣言、アドレス、関節参照
第11回	ポインタ③	ポインタ変数の利点
第12回	ポインタ④	ポインタ変数と配列
第13回	ファイル処理	ファイルの読み込み、書き込み
第14回	標準関数	文字列操作関数、データ変換関数、メモリ関数
第15回	C言語総復習	テスト前対策
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	Java開発演習		担当教員	渡部 元樹	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>前期Java基礎演習で扱った内容の習熟を目的とし、演習を中心とした授業を行う。実践を意識した演習を行い、成果物を作る過程で理解度を深めていく。そのため試験は実施せず、提出された課題に応じて評定する。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	75 %	他	25 %
教科書	なし			副教材および参考文献		配布スライド	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス・実力確認	科目のガイダンスとコーディング能力チェック
第2回	基礎固め① 変数、配列	変数と配列について復習＋応用問題
第3回	基礎固め② メソッド	メソッドの復習＋応用問題
第4回	基礎固め③ クラス	クラスの復習＋応用問題
第5回	第1回制作実習	課題説明と制作準備及び制作作業
第6回	構文学習① 継承	継承に関して講義及び演習
第7回	構文学習② 抽象クラス	抽象クラスに関して講義及び演習
第8回	構文学習③ リスト	リストに関して講義及び演習
第9回	構文学習④ マップ	マップに関して講義及び演習
第10回	第2回制作実習 準備	課題説明と着手準備、制作作業
第11回	第2回制作実習 コーディング	制作作業続きとフィードバック
第12回	実践演習① デバッグ	バグ発見、修正に関して講義及び演習
第13回	実践演習② 開発と運用業務	開発業務と運用業務について講義及び演習
第14回	実践演習③ データベース連携	JavaとDBの連携について講義及び演習
第15回	第3回制作実習	課題説明と実作業
第16回	第3回制作 コーディング	制作作業続きとフィードバック

授 業 計 画

No.1

授業科目	HTML/CSS演習		担当教員	大石 有里	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・本科目は、HTML及びCSSを使ってホームページを作成できるようになることを目的として、代表的なタグの使用方法やCSSの基本文法を学ぶ。 ・教科書の例題をもとに基本的な知識をインプットし、章末の演習問題にて知識のアウトプットを行うことで定着を図る。 ・最終的に、自己紹介用のホームページを一から作成できることを目標とする。 						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	しっかり学ぶ HTML5+CSS標準テキスト			副教材および参考文献		オリジナル	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンス	授業概要説明/ホームページとHTMLの仕組み/環境構築
第2回	テキストの表示/画像の表示	テキスト要素/引用/様々な文字表現/画像表示
第3回	リンクの指定	リンクの指定方法/絶対パス・相対パス
第4回	CSSによる装飾	CSSの役割/CSS読み込み手順/背景・文字の装飾
第5回	リストを作る	箇条書きリスト/順序リスト/定義リスト
第6回	ファイルの埋め込み	様々なファイル(地図(PDF)/動画/音声)の読み込み
第7回	テーブルの表示	テーブルとは/テーブルの基本要素/整形
第8回	フォームの作成	フォームとは/テキストエリア/ラジオボタン/ボタン
第9回	カテゴリーとセクション	カテゴリーとは/アウトライン・セクション/ナビゲーション
第10回	ホームページデザイン	レイアウトとは/ページ全体の設定/要素を並べる
第11回	ホームページの装飾	色、図形、アニメーション
第12回	提出課題作成①	課題概要説明/ホームページの構成・デザインの検討
第13回	提出課題作成②	HTMLによるホームページのコンテンツ作成
第14回	提出課題作成③	CSSによるホームページのレイアウト作成
第15回	提出課題作成④	課題作成続き / レビュー
第16回	提出課題作成⑤	制作物の発表会・講評

授 業 計 画

No.1

授業科目	VB演習		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	VBの基本的な文法の習得と、プログラミング開発の実践を行い、下記のプログラミング及び開発が出来るレベルを目指す。 ①VBの基本文法を理解する。 ②VB.NETでのプログラム開発が出来る さらに、システム開発手法(プロトタイピング)を体験して、より理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	30時間でマスター！ Visual Basic.NET & Express			副教材および 参考文献		・資料プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	・Visual Basicの授業導入	・初歩的なアプリケーションを作ってみよう
第2回	・キッチンタイマーを作ろう	・タイマーを作る
第3回	・ウィンドウの中で画像移動:①	・表示する画像を選択する
第4回	・ウィンドウの中で画像移動:②	・タイマーで画像を切り替える
第5回	・計算プログラムを作成:①	・金額を計算する
第6回	・計算プログラムを作成:②	・買い物リストに追加していく
第7回	・複数の画像の描画	・コードでコントロールを追加する
第8回	・グラフィックツールの作成:①	・マウスを動かした軌跡を赤で描画する
第9回	・グラフィックツールの作成:②	・マウスをドラッグしたときだけ軌跡を描く
第10回	・同ツール(色選択):①	・左のボタンの色を設定するコントロールを作成する
第11回	・バッティング・ゲームの作成:①	・ゲームの基本構成及び キャラクタの作成
第12回	・バッティング・ゲームの作成:②	・タイマによるキャラクタの移動制御
第13回	・バッティング・ゲームの作成:③	・キーボードによるキャラクタの制御
第14回	・バッティング・ゲームの作成:④	・当たり判定のアルゴリズムのコーディング
第15回	・期末試験対策	・模擬試験問題の実施
第16回	・期末試験	・期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	VBA演習		担当教員	大石 有里	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Excelを使用して手軽にプログラミングすることができるVBAマクロを通して、基礎的な知識を習得する。 Excelでのゲーム作成でプログラムの楽しさを体感しつつ、業務の効率化に大きな力を発揮する自動化の処理についても学習する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	Excelマクロ & VBA やさしい教科書			副教材および参考文献		オリジナル教材	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンス	授業の進め方、環境設定、VBAマクロとは
第2回	マクロを作ってみよう	マクロの作成と記録機能、VBAの基本
第3回	セルの値や書式の操作	セルの値設定や書式の設定
第4回	表のデータを操作する	表形式の複数行の操作を行う
第5回	VBAゲームを作ってみる	キャラクターを移動できるようにする
第6回	ワークシートとブックの操作	ワークシート、ワークブックを操作する
第7回	変数や関数	変数や関数を使った処理
第8回	条件分岐と繰り返し	条件分岐と繰り返し処理
第9回	エラー処理と対話処理	エラーの対処方法とデバッグ、対話処理
第10回	VBAゲームを作ってみる	条件分岐と関数化
第11回	ユーザーフォームの利用	Excelを起動/終了する
第12回	VBAゲームを作ってみる	VBAゲームを完成させる
第13回	帳票操作	帳票のデータを操作する
第14回	VBA総復習	VBAの総復習
第15回	期末テスト対策	期末テストに向けたプログラミング対策
第16回	期末テスト	期末テスト

授 業 計 画

No.1

授業科目	Excel演習(MOS)		担当教員	黒瀬 晃秀	クラス	ITスペシャリスト科 1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Microsoft Office Specialist Excel 2016 の検定試験合格を目指す事を前提としたExcel2016を使用した演習授業を行う。 本試験はOffice2016の利用能力を証明する世界的な資格試験制度である。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	%	他	20 %
教科書	よくわかるマスター MOS Excel 2016			副教材および 参考文献			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンスと基本操作	ガイダンス、エクセルの操作方法
第2回	ワークシートやブックの作成と管理①	ワークシートやブックの書式設定、オプションと表示をカスタマイズ
第3回	ワークシートやブックの作成と管理②	保存の為のワークシートとブック設定。確認問題と解説
第4回	セルやセル範囲の作成①	セル及びセル範囲へのデータ挿入、書式設定
第5回	セルやセル範囲の作成②	セル及びセル範囲の並び替え、グループ化。確認問題と解説
第6回	テーブル作成	テーブルの作成、変更及びレコードの抽出。確認問題と解説
第7回	数式や関数の摘要①	数式、関数、条件付き論理
第8回	数式や関数の摘要②	文字列操作関数。確認問題と解説
第9回	グラフやオブジェクトの作成①	グラフの作成
第10回	グラフやオブジェクトの作成②	オブジェクトの作成。確認問題と解説
第11回	第1回模擬試験	第1回模擬試験と解説
第12回	第2回模擬試験	第2回模擬試験と解説
第13回	第3回模擬試験	第3回模擬試験と解説
第14回	第4回模擬試験	第4回模擬試験と解説
第15回	第5回模擬試験	第5回模擬試験と解説
第16回	試験実施	本試験の実施