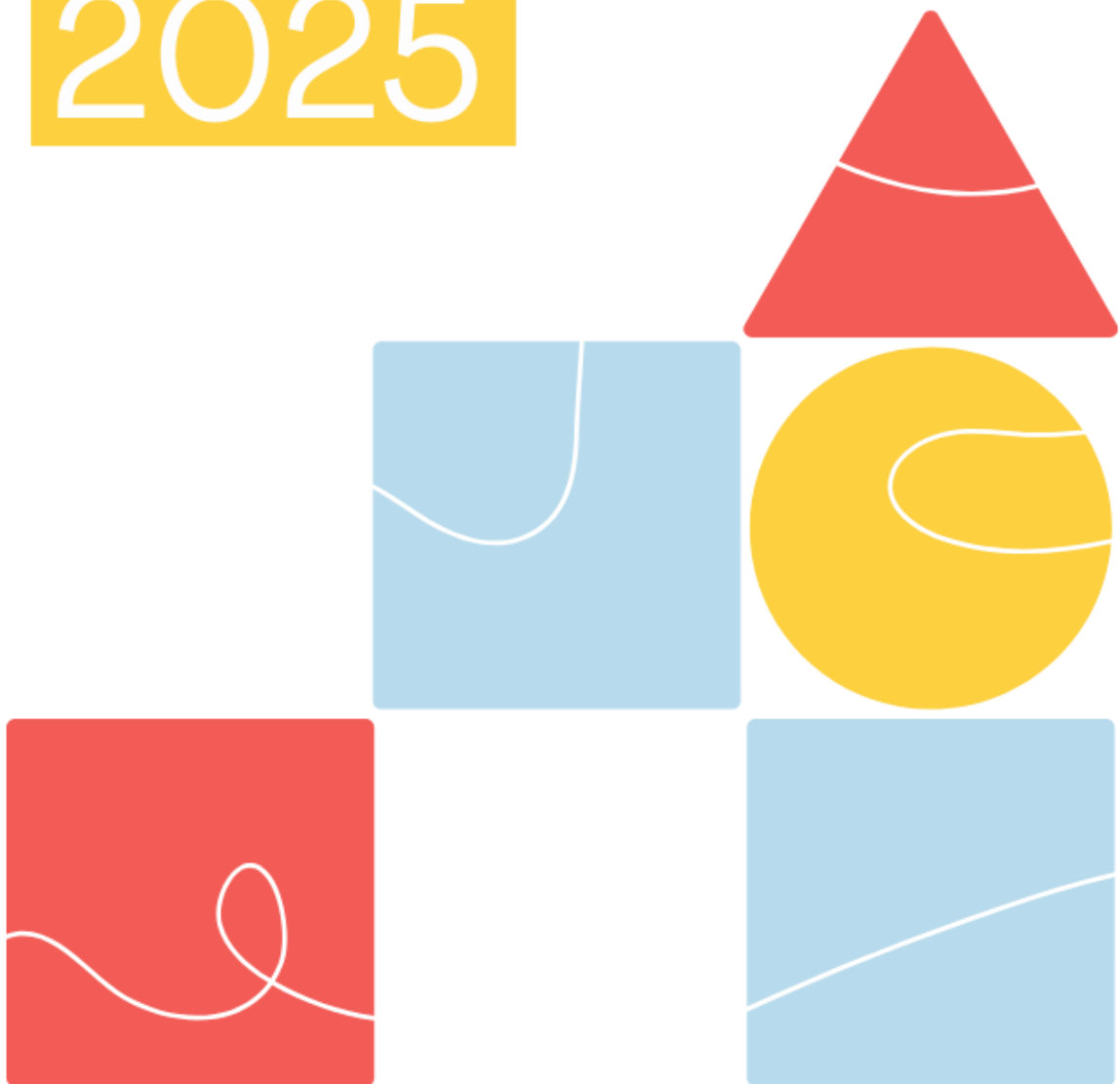


技術者向け 新入社員研修 のご案内

2025



株式会社岩手ソフトウェアセンター
岩手県情報サービス産業協会

2025年度技術者向け新入社員研修の概要

❖ 研修期間 令和7年4月7日(月)～6月5日(木) 計40日間(300時間)
【帰社日】 令和7年4月22日(火)

❖ 研修時間 9:00～17:30

❖ 受講料 748,000円(消費税及び教材費を含む)

❖ 定員 15名

❖ 対象 新入社員、第二新卒および配置換えなどによりシステム開発に携わる方

❖ 会場 株式会社岩手ソフトウェアセンター研修室
盛岡市盛岡駅西通2丁目9番1号 マリオス9階

❖ 講師 セイ・コンサルティング・グループ株式会社 松田 陸 氏

❖ 実施方法 集合対面研修 (状況により双方型オンライン研修に変更可能性あり)
講師およびサブ講師(1名or2名)の体制により実施

研修の特徴

POINT 1 経験豊富な講師による丁寧な指導

全国各地で新入社員研修を行ってきた経験豊富な講師が丁寧に教えます。

POINT 2 基本をしっかり

Java プログラミングの研修を通じて、プログラミングの基本、オブジェクト指向の基本について、時間をかけてしっかり学習します。

POINT 3 資格取得を意識した内容

研修内容には Oracle Certified Java Programmer, Bronze と基本情報技術者試験の内容が含まれます。試験の過去問題や模擬問題を解くことで、資格取得への意識を高めることができます。

POINT 4 グループワークやスピーチでコミュニケーション力 UP

演習では、グループワークやペアワークが中心となります。チームで課題解決を行うことで、コミュニケーション力やチームで動く上で大切なことを学びます。

朝礼ではスピーチも行います。人前で話すことに慣れる、話す内容をまとめる、分かりやすいように伝えることを意識することでコミュニケーション力もアップできます。

POINT 5 開発業務を疑似体験

最終課題では、発注者からの提案依頼書に基づくシステム開発工程を体験します。発注者との折衝や上司との打ち合わせ、機能追加要求など、実際の業務を想定した演習をつうじて、これから従事する開発業務への理解を深めます。

POINT 6 科目選択受講も可能

必要な科目を選択しての受講も可能です。(各カリキュラムに受講条件となる前提知識があります。)

2025 年度新入社員研修カリキュラム

研 修 名	日数	開 催 日	受講料(税込)
コンピュータシステムの基礎	3 日間	4月 7-9 日	¥56,100
システム開発の基礎	3 日間	4月 10-11・14 日	¥56,100
Java プログラミング① 基礎と実践	5 日間	4月 15-18・21 日	¥93,500
Java プログラミング② オブジェクト指向	8 日間	4月 23-25・28・30 日 5月 1-2・7 日	¥149,600
データベース入門	4 日間	5月 8-9・12-13 日	¥74,800
WEBページ作成実習	3 日間	5月 14-16 日	¥56,100
サーバーサイドプログラミング	6 日間	5月 19-23・26 日	¥112,200
最終課題アプリケーションの設計と実装	8 日間	5月 27-30 日 6月 2-5 日	¥149,600

修了生に聞きました (他地域で受講の方)

この研修を来年度の新人に推薦できますか？

YES!

できるだけ全員が理解できるように、根気よく技術や知識を教えて頂いたので、文系の方でも安心して研修に参加することができるからです。また、グループワークやペアワークを頻繁に行うことで、コミュニケーション能力やチームで動く上で大切なことを実感として学ぶことができるので、技術だけでなく総合的に社会人として必要なスキルを身につけることができるからです。



研修カレンダー

4月			5月			6月		
1	火		1	木	Javaプログラミング② オブジェクト指向	1	日	
2	水		2	金	Javaプログラミング② オブジェクト指向	2	月	最終課題 アプリケーションの設計と実装
3	木		3	土		3	火	最終課題 アプリケーションの設計と実装
4	金		4	日		4	水	最終課題 アプリケーションの設計と実装
5	土		5	月		5	木	最終課題 アプリケーションの設計と実装
6	日		6	火		6	金	
7	月	コンピュータシステムの基礎	7	水	Javaプログラミング② オブジェクト指向	7	土	
8	火	コンピュータシステムの基礎	8	木	データベース入門 SQL	8	日	
9	水	コンピュータシステムの基礎	9	金	データベース入門 SQL	9	月	
10	木	システム開発基礎	10	土		10	火	
11	金	システム開発基礎	11	日		11	水	
12	土		12	月	データベース入門 SQL	12	木	
13	日		13	火	データベース入門 SQL	13	金	
14	月	システム開発基礎	14	水	Webページ作成実習	14	土	
15	火	Javaプログラミング① 基礎と実践	15	木	Webページ作成実習	15	日	
16	水	Javaプログラミング① 基礎と実践	16	金	Webページ作成実習	16	月	
17	木	Javaプログラミング① 基礎と実践	17	土		17	火	
18	金	Javaプログラミング① 基礎と実践	18	日		18	水	
19	土		19	月	サーバーサイドプログラミング	19	木	
20	日		20	火	サーバーサイドプログラミング	20	金	
21	月	Javaプログラミング① 基礎と実践	21	水	サーバーサイドプログラミング	21	土	
22	火	(帰社日)	22	木	サーバーサイドプログラミング	22	日	
23	水	Javaプログラミング② オブジェクト指向	23	金	サーバーサイドプログラミング	23	月	
24	木	Javaプログラミング② オブジェクト指向	24	土		24	火	
25	金	Javaプログラミング② オブジェクト指向	25	日		25	水	
26	土		26	月	サーバーサイドプログラミング	26	木	
27	日		27	火	最終課題 アプリケーションの設計と実装	27	金	
28	月	Javaプログラミング② オブジェクト指向	28	水	最終課題 アプリケーションの設計と実装	28	土	
29	火		29	木	最終課題 アプリケーションの設計と実装	29	日	
30	水	Javaプログラミング② オブジェクト指向	30	金	最終課題 アプリケーションの設計と実装	30	月	
			31	土				

カリキュラム詳細

コンピュータシステムの基礎 ～コンピュータの仕組みを理解しよう～

身近にあふれるコンピュータの仕組みを丁寧に解説します。人類の英知の結晶としてのコンピュータと、それを支えるコンピュータ科学の一端を知ることができます。内容とレベルは基本情報処理技術者試験のテクノロジ系の一部に準じます。ネットワークの知識にも触れ、この後、Web ページやプログラミング言語、データベースを学ぶための前提となる知識を習得します。

達成目標	1. コンピュータ内で行われるデータ表現と演算を他者に説明できる 2. コンピュータシステムの情報処理の基本的な仕組みを説明できる 3. 目的に応じて基本的なシステム構成について説明することができる		
内 容	1. はじめに、コンピュータシステムとは何か？ (1) そもそもシステムとは何か？ (2) コンピュータシステムとは？ (3) システムエンジニアのお仕事 2. ハードウェアの基本 (1) ハードウェアとは (2) CPU (3) メモリ (4) ストレージデバイス (5) 入力デバイス (6) 出力デバイス (7) キャッシュについて	3. データ表現を知る (1) 2進数の知識 (2) ビット演算 4. オペレーティングシステム (1) オペレーティングシステムとは (2) オペレーティングシステムの概要 (3) プロセスとスレッド (4) ファイルシステム 5. ソフトウェアの仕組み (1) ソフトウェアとは (2) ソフトウェアの基本 (3) ソフトウェアのライフサイクル (4) ソフトウェアライセンスの基本 (5) ソフトウェアトラブルシューティング	6. ネットワークにも強くなる (1) コンピュータネットワークとは (2) ネットワークの基本 (3) TCP/IP プロトコルスイートと OSI 参照モデル (4) ネットワークのトラブルシューティング (5) クラウドコンピューティングとネットワーク ◎理解度チェックテスト
日 時	4月7日(月)～9日(水)【3日間】 9:00～17:30		
前提知識	パソコンを触ったことがあること		

システム開発の基礎 ～システムってなに？どうやって作るの？～

今後、システム開発を学ぶ新人エンジニアの方にシステム開発の全体像を理解いただきます。内容とレベルは基本情報処理技術者試験のシステム開発技術に相当しますが、この後のプログラミング実習を見据えてより実践的な内容とします。座学と簡単な演習、理解度チェックテストにより知識の定着を図ります。

達成目標	1. システム開発の流れについて説明できる 2. オブジェクト指向について説明できる 3. 簡単なアルゴリズムを自分で組むことができる		
内 容	◎システム開発基礎を学ぶ 1. システム開発とは何か？ (1) システム開発の定義と重要性 (2) システム開発の種類とそれぞれの特性 2. SDLC を知る (1) ソフトウェア開発ライフサイクルの概要 (2) 要件定義 (3) 設計 (4) コーディングとテスト (5) レビュー (6) メンテナンスとシステムの改善	3. UML を理解する (1) UML の基本 (2) UML の基本要素 4. プログラミングの基本を身につける (1) プログラミング言語の選択 (2) 基本的なプログラミング概念 (3) プログラミングパラダイム (4) オブジェクト指向プログラミング 5. アルゴリズムを理解する (1) アルゴリズムの基本概念の解説 (2) 探索アルゴリズム (3) 計算量理論 (4) ソートアルゴリズム	6. テスト技法を知る (1) テスト技法とは (2) 単体テスト (3) 結合テスト (4) システムテスト (5) その他のテスト (6) ホワイトボックスとブラックボックステスト (7) テスト計画とテストケースの作成 7. 情報セキュリティ技術を学ぶ (1) 情報セキュリティとは？ (2) 情報セキュリティ対策の基本 ◎理解度チェックテスト
日 時	4月10日(木)～11日(金)・14日(月)【3日間】 9:00～17:30		
前提知識	コンピュータシステムの基礎(3日間)に参加していること。または、同等の知識があること。		

Java プログラミング① 基礎と実践

～ほとんどのプログラミング言語に共通する基本の基本～

プログラミング初学者を対象に、そもそもプログラムとは何かというところから基本制御構造(順次・選択・繰り返し)を使って簡単なプログラムを組めるまでを座学と演習の繰り返しにより学びます。また、オブジェクト指向の入り口、大まかな考え方のところまでを学習します。

達成目標	1. 50～100 ステップ程度のプログラムを自力で作成できる 2. 基本制御構造を適切に使える 3. Oracle Certified Java Programmer, Bronze 資格の前半部分をカバーする		
内 容	◎Java を学ぶ 0.統合開発環境について 1.Java 言語を初めて学ぶ新人社員の皆さんへ (1) Java 言語の特徴 (2) Java プログラムの実行 (3) Java プログラムの構成 (4) オブジェクト指向のメリットとデメリット (5) クラスのメンバ(フィールドとメソッド) (6) エラーを恐れない (7) プログラムはメモリにロード後実行される (8) システムに必要な IPO (9) コメントの入れ方 (10) エラーへの対処 (11) 標準出力 2.変数でデータを再利用する (1) 変数とは (2) 変数の宣言 (3) Java で使用できるプリミティブ型	(4) なぜ、変数を使うのか？ (5) 定数を使うとき (6) char 型は整数であるということ (7) クラスはパッケージに入れて管理する (8) 別パッケージのクラスを呼び出す 3. 演算子でプログラムに計算させる (1) 算術演算子 (2) 変数を含む式 (3) 変数の型と代入の制限 (4) キャスト演算 (5) ArithmeticException (6) 文字列の結合に使用する「+」 4.条件分岐で場合に応じた処理をする (1) if 文 (2) 関係演算子 (3) if else 文 (4) switch 文 (5) 三項演算子 (6) 論理演算子 (7) 演算子の優先順位	5.繰り返しで単純作業をこなす (1) while 文 (2) for 文 (3) ユーザー入力を受け付ける (4) ループを中断する break 文 (5) ループを1回スキップする continue 文 (6) ループのネスト (7) do while 文 6.配列を使い大量データを便利に扱う (1) 配列の使い方 (2) ArrayIndexOutOfBoundsException (3) 参照とハッシュ値 (4) 配列の要素を一度に表示する (5) 拡張 for 文 (6) 2次元配列 (7) 配列とオブジェクト指向 ◎Java プログラミング① 卒業課題
日 時	4 月 15 日(火)～18 日(金)・21 日(月)【5日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の研修に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3 日間) ・システム開発の基礎(3 日間)		

Java プログラミング② オブジェクト指向

～Java のことは Java に訊け～

プログラミング初学者が、Java を使ってオブジェクト指向とは何かを理解する研修です。Java のソースコードや API の解説に時間をかけますので、進捗はゆっくりめですが、その分、基本をしっかりと理解できます。カプセル化や継承、ポリモーフィズムなどの流行り廃りの少ない考え方をお伝えします。

達成目標	1. 複数クラスからなる Java プログラムの設計と実装が自力でできる 2. オブジェクト指向の3大要素の意義を人に説明できる 3. Oracle Certified Java Programmer, Bronze 資格の後半の部分をカバーする		
内 容	◎オブジェクト指向を学ぶ 1.文字列を扱う (1) 文字と文字列の違い (2) String クラス (3) equals メソッド (4) イミュータブル (5) String クラスの便利なメソッド (6) static メソッド (7) null は何も無いことを表現する 2.static メソッドを定義して処理を再利用する (1) メソッドとは (2) 引数のあるメソッド (3) 戻り値のあるメソッド (4) メソッドのオーバーロード (5) メソッドのメリット (6) メソッドの再帰処理 (7) メソッドチェーン (8) static キーワードの意味 3.インスタンスでデータと処理を再利用 (1) オブジェクト指向とは何だったか？ (2) フィールドを持ったクラスの定義 (3) メソッドを持ったクラスの定義 (4) インスタンスの生成 (5) 参照型とプリミティブ型 (6) 参照型の配列 (7) NullPointerException (8) 参照渡しと値渡し (9) メソッドの戻り値に参照を使う	(10) コンストラクタでインスタンスの初期化 (11) コンストラクタのオーバーロード (12) インスタンス変数と static 変数 (13) インスタンスメソッドと static メソッド 4.継承を使ってクラスをグループ化する (1) すべてのクラスのスーパークラス Object (2) 継承(拡張)とは (3) 継承関係で複数のクラスを仲間にする (4) メソッドのオーバーライド(String) (5) メソッドのオーバーライド(自作) (6) オリジナルな equals メソッドの実装 (7) ポリモーフィズムで保守性が高まる (8) toString メソッドで出力 (9) 親クラスの上に子クラスは作られる (10) 継承よりも委譲を選ぶ (11) クラスの責務を考えて設計をする (12) ClassCastException (13) 多重継承の禁止 5.カプセル化と情報隠蔽 (1) カプセル化の意義 (2) データ隠蔽の意義 (3) アクセス修飾子 (4) クラスとインタフェースのアクセス修飾子 (5) final 修飾子とは 6.インタフェース (1) Comparable インタフェース (2) インタフェースのメソッドをオーバーライド (3) クラスを仲間に見せよう (4) 複数インタフェースの実装	7.例外処理 (1) try～catch 文 (2) finally 句の意義 (3) 複数例外のキャッチ (4) 例外クラスの体系 (5) throws キーワード (6) 例外を呼び出し元に投げ処理を任せる 8.ArrayList で配列を便利に使いこなす (1) ArrayList (2) ジェネリクス (3) ArrayList ではラッパークラスを使う (4) List インタフェース (5) コレクションフレームワーク (6) ConcurrentModificationException 9.日付／時刻と列挙型 (1) 現在日時取得 (2) 特定の日付の扱い (3) 日付の書式を指定する (4) 時刻の扱い 問題集.JavaSE の問題集 ◎理解度チェックテスト ◎Java プログラミング② 卒業課題
日 時	4月23日(水)～25日(金)・28日(月)・30日(水)・5月1日(木)～2日(金)・7日(水)【8日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の研修に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3日間) ・システム開発の基礎(3日間) ・Java プログラミング① 基礎と実践(5日間)		

データベース入門

～なぜ、バイト先ではデータベースを使っていたのか？～

データベース初学者を対象に、そもそもデータベースとは何か？ファイルとどう違うのか？というところから SQL を使い既存のテーブル操作ができるように座学と演習の繰り返しにより学びます。また、データベースのテーブルはどのような考えのもとで作られているのかを学びます。使用予定データベースは MySQL です。

達成目標	1. データベースの今日的意義を他者に説明できる 2. SQL の DML 文を自力で組み立てて発行できる 3. テーブル設計を他者と協力して完遂できる		
内 容	◎データベースを学ぶ 0. ツールで学習環境を整える 1. データベースとは (1) データベースの基本 (2) データベースの利点 (3) 関係データベース (4) データベースの設計 2. MySQL Workbench (1) Workbench からテーブルまでの道のり (2) よく使うアイコン 3. テーブルにデータを格納、編集する (1) テーブルの完成イメージ (2) スキーマの作成	(3) テーブルの作成 (4) テーブルに 1 件のレコードを挿入する (5) 行の更新 (6) 行の削除 (7) 複数レコードの一括挿入 (8) テーブルの削除と変更 (9) 便利なコンテキストメニュー 4. ER 図から楽にテーブルを作成する (1) ER 図からテーブルを作成する (2) ER 図の主な構成要素 5. 検索を使いデータを分析する (1) 検索の基本 (2) 条件付き検索	6. 検索結果のソートやグループ化 (1) 検索結果のソート (2) グループ化 (3) 集約関数 7. 複数テーブルにまたがったデータ (1) テーブル結合の必要性 (2) 内部結合 (3) 左外部結合 ◎理解度チェックテスト
日 時	5 月 8 日(木)～9 日(金)・12 日(月)～13 日(火)【4 日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の4講座に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3 日間) ・システム開発の基礎(3 日間) ・Java プログラミング① 基礎と実践(5 日間) ・Java プログラミング② オブジェクト指向(8 日間)		

Web ページ作成実習

～チームでオリジナル Web サイトをつくろう～

Web サイトの利用経験はあっても HTML の記述経験のない初学者を対象に、Web サイトの構築を実践的に学びます。HTML に関しては、Web デザイナーのような広く深い知識は望めませんが、Web アプリケーション用の画面を自力で作成できるレベルを目指します。

達成目標	1. HTML と CSS の基礎を理解する 2. 静的 Web サイトを自力で作成できる		
内 容	◎HTML/CSS を学ぶ 1. HTML の学び方 (1) HTML の学び方 (2) リクエストとレスポンスを確認する 2. 文章の構造を表現するためのタグ (1) 見出しを作成する (2) リストを作成する (3) 段落の p タグ (4) 改行の br タグ 3. スタイルを設定して表現力アップ (1) スタイルを設定する style タグ (2) セレクタとは (3) div (4) span	(5) インライン要素とブロック要素 (6) CSS プロパティの継承 4. リンクを張って回遊性を高める (1) リンクの種類 (2) URL への絶対パスのリンク (3) 別ファイルへのリンク (4) リンク先にクエリパラメータを送る (5) ページ内リンク 5. 画像とテーブルで表現力アップ (1) 画像の貼り方 (2) 背景画像の設定 (3) テーブルの table タグ	6. フォーム部品 (1) フォームを扱う (2) テキストフィールド(一行テキスト) (3) テキストエリア(複数行テキスト) (4) 送信ボタン (5) 隠しフィールドを送る 7. Chrome DevTools (1) Chrome DevTools とは？ (2) Chrome DevTools の使い方 ◎理解度チェックテスト
日 時	5 月 14 日(水)～16 日(金)【3 日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の2講座に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3 日間) ・システム開発の基礎(3 日間)		

サーバーサイドプログラミング ～ あの有名サイトも基本は同じ仕組みで動いている ～

Web アプリケーション初学者を対象に、静的 Web と動的 Web の違いといった基本的なところから、JDBC を使ったアプリケーションの入り口までを学びます。実務で使うことの多い各種フレームワークが、どのような基礎を元に作られているかが理解できるので、今後の応用力の醸成が期待できます。

達成目標	1. Web アプリケーションとは何かを他者に説明できる 2. JSP、サーブレット、JavaBeans、MySQL を使い簡単な MVC モデルの実装ができる 3. Web アプリケーションのセキュリティ上の脅威と対策を知っている		
内 容	◎サーバーサイドプログラミングを学ぶ 1. Web アプリケーションとは (1) Web アプリケーションとは？ (2) 本 Web アプリケーション研修の方針 (3) Web アプリケーションの学び方 2. ゴールは MVC モデルを理解すること (1) MVC モデルとは？ (2) なぜ MVC モデルなのか？ (3) MVC モデルの簡単な例 3. Servlet から JSP にデータを渡す (1) Servlet とは？ (2) コンテキストルート (3) Servlet クラス (4) JSP における EL の記述方法 4. フォーム送信を Servlet で受け取る (1) フォームの復習 (2) Servlet の復習	(3) http リクエストの読み方 (4) getParameter() メソッド (5) 日本語文字列を表示する (6) エラー入力を適切に処理する (7) リンク送信データを受け取る (8) ボタン送信データを受け取る 5. セッション属性 (1) ログイン処理とは (2) 不完全なログイン処理の実装 (3) フォワードとリダイレクト (4) get メソッドと post メソッドの違い (5) セッション ID の仕組み (6) メニューをインクルードする (7) ログアウト処理の実装 (8) セッションのまとめ 6. JavaBeans でデータを再利用する (1) JavaBeans とは？ (2) JavaBeans を活用した数当てゲーム (3) 買い物かごの実装	7. EL と JSTL で豊かな表現を (1) EL の基本 (2) EL の演算子 (3) EL と JavaBeans (4) EL を記述できる場所 (5) JSTL とは何か？ (6) JSTL の使い方 (7) JSTL の <code><fmt:formatDate></code> タグ 8. Java からデータベースを活用する (1) データベースの必要性 (2) JDBC とは何か？ (3) JavaSE で JDBC を扱う (4) SELECT 文 (5) SELECT 文以外の操作 (6) Web アプリと DB を連携させる ◎理解度チェックテスト
日 時	5月19日(月)～23日(金)・26日(月)【6日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の6講座に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3日間) ・システム開発の基礎(3日間) ・Java プログラミング① 基礎と実践(5日間) ・Java プログラミング② オブジェクト指向(8日間) ・データベース入門(4日間) ・Web ページ作成実習(3日間)		

最終課題 アプリケーションの設計と実装 ～ お仕事とは顧客満足を追求する終わりのないゲーム ～

システム開発の未経験者を対象に、設計→製造→テスト→納品の一連のシステム開発工程を経験いただく体験講座です。途中で仕様変更や機能拡張のイベントがあり、自分たちの設計が良かったのかそうでなかったのかを自らが振り返ることのできる内容です。チームで課題に挑戦するため、チームワークやコミュニケーションといったことも副次的に学ぶことができます。

達成目標	1. システム開発の下流工程を一通り経験している 2. 顧客やチームメンバーなどの他者との協力の必要性を理解する 3. システム開発をやり切ることの苦しさと嬉しさを体感する		
内 容	◎システム開発工程を経験する ・講座の狙いとゴール 1. 復習 (1) Java プログラミング①の振り返り (2) Java プログラミング②の振り返り (3) システム開発基礎の振り返り 2. 基本設計と UML の詳細 (1) 要件定義書 (2) ユースケース図	(3) クラス図 (4) シーケンス図 (5) ER 図 (6) 画面詳細図 (7) 画面遷移図 3. チームでシステム開発演習 ※毎日朝会 (1) 顧客からの依頼(要求分析) (2) 外部設計 (3) 内部設計 (4) 実装	(5) コードレビュー (6) 仕様変更への対応 (7) 機能拡張への対応 (8) テスト(要点を踏まえた動作チェック) (9) 納品 4. 開発演習の振り返り (1) 達成できたこと／今後の課題 (2) 今後の目標 ◎総評と今後の指針
日 時	5月27日(火)～30日(金)・6月2日(月)～5日(木)【8日間】 9:00～17:30		
前提知識	以下の4講座に参加していること。または、同等の知識があること。 ・コンピュータシステムの基礎(3日間) ・システム開発の基礎(3日間) ・Java プログラミング① 基礎と実践(5日間) ・Java プログラミング② オブジェクト指向(8日間)		

人材開発支援助成金のご案内

厚生労働省の助成金を活用して、従業員の職業能力開発を支援しませんか？
詳しくは岩手労働局または岩手ソフトウェアセンターまでお問い合わせください。
※助成金の利用には事前(1 か月前まで)に申請が必要です。

人材開発支援助成金は、労働者の職業生活設計の全期間を通じて段階的かつ体系的な職業能力開発を効果的に促進するため、雇用する労働者に対して職務に関連した専門的な知識及び技能の習得をさせるための職業訓練などを計画に沿って実施した場合や人材育成制度を導入し労働者に適用した際に、訓練経費や訓練期間中の賃金の一部等を助成する制度です。詳細については、厚生労働省のホームページをご覧ください。

https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/koyou/kyufukin/d01-1.html

【人材育成支援コース】

・職務に関連した知識や技能を習得させるため、OFF-JT により実施される **10 時間以上**の訓練

助成額及び助成率	中小企業		中小企業以外	
		賃金要件又は 資格等手当要件を 満たす場合		賃金要件又は 資格等手当要件を 満たす場合
経費助成	45%	60%	30%	45%
賃金助成(1人1時間あたり)	760 円	960 円	380 円	480 円

◆利用できる事業主

- ・雇用保険の適用事業所
 - ・職業能力開発推進者の選任、事業内職業能力開発計画、職業訓練実施計画届の作成 など
- ※助成金受給に際しては他にも要件があります。

◆助成対象となる訓練形態

- ・事前に申請手続きを行い、認定された講座
- ・実訓練時間数の 8 割以上出席すること

◆対象者

- ・雇用保険の被保険者

◆支給限度額など

- ・助成対象となる訓練コース数は 1 人あたり 1 年度 3 コースまで
- ・1 事業所が 1 年度に受給できる助成上限額は 1,000 万円

◆助成金活用例(岩手県内中小企業の例)

受講期間 40 日間(300 時間)

受講料 748,000 円 の場合

【人材育成支援コース】

経費助成	336,600 円	経費(748,000 円)の 45% ※100 円未満切り捨て
賃金助成	228,000 円	760 円×300 時間 ※100 円未満切り捨て
合 計	564,600 円	受講料の約 75%
実質負担額	183,400 円	

※審査や出欠状況などにより、額が増減する可能性があります。

※制度の内容が改正されている場合があります。最新の情報は、厚生労働省のホームページをご確認ください。

受講申込書

受講科目	受講研修名	研修開催日	受講料 (消費税・教材費込)
全コース受講			
	技術者向け新入社員研修	4月 7日～6月 5日	748,000 円
科目選択受講			
	コンピュータシステムの基礎	4月 7日～4月 9日	56,100 円
	システム開発の基礎	4月 10日～4 月 14 日	56,100 円
	Java プログラミング① 基礎と実践	4月 15日～4月 21日	93,500 円
	Java プログラミング② オブジェクト指向	4月 23日～5月 7日	149,600 円
	データベース入門	5月 8日～5月 13日	74,800 円
	WEBページ作成実習	5月14日～5月16日	56,100 円
	サーバーサイドプログラミング	5月 19日～5月26日	112,200 円
	最終課題アプリケーションの設計と実装	5月27日～6月 5日	149,600 円

※ 受講する科目に○を記入してください。

フリガナ	所属部署		
受講者名			
生年月日	昭和 平成	年 月 日(才)	性別 男・女
プログラミング経験			あり ・ なし

会社名			
住所	〒		
TEL		FAX	
申込責任者氏名		申込責任者所属・役職	
E-Mail			

※ 複数枚必要な場合はコピーの上でお使いください。
※ 研修開始 7 日以内の受講申し込み取消は受講料・教材費を全額お支払い頂きます。
【個人情報保護に関して】
※ 受講者の個人情報は研修運営の目的においてのみ使用いたします。
※ 窓口担当者の方の情報に関しては研修事務連絡のほか、当社からの研修案内の送付等に活用させていただきます。他社への情報開示等は一切行いません。

研修受講の流れ

◆お申込み

受講申込書に必要事項をご記入の上、FAX、郵送、E-Mail のいずれかでお申し込みください。

お申込みはなるべく**開催1ヶ月前**、遅くとも2週間前までにご連絡願います。

研修開催2週間程前に請求書と受講票をお送りいたします。

なお、受講申込書は当社ホームページにも様式がございますのでダウンロードの上ご利用ください。

◆受講料のお支払いについて

受講料は請求書をご確認の上、**研修開催の前日まで**に指定の口座へお支払いください。なお振込手数料はお客様のご負担にてお願いいたします。

研修開始から**7営業日以内**の受講申込取消につきましては、受講料を全額ご負担いただきますので、あらかじめご了承ください。

お申込み・お問い合わせ
株式会社岩手ソフトウェアセンター
(研修担当まで)

〒020-0045
岩手県盛岡市盛岡駅西通二丁目9番1号
マリオス 9F

[TEL] 019-621-5454
[FAX] 019-621-5464
[E-Mail] seminar@isop.ne.jp
[URL] <http://www.isop.ne.jp/isc/>