

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地															
大原テクノデザインアート専門学校	平成5年12月6日	赤星 哲志	〒910-0005 福井県福井市大手2-9-1 (電話) 0776-21-0001															
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地															
学校法人大原学園	昭和54年4月1日	中川 和久	〒101-0065 東京都千代田区西神田1-2-10 (電話) 03-3291-0151															
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士														
工業	工業関係専門課程	システム工学科 クリエイターコース	平成23年文部科学省告示第167号	-														
学科の目的	本校は、教育基本法および学校教育法に従い、商業実務関係の専門課程、並びに工業関係の専門課程を設置し、社会に貢献し得る人材を育成することを目的とする。																	
認定年月日	平成27年2月17日																	
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技												
3年	2,950時間	1,110時間	330時間	1,320時間	0時間	0時間												
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数													
60人の内数	2人の内数	0人	2人の内数	9人の内数	11人の内数													
学期制度	■1学期:4月1日～8月31日 ■2学期:9月1日～12月31日 ■3学期:1月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 優、良、可、不可の4種 定期試験、実習の成果、レポートの内容、出席状況 授業態度														
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月下旬～8月下旬 ■冬季:12月下旬～1月上旬 ■春季:3月下旬～4月上旬 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件	成績評価に基づいて、課程修了の認定を行う。 所定の修業年限以上在学し、課程を修了したと認められた者には卒業証書を授与する。														
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 卒業・進級条件及び欠席となっている事情を考慮して、個別指導等を行っている。		課外活動	■課外活動の種類 全日本車電競技大会 運動系クラブ活動 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)														
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) IT業界 ■就職指導内容 全体指導によるレクチャー 個別面接トレーニングなど ■卒業生数: 0人 ■就職希望者数: 0人 ■就職者数: 0人 ■就職率: 0.0% ■卒業生に占める就職者の割合: 0% ■その他: 0% (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基本情報技術者</td> <td>③</td> <td>0人</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>MOS(Word)</td> <td>③</td> <td>0人</td> <td>0人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 特になし			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	基本情報技術者	③	0人	0人	MOS(Word)	③	0人	0人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数															
基本情報技術者	③	0人	0人															
MOS(Word)	③	0人	0人															
中途退学の現状	■中途退学者: 0名 ■中途退率: 0.0% 平成28年4月1日時点において、在学者9名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者9名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 中途退学の兆しとして、欠席・遅刻・早退の増加、授業への集中力の欠如及び検定試験への受験意欲の低下などに現れる。よって、以下の内容を防止策として取り組んでいる。 (1)欠席等の防止 一定の欠席累計到達者に対する面談による改善指導など (2)学習に対する意欲低下 目指す職業に就くためへのカリキュラム(検定試験含む)の必要性を説明するガイダンスなどを定期的実施している。 (3)その他 学校行事などの運営(運動会・球技大会・研修旅行)																	
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免 ⑤・無 ①試験による特別奨学生制度: がんばる人支援のために「試験による特別奨学生制度」を実施しています。この制度は、大原独自の特別奨学生試験の結果に応じて入学金・授業料の全額または一部を免除するものです。 ②資格・クラブ活動による特別奨学生制度: がんばる人支援のために「資格・クラブ活動による特別奨学生制度」を実施しています。この制度は、大原学園入学までに取得した資格や成績を一定のランクに認定し、そのランクに応じて入学金・授業料の全額または一部を免除するものです。																	
第三者による学校評価	■専門実践教育訓練給付: 給付対象(非給付対象) ■民間の評価機関等から第三者評価 ⑤・無																	
当該学科のホームページURL	http://www.o-hara.ac.jp/hokuriku/senmon/																	

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業生に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について
①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。
②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。
③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年度に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業生に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業生に占める就職者の割合」とは、全卒業生数のうち就職者総数の割合をいいます。
②「就職」とは給料、賞金、報酬その他定期的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。
(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学希望者について記載します。

3. 主な学修成果(※3)
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

- ①卒業生の主な就業先である一般事業会社(情報処理職)と連携して教育課程の編成を行うことにより、専門的かつ実践的な知識・技術を修得した即戦力となる人材を育成する。
- ②情報技術分野における学修の中心となるソフトウェア開発技術、プレゼンテーション技術、ハードウェア知識、ネットワーク技術、パソコンスキルは勿論のこと、開発言語、プログラミングなどの教育内容に関して、教育課程編成委員会を通じて常に業界の最新の情報を反映させる。
- ③上記①、②により編成された授業科目、内容が実践習得されているかどうか、教育課程編成委員による実践的視点で評価を受け、課題を浮き彫りにする事で、教育の質の確保ならびに更なる教育の質向上に活用する。
- ④当学園の教育課程の編成は一部の学科を除き学園本部が統括している。そのため教育課程編成委員会も各分野ごとに各校共通の組織を設置する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

①位置づけについて

教務部(課)の上位に教育課程編成委員会を設置し、企業等からの提言を参考にして本校の教育課程編成について協議策定するための機関として位置づける。また、委員会での協議結果は大原学園教育本部に提出し、大原学園全校の教育課程編成にも活用していく。

②意思決定の過程について

- (ア)学科の目的に基づき予め学内において現状の課題等を明確にした上で、教育課程編成委員会に提言を求める。
- (イ)委員会では企業等からの意見を参考に次年度以降の教育課程編成に関する改善案を策定する。
- (ウ)委員会での協議内容は学園教育本部に提出し、学園全校の教育課程編成にも活用していく。
- (エ)教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、就職本部長、教務部長が参加することで、企業等の委員から提示された課題、改善提案を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、内容、手法)の編成に反映させることができる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
高畑 一郎	大原学園 教育課程本部 副本部長		
堤 敦	大原学園 就職本部 本部長		
羽深 義輝	大原学園 簿記ビジネス教育本部 本部長		
青柳 六郎太	ICT経営パートナーズ協会	平成28年4月1日～平成30年3月31日	①
細田 昌幸	イオンリテール株式会社	平成28年4月1日～平成30年3月31日	③
濱 義弘	一般社団法人 福井県情報システム工業会	平成28年4月1日～平成30年3月31日	①
菅安 啓二	株式会社 ビジュアルソフト 取締役	平成28年4月1日～平成30年3月31日	③
三田村 崇之	株式会社 ビジュアルソフト マネージャー	平成28年4月1日～平成30年3月31日	③
中道 武晴	株式会社 ビジュアルソフト チーフ	平成28年4月1日～平成30年3月31日	③
赤星 哲志	大原テクノデザインアート専門学校 校長		
小倉 豪円	大原テクノデザインアート専門学校 副校長		
光照 良浩	大原テクノデザインアート専門学校 教務部長		
山内 博樹	大原テクノデザインアート専門学校 教務課長		

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

年2回開催する。

第1回:「前年度教育成果の振り返り」

第2回:「今年度の課題整理と次年度以降教育内容の見直し」

(開催日時)

第1回 平成28年5月13日 15時30分～17時00分(地方委員会) 平成28年5月21日 13時30分～15時00分(本部委員会)

第2回 平成28年7月15日 15時30分～17時00分(地方委員会) 平成28年7月23日 11時00分～12時00分(本部委員会)

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

A. 情報系分野(情報処理、情報経理、販売管理)

①今年度の教育課程編成委員会にあたり第1回委員会を開催。教育内容全般に対して意見を頂くが、特に就職内定後に行なう「マーケティング研究」「プログラミング言語論・システム設計開発論」「経理事務総合」などの授業・実習科目では、マーケティング技術、プログラム設計、会計基準、税法などに関する最新情報と実務での活用方法、顧客ニーズの捉え方などを企業等の委員より情報提供頂く。

②委員の意見に基づき、カリキュラム・教材および実習内容に取り入れるための改定を進める。特に入社1年目～3年目程度の社員に各業界で求められる実践的なスキルを授業に取り入れる。

■ マーケティング研究 → 「STPの導入、PEST分析の追記、3C・4P・SWOT・STP分析などの分析方法の導入検討」

■ プログラミング言語論、システム設計開発論 → 「CSS、Java Script等項目の追加、セキュリティ関連知識の項目追加」

■ 経理事務総合 → 「実務例を追記した指導マニュアルの改定、税制改正に伴う会計処理の変更、会計と税法の相違点を追記」

③上記②の改定内容は、第2回委員会にて確認を行い、今年度の教育課程編成を完了させる予定である。

B. クリエイター分野(クリエイター)

委員会にて意見を頂いた「作品の発表に当たり従来方式に加え、デジタルデバイス普及に伴いデジタル原稿が増えており、SNS等も含め安価に発表する機会も増えている。クリエイタースキルに加えてデジタルのスキルアップが求められる。」を実現するためにカリキュラムや指導マニュアルの改訂を行った。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

①商業実務分野における実習・演習は、教育社会福祉分野、工業分野等の分野と異なり、企業等との連携の下、学内で行なわれる学習科目が多いことを考慮して、実習・演習の組立を行なう。

②企業等との連携による実習・演習を通じて学生のより実践的な知識・思考・技術の修得と、社会人としての意識改革を実現する。

③企業等から実習・演習の授業内容、手法に関して具体的な助言を仰ぎ、学生の知識・技術の修得状況に対して実践で活かせるレベルか否かを企業等の実務の視点から評価を仰ぐ。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

マーケティング研究、プログラミング言語論、システム開発演習、システム設計演習、経理事務総合の授業運営に関して企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記の4点について講義内容の質向上のために連携している。

① 実習授業内容構築へのサポート

② 当該実習授業における評価ポイントの確認

③ 授業方法に関する教員への指導

④ 学生の学修習熟状況の評価

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
職業実践演習 (情報処理)	実務で必要とされるシステム設計の知識習得を目的とする。システム化提案のためにシステム構築およびドキュメント作成を学ぶ。 プログラミングに関する知識習得を目的とする。機能・操作・性能を考慮したプログラムを制作する。	ジャパンシステム株式会社
職業実践演習 (経理事務)	商業実務分野の実務において、経理職および事務職に求められる、基礎知識および事務手続きを、企業等との連携により、より実践的に修得することを目的として講義・演習を行なう。 演習においては、証憑書類・帳簿・申告書等の作成を中心に行う。	山口一雄税理士事務所

<p>職業実践演習 (販売管理)</p>	<p>商業実務分野の実務において、販売管理職種に幅広く求められるマーケティングの基礎知識修得を、企業等との連携により、より実践的に修得することを目的として実習を行なう。 実習においては、エリアマーケティングを中心に学習を進めていく。</p>	<p>イオンリテール株式会社</p>
<p>マルチメディアタイトル実習</p>	<p>マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を実践するに当たり必要なマーケティングの知識と技能、及び形を具体化するためのグラフィックデザインの知識と技能の習得を目的とし、実習において企業等から提供された課題に取り組みターゲットやニーズを意識したコンテンツ制作を行う。</p>	<p>ミーツ・コミュニケーション・デザイン</p>

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針
 専門的かつ実践的な知識・技能を有し即戦力となる人材を育成するためには、教員一人ひとりが常に実務に関する最新の知識を持ち、指導スキルを身につけなければならない。そのために下記のとおり教員研修の環境を整える。

- ① 教育課程編成委員会に参画する企業等から講師を派遣した実践的な知識・指導スキル研修
- ② 大学教授等専門分野に特化した講師として招いた研修会の実施
- ③ 学内に設置される附帯教育講座を利用した自己啓発

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等
 商業実務分野の指導に必要な専攻分野における実務に関する研修等および指導力の修得・向上のための研修等について、学内において下記の教員研修会を開催した。

- ① イオンリテール(株)による実務における具体的な題材をテーマにした、マーケティング実務および指導力研修会の実施
 …平成28年7月
- ② ジャパンシステム(株)によるシステム構築・設計・開発・運用の具体的な事例を題材とした、情報プログラミング講義および指導力研修会の実施
 …平成28年8月
- ③ 大学教授による財務会計、管理会計分野に関する最新会計知識習得および新分野に関する座学と実務の乖離をテーマにした、研修会の実施
 …平成28年9月 平成29年3月
- ④ (株)MC企画によりコンテンツ産業の動向や今後の展開について教員研修会を開催
 …平成29年3月

② 指導力の修得・向上のための研修等

同上

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等
 昨年同様、下記のとおり教員研修を計画実施している。詳細は別紙参照のこと。

(ア) イオンリテール(株)による実務におけるマーケティング・分析・企画立案ならびにプレゼン手法の知識および講義ポイントの研修実施。
 …7月28日

(イ) 山口一雄税理士事務所による「経理職・事務職」に必要とされる業務知識、指導ポイント、実務を例にした実践的な内容をテーマにした、経理実務および経理事務指導力研修会の実施
 …8月1日

(ウ) ジャパンシステム(株)によるシステム開発における要件定義・設計のポイント、システムの機能性・信頼性保守評価に関する知識および指導ポイント、企業内での研修事例を用いた指導力向上研修。
 …8月2日

(エ) 大学教授による財務会計、管理会計分野に関する最新会計知識習得および新分野に関する座学と実務の乖離をテーマにした、教員研修会の実施
 …9月9日、9月17日、3月中に2回実施予定

(オ) (株)ルネサンス、(有)セブンシーズによるスポーツ実習運営に関する研修の実施
 …5月17日、5月18日、6月15日、6月16日

② 指導力の修得・向上のための研修等

■ 学生との信頼関係構築のためのコミュニケーション能力向上研修
 日時: 平成29年8月2日 14:00~16:00
 講師: 株式会社 アウトプランニング 代表取締役 中地陽子氏

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

当学園の教育理念は、学生に対して資格取得教育、実務教育を施し、人格の陶冶を行いもって有為な産業人を育成することである。この教育理念に基づき実践的な教育が実現出来ているか、また、その教育を実現するために必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員を設置して下記に示す評価項目から評価する。課題の残る評価結果については、課長職以上の管理職より改善計画を策定し、次年度以降の学校運営に反映させ改善を図る。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	①理念・目的・育成人物像は定められているか。 ②学校の特色はなにか。 ③学校の将来構想を抱いているか。
(2)学校運営	①運営方針は定められているか。 ②事業計画は定められているか。 ③運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか。 ④人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか。 ⑤意思決定システムは確立されているか。 ⑥情報システム化等による業務の効率化が図られているか。
(3)教育活動	①各学科の教育目標、育成人材像は、その学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか。 ②修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか。 ③カリキュラムは体系的に編成されているか。 ④学科の各科目は、カリキュラムの中で適正な位置づけをされているか。 ⑤キャリア教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法などが実施されているか。 ⑥授業評価の実施・評価体制はあるか。 ⑦育成目標に向け授業を行なう事ができる要件を整えた教員を確保しているか。 ⑧成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 ⑨資格取得の指導体制はあるか。
(4)学修成果	①就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図られているか。 ②資格取得率の向上が図られているか。 ③退学率の低減が図られているか。 ④卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか。
(5)学生支援	①就職に対する体制は整備されているか。 ②学生相談に関する体制は整備されているか。 ③学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。 ④学生の健康管理を担う組織体制はあるか。 ⑤課外活動に対する支援体制は整備されているか。 ⑥学生寮等、学生の生活環境への支援は行なわれているか。 ⑦保護者と適切に連携しているか。 ⑧卒業生への支援体制はあるか。
(6)教育環境	①施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるように整備されているか。 ②学外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。 ③防災に対する体制は整備されているか。
(7)学生の受入れ募集	①学生募集活動は、適正に行なわれているか。 ②学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ③入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行なわれているか。 ④学納金は妥当なものとなっているか。
(8)財務	①中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ②予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 ③財務について会計監査が適正に行なわれているか。 ④財務情報公開の体制整備はできているか。

(9)法令等の遵守	①法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ②個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 ③自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 ④自己点検・自己評価結果の公開はしているか。
(10)社会貢献・地域貢献	①学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行なっているか。 ②学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。
(11)国際交流	-

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

今年度は卒業生の社会適応能力について多くの意見を頂いたため、次年度はコミュニケーション能力、組織への適応について、日々の学生指導においてこれまで以上に強く意識していくことを確認した。クラスでの担任の指導はもちろんのこと、全員参加の各種学校行事やクラブ活動を通じて、社会適応能力を高める環境を積極的に提供していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
安野健一郎	KosMos	平成28年4月1日～平成30年3月31日	企業等委員
菅安 啓二	株式会社 ビジュアルソフト	平成28年4月1日～平成30年3月31日	企業等委員
三田村 崇之	株式会社 ビジュアルソフト	平成28年4月1日～平成30年3月31日	企業等委員
中道 武晴	株式会社 ビジュアルソフト	平成28年4月1日～平成30年3月31日	企業等委員

平成28年4月1日現在

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業委員、PTA、卒業生等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()

URL:<http://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

公表時期:平成29年9月1日

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

- ①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資すること。そのために、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題など学校全体に関する情報を分かりやすく示すこと。
- ②また、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼に繋げていくこと。
- ③情報の公表を通じて学校の教育の質の確保と向上を図ることを目的とする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	①学校の概要 ②目標・方針・特色 ③所在地、連絡先 ④学校の沿革
(2)各学科等の教育	①カリキュラム、時間割、目指す資格 ②検定、資格取得・検定試験合格実績 ③卒業生の進路
(3)教職員	各学科の担当教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	各学科の実習紹介
(5)様々な教育活動・教育環境	①学校行事 ②クラブ活動
(6)学生の生活支援	学習や学校生活に対する不安解消(先輩の声)
(7)学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②奨学金、学費減免等の紹介
(8)学校の財務	学園の財務状況公開
(9)学校評価	学校関係者評価結果
(10)国際連携の状況	留学生の募集
(11)その他	-

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL:<http://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/>

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 システム工学科 クリエイターコース) 平成28年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			漢字	日常的に利用する漢字能力を身に付けることを目的とする。ビジネスで一般に使用される熟語は勿論のこと四字熟語、慣用句なども学ぶ。	1 2 通	120		○			○				
○			電卓	電卓を通じて計算力・忍耐力・集中力・精神力を身に付けることを目的とする。仕事につきものの数字に強くなるための実践的トレーニングを行う。	1 2 通	120		○			○				
○			ビジネスマナー	企業内で必要とされる基本業務を身に付けることを目的とする。電話対応、接客、接客などの基本ルールを学ぶ。	2 3 通	120				○	○		○		
	○		カラーコーディネート基礎知識	カラーコーディネートに関する基礎的な知識習得を目的とする。色の性質や効果、表現方法について学ぶ。	1 ①	90		○			○		○		
	○		デッサン基礎	基本的な物の見方と基礎画力向上を目的とする。単純形状のモチーフや異なる質感を持ったモチーフの表現手法を学ぶ。	1 通	120					○	○		○	
	○		ホームページ制作実習	Webページの制作の基礎技術の習得を目的とする。HTMLやツールの使用方法やページの作成方法を学ぶ。	1 ①	60					○	○		○	
	○		CG素材作成実習	CGコンテンツの素材作成方法に関する知識、技能習得を目的とする。素材作成におけるファイル形式、コンテンツに応じた作成技法について学ぶ。	1 ①	60					○	○		○	
	○		CG素材作成実習2	3DCGの制作技術の習得を目標とする。Softimageや3ds MAXの使用方法を学ぶ。	1 ②	60					○	○		○	
	○		マルチメディア概論	2DCG、3DCG、映像、サウンドなどの複数のメディアを用いたコンテンツを制作するために必要な知識を学ぶ。	1 ②	30		○				○		○	
	○		マルチメディア概論2	2DCG、3DCG、映像、サウンドなどの複数のメディアを用いたコンテンツを制作するために必要な知識を学びマルチメディア検定合格を目指す。	1 ③	30		○	△			○		○	
	○		モデリング実習	3DCGにおけるモデリングの知識、技能習得を目的とする。ポリゴン、サーフェスモデリングの違いやモデリングの基礎技術を学ぶ。	1 ②	30						○	○		○
	○		モデリング実習2	3DCGにおけるモデリングの知識、技能習得を目的とする。モデリングに関わるメニューやアニメーションを前提としたマテリアル設定、セットアップ等を学	1 ③	60						○	○		○
	○		Webデザイン基礎	Webページ制作の基礎技術の習得を目的とする。HTMLやツールの使用方法やページの作成方法を学ぶ。	1 ②	60						○	○		○

○	アニメーション実習	アニメーションに関する基礎的な知識、技能習得を目的とする。シナリオ、絵コンテ、コマ割、シーン構成を実習を通じて学ぶ。	1 ③	60				○	○	○		
○	映像編集基礎	映像編集の基礎技術の習得を目的とする。Adobe AfterEffectsの基本操作を学ぶ。	1 ③	90				○	○	○		
○	カラーコーディネート 応用	カラーコーディネートに関する知識習得を目的とする。色の見える仕組みや測定方法、文化について学ぶ。	2 ①	60		○			○	○		
○	デッサン応用	観察力の向上と画力の向上を目的とする。人物や静物モチーフを正確に描画する表現手法を学ぶ。	2 ① ②	120					○	○	○	
○	Webデザイン応用	Webページ制作の応用技術の習得を目的とする。Adobe Dreamweaverを用いてWebサイトを制作する。	2 ①	90					○	○	○	
○	アニメーション実習2	アニメーションに関する知識、技能習得を目的とする。素材制作方法、カメラワーク、特殊効果を実習を通じて学ぶ。	2 ①	90					○	○	○	
○	プログラミング	プログラミングに関する基礎的な知識習得を目的とする。プログラム言語の概念や仕様を学ぶ。	2 ②	90		○	△			○	○	
○	映像編集応用	映像編集の応用技術の習得を目的とする。編集ソフトの高度な使用方法を学び、映像作品制作を通じ応用技術を身に付ける。	2 ② ③	150					○	○	○	
○	マルチメディア演習	2DCG、3DCG、映像、サウンドなどの複数のメディアを用いたコンテンツを制作する能力の習得を目的とする。	2 ③	90				○		○	○	
○	マルチメディア タイトル演習	マーケティングを意識したマルチメディアタイトル制作を行うために必要なマーケティング知識と技能、及びグラフィックデザインの知識と技能の習得を目的とする。	3 ① ②	120					○	○	○	○
○	ノンリニア編集実習	映像編集の技術習得を目的とする。映像の撮影方法やAdobe AfterEffectsでの編集方法を学ぶ。	3 ① ②	300					○	○	○	
○	キャラクター デザイン基礎	目的に応じたキャラクターのデザイン能力の習得を目標とする。効果的なデザイン画の制作方法を学ぶ。	3 ②	90					○	○	○	
○	卒業研究	マルチメディアコンテンツを企画と制作を個人またはグループで行い企画・制作を実践する。また、作品のコンセプトなどのプレゼンも合わせて実施する。	3 ② ③	300					○	○	○	
合計		26科目	2,950単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
本校に在学し、下記に定める授業時数以上履修し、かつ、その該当する授業科目の成績評価に基づき課程を修了したと認めた者には卒業証書を授与する。 高度情報技術科（4年制）3,910時間 ※成績評価 学年末において、各学期末に行う試験、実習の成果、レポートの内容、出席状況、授業態度等を総合的に勘案して行う。	1学年の学期区分	3期
	1学期の授業期間	14週

（留意事項）

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。