

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																							
大原簿記情報ビジネス 専門学校大宮校		平成3年3月29日		杉崎 和明		〒330-0802 埼玉県さいたま市大宮区宮町4丁目13番2 (電話) 048-647-3399																							
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丁目2番10号 (電話) 03-3292-6266																							
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																						
商業実務	商業実務専門課程	情報処理科				平成25年文部科学省 認定	-																						
学科の目的	教育基本法及び学校教育法にもとづき、情報処理及びクリエイターに関する教育を施し、人格の陶冶を行い、もって有為な産業人を育成することを目的とする。																												
認定年月日	平成26年3月31日																												
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																						
2年	昼間	1700	570	300	2970	-	-																						
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																							
160人	139人	4人		4人	0人	4人																							
学期制度	前期:4月1日から9月30日まで 後期:10月1日から翌年3月31日まで			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 授業科目ごとに行う試験によって、秀(90点以上)・優(80点以上)・良(70点以上)・可(60点以上)・不可(59点以下)の判定を行う。																								
長期休み	■夏季: 7月下旬から8月下旬までの約1か月 ■冬季: 12月中旬から1月上旬までの約3週間 ■学年末: 3月下旬から4月上旬までの約1週間			卒業・進級条件	出席した授業時間と学業成績に基づいて学年末に判定する。年間850時間以上履修し、履修科目について合格基準に達した者を進級及び卒業とする。																								
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 個別相談・指導等で対応するほか、学生の事情に応じ、家庭への電話、ポータルサイトでの連絡、個人面談、保護者との連携等を実施している。			課外活動	■課外活動の種類 各種クラブ活動の大会参加 各種ボランティア活動への参加 ■サークル活動: 有																								
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) (株)システナ、(株)NSD、ジャパニクス(株)、(株)KDDIエボルバ、トッパン・フォームズ・オペレーション(株)、(株)システムズ・デザインなど ■就職指導内容 学内業界研究セミナーや就職ガイダンス等において履歴書やエントリーシートの書き方、説明を実施、随時、個別面談を行っている。適性検査、就職模擬試験(筆記試験)と模擬面接を実施している。			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和3年度卒業生に関する令和4年4月25日時点の情報)																								
					<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ITパスポート</td> <td>②</td> <td>24人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>基本情報</td> <td>②</td> <td>10人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	ITパスポート	②	24人	13人	基本情報	②	10人	4人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																										
ITパスポート	②	24人	13人																										
基本情報	②	10人	4人																										
					※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 彩の国さいたまICTコンテスト 経済産業省関東経済産業局長賞 日刊工業新聞社賞																								
中途退学の現状	■中途退学者 5名 令和3年4月1日時点において、在学者60名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者55名(令和4年3月31日卒業生を含む)		■中退率 8%		■中途退学の主な理由 経済的事情、病気、進路変更、就職等																								
	■中退防止・中退者支援のための取組 学生の様子(出席状況、授業態度、交友関係、ミニテストの成績等)をクラス担任ミーティングで共有し、注意を要する学生に対する支援策を都度実施している。また、クラス担当等を設け個々の学生に適した指導、助言、相談等を実施している。																												

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有</p> <p>①高等教育の修学支援新制度:高等教育の修学支援新制度(授業料等減免+給付型奨学金)は、住民税非課税世帯及びこれに準ずる世帯を対象とした国の支援制度である。住民税は、前年所得をもとに算定されるが、予期できない事由により家計が急変し、収入状況が住民税に反映される前に緊急の支援が必要となる場合、急変後の所得の見込みにより要件を満たすことが確認できれば支援の対象となる。詳しいご紹介についてはHPで公開している。</p> <p>②試験による特別奨学生制度:がんばる人を支援するために「試験による特別奨学生制度」を実施している。 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ある。</p> <p>③資格・クラブ活動による特別奨学生制度:がんばる人を支援するために「資格・クラブ活動による特別奨学生制度」を実施している。 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ある。</p> <p>④大原学園奨学金制度:経済的に困難な方(一定条件の対象者)の進学を支援するため、授業料を20万円免除している。</p> <p>■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>https://school.o-hara.ac.jp/omiya/bunya/</p>

(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、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回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「卒業者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者の「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、卒業年次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「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常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状況等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学修の中心となるITスキル等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。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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

令和3年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
杉崎 和明	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校 校長	-	
初見 憲之	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校 副校長	-	
宇野 和宏	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校 課長	-	
笹倉 秀行	日本コンピュータシステム株式会社 金融ビジネス事業部金融ソリューション第2部 第1グループグループリーダー	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
西岡 和也	公益社団法人埼玉県情報サービス産業協会 理事	令和3年6月1日～ 令和5年3月31日(2年)	①

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (8月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月17日 16:00～17:30

第2回 令和3年12月20日 16:00～17:30

(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

①第1回目の委員会では、令和2年度の教育実績および資格取得実績等を報告。

学生間のコミュニケーションおよび発表機会について、会社に入社後にコミュニケーションが必要になるが、学生の間でどれだけ色々な方とコミュニケーションをとってきたかが大切。学内でのグループワークにおいても話すことを苦手とする学生にも話せる機会を設けたり、苦手だからといって役割を与えなかったりすることが無いようにするべき。何かをきっかけに変わる学生もいるはずであり、現に西岡様の会社では入社後に人間性が変わる方もいらっしゃるとのこと。また、コミュニケーション同様に何かをみんなの前で発表する機会を作ってあげることも座学をずっと行うよりも学べる人が多いとアドバイスをいただいた。

②第2回目の委員会では、メンタル教育は必要。粘り強さや気遣いができる方はなかなかいないため貴重な人材。履歴書や面接においても、より具体的に書いている方が直接会ってみたいと思える。自分自身のどこを売り込むつもりで書いているのかが大切。また、スキルシートの提出があれば

目を通すが、学習内容を薄く広く記入するよりも絞ってより具体的に書いた方がよい。その方が、自分がどのようなことが得意で今後どのようなことをやりたいのかが分かる。また、ソースコードを見ればプログラミング能力がある程度分かるため、ソースコードを見せる機会があれば見せても良いのではないかと。専門学校出身であれば、基本情報技術者試験は取得しておいてもらいたいとのアドバイスをいただいた。

③新たに上がる提言に関しては、今後開催される委員会にて確認を行い、次年度以降も継続して教育課程の編成を実施していく予定である。

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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

IT分野の授業科目に関して、企業等と協定書を締結、打合せを行い、下記について授業内容の質向上のために連携している。

- ① 実習授業内容のアドバイス
- 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
Java	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ	日本コンピュータシステム株式会社

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していること。」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。

「大原学園 教職員研修規程」の目的に定めるとおり、教職員が専攻分野に関する知識・技能・企画力・判断力等を高めるための環境を整備し、所属長の指示または本人の意思により、公平に研修等を受講する機会を与えるものとする。校内、校外において学園が企画する研修は下記のとおり。

- 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

研修名「実習科目研修」

期間: 令和3年4月～令和4年3月 対象: 教員

内容: 前年度の実習をもとに、クラウド(AWS)とWeb系フレームワークを連携したシステムの構築方法や、UMLをベースとした設計手法について学ぶ。また、最新技術であるAIの機械学習についての概論を習得する研修。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「専修学校教員研修会」(連携企業等:一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団)

期間:令和3年7月3日(土)、7月17日(土)、7月31日(土) 対象:教員

内容:専修学校・各種学校教職員の資質の向上と教育内容の充実のため、文部科学省が極めて重要かつ有意義であると認めているものであり、教育の基本的知識に加え、新しい情報や学生とのコミュニケーションについて実践的に学ぶことが出来る内容となっている。

(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

研修名「AWSアカデミー講師向けワークショップ」(連携企業等:アマゾンウェブサービスジャパン株式会社)

期間:令和4年4月9日(土) 対象:教員

内容:AWSクラウドコンピューティングに関する知識を習得する

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「専修学校教員研修会」(連携企業等:一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団)

期間:令和4年7月 対象:教員

内容:専修学校・各種学校教職員の資質の向上と教育内容の充実のため、文部科学省が極めて重要かつ有意義であると認めているものであり、教育の基本的知識に加え、新しい情報や学生とのコミュニケーションについて実践的に学ぶことが出来る内容となっている。

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会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	①国際交流に取り組んでいるか

※(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

「資格取得」を目指す学生を多く抱えながら、既定の枠にとらわれず、卒業後の進路を大きく「就職」と捉えた教育理念・目的が教職員に周知徹底され、それが教育成果・人材育成へとつながっていると評価をいただいている。コロナ禍に伴い教育のオンライン化が加速している中、今後も対面式を重視しつつ、テーマを持って社会のニーズに対応した教育の継続が必要であると提言された。上記の評価、提言により、今後も教育成果、人材育成、地域貢献を進めていくこととする。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
笹倉 秀行	日本コンピュータシステム株式会社	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員
小島 孝浩	さいたま市大宮区宮町一丁目自治会	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	近隣住民
工藤 彩由美	株式会社大原エンタープライズ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	近隣住民
宇田川 真依子	—	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年)	卒業生

※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) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

公表方法: ホームページ

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

公表時期: 令和4年9月30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、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) 「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
(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

提供方法: ホームページ

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

授業科目等の概要

(商業実務専門課程情報処理科)															
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	
1	○			ITキャリアデザインⅠ	就職活動に関する基礎知識について学ぶ	1前	30	1	○			○	○		
2	○			ITキャリアデザインⅡ	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について学ぶ	1後	90	3	○			○	○		
3		○		一般教養Ⅰ	ビジネス実務界全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関する知識について学ぶ	1前	30	1		○		○	○		
4		○		IT基礎知識Ⅰ	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ	1前	90	3	○			○	○		
5		○		IT基礎知識Ⅱ	IT基礎知識（テクノロジー分野・マネジメント分野・ストラテジ分野）について学ぶ	1前	90	3		○		○	○		
6		○		コンピュータリテラシー	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作方法について学ぶ	1前	30	1			○	○	○		
7		○		Webシステム開発Ⅰ	HTML&CSS、JavaScriptの基本構文について学ぶ	1前	60	2			○	○	○		
8		○		Webシステム開発Ⅱ	PHPの基本構文及びデータベース接続について学ぶ	1前	90	3			○	○	○		
9		○		Python	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ	1前	90	3			○	○	○		
10		○		サーバサイドフレームワーク	Djangoを使用したサーバサイドアプリケーションの仕組みについて学ぶ	1前	90	3			○	○	○		
11		○		Java	Javaの基本構文とオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ	1後	90	3			○	○	○		○
12		○		クラウド技術Ⅰ	クラウドの概要とAWSを利用したクラウドコンピューティングの実装方法について学ぶ	1後	60	2			○	○	○		

13	○	Linux	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ	1後	30	1			○	○	○			
14	○	AIプログラミング	機械学習フレームワークを利用した機械学習プログラムについて学ぶ	1後	90	3			○	○	○			
15	○	クラウドコンピューティングA	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装方法について学ぶ	1後	60	2			○	○	○			
16	○	デジタル表現 I	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。	1前	30	1			○	○				○
17	○	検定対策	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。	1後	30	1	○			○				○
18	○	課題制作 I	専攻に応じた課題制作を行う。	1後	60	2			○	○				○
19	○	コンピュータ概論	デジタルコンテンツや情報技術の基本的な知識などの基礎を学ぶ。	1前	30	1	○			○				○
20	○	ゲーム概論	ゲーム制作に必要な知識を様々な観点から学ぶ。	1前	30	1	○			○				○
21	○	ゲームCG I	ゲーム制作に必要なオブジェクトをモデリングする技術を習得する。	1後	60	2	○			○				○
22	○	ゲーム企画 I	ゲームの企画立案・制作に必要な知識を学ぶ。	1後	30	1	○			○				○
23	○	プログラミング I	C言語の基本文法、プログラミングを学ぶ。	1前	90	3			○	○	○			
24	○	プログラミング II	ポインタや構造体など、C言語のプログラミングを学ぶ。	1前	90	3			○	○	○			
25	○	プログラミング III	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	1後	120	4			○	○	○			
26	○	ゲームプログラミング I	ソートや検索などのアルゴリズムを学ぶ。	1前	60	2			○	○	○			
27	○	ゲームプログラミング II	C言語を用いたゲーム制作の実習を行う。	1前	90	3			○	○	○			

28	○	ゲームプログラミングⅢ	DirectX (DXライブラリ) を通じて、ゲーム制作に必要なプログラミング基礎を学ぶ。	1後	90	3			○	○	○							
29	○	ゲーム数学Ⅰ	ゲーム制作に使用する演算や、キャラクターの動きを表す方程式とグラフを学ぶ。	1前	30	1		○		○								○
30	○	ゲーム数学Ⅱ	ゲーム制作に使用する集合、円、衝突判定、三角関数の基礎知識を学ぶ。	1前	30	1		○		○								○
31	○	ゲーム制作	C++とDirectXを用いたゲーム制作の実習を行う。	1後	60	2			○	○								○
32	○	卒業制作Ⅰ	システム開発における企画立案、ユースケース図の作成について学ぶ	2後	90	3			○	○								○
33	○	卒業制作Ⅱ	システム開発におけるロバストネス図の作成とシーケンス図の作成について学ぶ	2後	90	3			○	○								○
34	○	先端プログラミング言語Ⅰ	Go言語の基本文法、ネットワークプログラミング、GUIプログラミングについて学ぶ	2後	120	4			○	○								○
35	○	ITキャリアデザインⅢ	就職活動に関する適性試験や面接試験対策について深く学ぶ	2前	120	4	○			○								○
36	○	ITキャリアデザインⅣ	志望業界の時事について情報収集をおこない、就職活動に活かす	2前	30	1	○			○								○
37	○	IoT実習	Raspberry Piを利用したIoTシステムの作成方法について学ぶ	2前	60	2			○	○								○
38	○	フロントエンドフレームワーク	Vue.jsの基本文法とシングルページアプリケーションの作成について学ぶ	2前	90	3			○	○								○
39	○	クラウドコンピューティングB	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装について学ぶ	2前	90	3			○	○								○
40	○	クラウド技術Ⅱ	AWSを利用したクラウドコンピューティングの実装について学ぶ	2前	90	3			○	○								○
41	○	オブジェクト指向分析設計	ユースケース駆動設計によるオブジェクト指向分析・設計について学ぶ	2前	120	4			○	○								○
42	○	卒業制作Ⅲ	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。	2後	150	5			○	○								○

43	○	課題制作Ⅱ	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。	2後	120	4			○	○	○		
44	○	ゲーム数学Ⅲ	ベクトルの基礎知識と衝突判定、キャラクターを動かすための座標変換行列を学ぶ。	2前	60	2		○		○			○
45	○	プログラミングⅣ	C#の基本仕様からプログラミング技術まで学ぶ。	2前	90	3			○	○		○	
46	○	モバイルプログラミング	Android OSのアプリ開発手法を学ぶ。	2後	120	4			○	○		○	
47	○	ゲームAIプログラミング	ゲームAIの考え方について理解する。	2後	60	2			○	○		○	
48	○	ゲーム企画Ⅱ	ゲームの企画立案のメソッドをレクチャー、企画書を作成する。	2前	30	1		○		○			○
49	○	ゲームCGⅡ	ゲーム制作に必要な3Dモデルのアニメーション技術を習得する。	2前	60	2	○			○			○
50	○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	2前	90	3			○	○		○	
51	○	ゲームエンジンⅡ	Unityを使った実践的なゲーム制作技法を学ぶ。	2後	90	3			○	○		○	
52	○	年度卒業者に関する令和4年4月25日時点の情報)	3Dプログラミングにおける基礎的なシェーダープログラミングを学ぶ。	2前	60	2			○	○		○	
53	○	ゲームプログラミング応用Ⅱ	3Dプログラミングにおける応用的なシェーダープログラミングを学ぶ。	2後	60	2			○	○		○	
合計				53科目		3840単位時間(128単位)			

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
1. 学業成績は、授業科目ごとに行う定期試験のほか、授業科目により中間試験や授業内に行う効果測定、課題の提出等により評価する。 2. 本校において必要と認められた場合に限り、追試験または再試験を行うことがある。追試験は事故等やむを得ない理由により試験等を受験しなかった者に対し行う。再試験は試験等受験の結果、不合格となった者に対して実施する。 (学業成績)	1学年の学期区分	2期
1. 学業成績の判定は、秀、優、良、可、不可の5種をもってこれを表し、秀は90点以上、優は80点以上、良は70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。 (卒業の認定) 1. 卒業の認定は、別表に定める授業科目の成績評価に基づいて、卒業審査により課程修了の認定を行う。 2. 校長は本校所定の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。 (1) 情報処理学科 1700時間 (62単位)	1学期の授業期間	18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。