（別紙様式４）

令和5年10月20日

職業実践専門課程等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
金沢情報ITクリエイター専門学校	平成6年3月2日	金子　秀安	〒　9200031 （住所）　石川県金沢市広岡1-1-15 （電話）　076-221-5757
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	中本　毎彦	〒　1010065 （住所）　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	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度
工業	工業専門課程	情報処理学科	平成 9(1997)年度	－	平成28(2016)年度

学科の目的	本校は、教育基本法、学校教育法に基づき、工業分野及び商業実務分野の専門課程を設置し、それぞれの分野に必要な専門的知識、技術に関する教育を施し、人格の陶冶を行い、社会に貢献しうる人材育成を目的とする。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	ITパスポート、基本情報技術者、AWS認定クラウドプラクティショナー等の取得が可能。

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	※単位時間、単位いずれかに記入	1,700 単位時間	710 単位時間	1,530 単位時間	3,300 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	単位

生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数（生徒実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)
160 人	126 人	0 人	0 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	: 59	人
■就職希望者数（D）	: 53	人
■就職者数（E）	: 52	人
■地元就職者数（F）	25	人
■就職率（E/D）	98	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	48	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	88	%
■進学者数	2	人

■その他

（令和　　4 年度卒業者に関する令和５年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和4年度卒業生）

㈱アートテクノロジー、㈱システムサポート、㈱アルプスビジネスサービス、ネットワンシステムズ㈱、㈱フォーカスシステムズ、㈱NDP　北陸支店

IT関係業界、ゲーム関係業界

第三者による学校評価

■民間の評価機関等から第三者評価：　無

※有の場合、例えば以下について任意記載

評価団体：　　受審年月：　　評価結果を掲載したホームページＵＲＬ

当該学科のホームページURL

https://www.o-hara.ac.jp/hokuriku/senmon/kanazawa_design/index.html

企業等と連携した実習等の実施状況（Ａ、Ｂいずれかに記入）

（Ａ：単位時間による算定）

総授業時数	1,700 単位時間
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	30 単位時間
うち必修授業時数	0 単位時間
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間
（うち企業等と連携したインターンシップの授業時数）	0 単位時間

（Ｂ：単位数による算定）

総授業時数	単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位
うち必修授業時数	単位
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位
（うち企業等と連携したインターンシップの授業時数）	単位

教員の属性（専任教員について記入）

① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	（専修学校設置基準第41条第1項第1号）	2 人
② 学士の学位を有する者等	（専修学校設置基準第41条第1項第2号）	1 人
③ 高等学校教諭等経験者	（専修学校設置基準第41条第1項第3号）	0 人
④ 修士の学位又は専門職学位	（専修学校設置基準第41条第1項第4号）	1 人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	0 人
計		4 人

上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね５年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定）の数	0 人

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（IT系開発職）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工業実務分野における学修の中心となるコンピュータ関連知識、設計能力、プログラミングスキルは勿論のこと、より高度な情報知識である、工数見積、運用保守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。

（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当校該当学科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）教育課程編成委員に教育現場の責任者である校長、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5年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
金子　秀安	金沢情報ITクリエイター専門学校　　校長		
松本　府美江	金沢情報ITクリエイター専門学校　　副校長		
加藤　真一	金沢情報ITクリエイター専門学校　　課長代理		
森　憲久	金沢情報ITクリエイター専門学校		
林　亮輔	金沢情報ITクリエイター専門学校		
竹島　隆之助	株式会社アートテクノロジー	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日（2年）	③
林　良隆	特定非営利活動法人　石川県情報化支援協会	令和4年4月1日～ 令和6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、種別の欄は「－」を記載してください。）
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4年8月5日　14:00～15:30
第2回　令和4年12月2日　14:00～15:30

（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
※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。
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、両委員よりローコード、ノーコードの学習に関して今後学習内容に加えてはどうかというご意見をいただいた。
また、データベースに関しては従来のリレーショナルデータベースに加え、キーバリュー型のデータベースの知識に関して、今後必要となる可能性があるとのご意見を頂いた。

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
※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
計算実務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
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	株式会社C8LINK

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
※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

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志により、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ての自己啓発

（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：　AWSクラウド技術研修　　連携企業等：AWS
期間：　令和4年10月29日（土）　　対象：教員
内容　クラウド環境構築の基礎（ハンズオンでの実習有り）

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：　「いじめ・不登校児童生徒への対応」　　連携企業等：石川県学校指導課
期間：　令和4年8月2日（火）　　対象：教員
内容　石川県内のいじめ・不登校児童生徒への対応について理解する

研修名：　「学生指導研修」　　連携企業等：大原学園
期間：　令和5年2月22日（水）　　対象：教員
内容　学園における学生指導の位置づけを確認するとともに、学生指導のポイントや注意すべき言動を再確認する。

（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：	実習科目担当者研修	連携企業等：	大原学園
期間：	令和5年4月19日（水）～令和6年3月21日（木）	対象：	教員
内容	ディープラーニングやAI等、先端技術の授業に必要な知識を習得する。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	「傾聴セミナー」	連携企業等：	石川キャリア形成・学び直し支援センター
期間：	令和5年7月27日（木）	対象：	教員
内容	傾聴のもたらす効果について知るとともに、グループワークを通し、傾聴力向上をはかる。		

研修名：	講義力向上研修	連携企業等：	大原学園
期間：	令和5年8月1日（火）	対象：	教員
内容	成果や課題を「可視化」し、現状の把握・分析を行う。／学生を引きつける講義のポイントについて知識を深める。		

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いただいたため、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

令和5年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
小山　康晴	株式会社小林太郎鉄工所	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	卒業生
三納　昭博	野々市市議	令和5年4月1日～ 令和7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

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))

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

公表時期:　令和5年10月20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

(ホームページ)・ 広報誌等の刊行物 ・ その他(　　))

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

公表時期:　令和5年10月20日

授業科目等の概要

	#REF!															
	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			○	キャリアデザインⅠ	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。	1後	30	1	○			○		○		
2			○	キャリアデザインⅡ	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。	2前	30	1	○			○		○		
3			○	キャリアデザインⅢ	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。	2後	30	1	○			○		○		
4			○	一般教養Ⅱ	ビジネスで一般的に使用される熟語、四字熟語、慣用句などを学ぶ	2前	30	1		○		○		○		
5			○	ビジネス教養Ⅰ	企業内で多岐にわたり使用される電卓のスピード、正確性を高める実技演習を行う	1通	30	1		○		○		○		
6			○	ビジネス教養Ⅱ	企業内で多岐にわたり使用される電卓のスピード、正確性を高める実技演習を行う	2前	30	1		○		○		○		
7			○	ビジネス文書作成	ビジネス文書を作成する上で必要となるレベルのWORDの操作方法を学ぶ	2後	30	1			○	○			○	
8			○	トレーニング実習	トレーニング関連の講義から得た知識を活かした実習を行う	2後	30	1			○	○			○	
9			○	公共ボランティア実習Ⅰ	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める	2後	30	1			○	○	○		○	
10			○	公共ボランティア実習Ⅱ	ボランティアの基本的な在り方を学び、実習も踏まえて理解を深める	2後	30	1			○	○	○		○	
11			○	ビジネスマナー	社会で求められる一般的なビジネスマナーと電話応対を学ぶ	2後	30	1			○	○			○	
12			○	パソコン実習Ⅰ	社会で求められる一般的なレベルのWORDとEXCEL等の操作方法を学ぶ	2後	30	1			○	○			○	
13			○	公務員就職試験対策Ⅱ	多様化する公務員試験に対応するための一般教養力の習得	2前	20	1		○		○			○	
14		○		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		○		○			○	○
15		○		一般教養Ⅰ	ビジネス全般において常用される漢字、語句及び熟語等に関して学ぶ	1前	30	1		○		○		○		
16			○	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		○		○		○		
17			○	ITキャリアデザインⅡ	就職活動における適性試験や面接試験の対策	1後	60	2		○		○		○		
18			○	IT基礎知識Ⅰ	IT基礎知識（テクノロジ分野・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	○			○		○		
19			○	IT基礎知識Ⅱ	IT基礎知識（テクノロジ分野・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		○		○		○		
20			○	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			○	○		○		
21			○	HTML／CSS	HTMLとCSSを使ったホームページの作成について学ぶ	1前	30	1			○	○		○		
22			○	Linux	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ	1前	30	1			○	○		○		
23			○	PythonⅠ	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			○	○		○		
24			○	PythonⅡ	Pythonによるオブジェクト指向プログラミングを通してクラスの概念について学ぶ	1前	60	2			○	○		○		
25			○	データベースⅠ	リレーショナルデータベースの概要を学ぶ	1前	30	1			○	○		○		
26			○	Python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後	120	4			○	○		○		
27			○	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			○	○		○		
28			○	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			○	○		○		
29			○	Javaフレームワーク	JavaサーブレットとJSPを使用するサーバサイドプログラミングについて学ぶ	1後	90	3			○	○		○		
30			○	データベースⅡ	SQLの基本文法とリレーショナルデータベースの設計と実装について学ぶ	1後	60	2			○	○		○		
31			○	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			○	○		○		
32			○	課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う。	1後	30	1			○	○			○	
33			○	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		○		○			○	

34			○	コンピュータ概論	ディ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	○			○			○	
35			○	ゲーム概論	ゲーム業界に関する知識・教養を様々な観点から学ぶ。	1前	30	1	○			○			○	
36			○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使ったゲーム制作技法を学ぶ。	1前	90	3			○	○			○	
37			○	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。	1後	120	4			○	○			○	
38			○	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	30	1			○	○			○	
39			○	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	30	1			○	○			○	
40			○	プログラミングⅢ	C++の文法、プログラミングを学ぶ。	1後	60	2			○	○			○	
41			○	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	30	1			○	○			○	
42			○	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	60	2			○	○			○	
43			○	ゲームプログラミングⅢ	DirectX（DXライブラリ）を用いて、2D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			○	○			○	
44			○	ゲームプログラミングⅣ	DirectX（DXライブラリ）を用いて、3D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			○	○			○	
45			○	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	120	4			○	○			○	
46			○	ITキャリアデザインⅢ	就職活動における適性試験や面接試験の対策	2前	120	4		○		○		○		
47			○	ITキャリアデザインⅣ	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ	2前	30	1		○		○		○		
48			○	アジャイル開発	アジャイル開発について学ぶ	2前	30	1			○	○		○		
49			○	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	90	3			○	○		○		
50			○	卒業制作Ⅰ	システム開発における企画立案、ユースケース図及びロバストネス図の作成について学ぶ	2後	90	3			○	○		○		
51			○	卒業制作Ⅱ	システム開発におけるシーケンス図とクラス図及びテーブル設計書や画面レイアウトについて学ぶ	2後	90	3			○	○		○		
52			○	卒業制作Ⅲ	システム開発におけるテスト仕様書の作成及び実装について学ぶ	2後	150	5			○	○		○		
53			○	Javaシステム開発	Javaフレームワークを利用したシステム開発演習	2前	120	4			○	○		○		
54			○	AIクラウドプログラミング	AWSのAIサービスを利用したプログラムの実装について学ぶ	1後	60	2			○	○		○		
55			○	JavaScript	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する	2前	60	2			○	○		○		
56			○	先端クラウドシステム開発Ⅰ	AIを活用したシステムに関して学ぶ	2前	90	3			○	○		○		
57			○	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前	90	3			○	○			○	
58			○	制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○	
59			○	制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する。	2後	90	3			○	○			○	
60			○	ゲーム企画Ⅱ	ゲーム企画に必要なドキュメント作成（企画書、仕様書、動画制作）を学ぶ	2前	30	1		○		○			○	
61			○	ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2前	120	4			○	○			○	
62			○	ゲーム開発Ⅱ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2前	120	4			○	○			○	
63			○	ゲーム開発Ⅲ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2前	60	2			○	○			○	
64			○	ゲーム開発Ⅳ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2前	60	2			○	○			○	
65			○	ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について理解する。	2後	30	1		○		○			○	
66			○	ゲームエンジンⅢ	Unityを使ったスマートフォンゲーム制作技法を学ぶ。	2前	120	4			○	○			○	
67			○	ゲームエンジンⅣ	Unityを用いてVR・ARのプログラミング技法をレクチャーしコンテンツ制作をする。	2後	60	2			○	○			○	
68			○	実践数的Ⅰ　数的推理	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する	2前	30	1	○			○			○	
69			○	実践数的Ⅱ　判断推理	論理的な思考を基に、文章問題を解答する	2前	20	1	○			○			○	
70			○	実践数的Ⅲ　空間把握・資料解釈	数学的な基礎知識や空間把握能力を基に、問題を解答する	2前	24	1	○			○			○	
71			○	実践社会科学Ⅰ　政治	基本的人権など憲法の基礎知識から本試験レベルの実践的知識まで学ぶ	2前	20	1	○			○			○	
72			○	実践社会科学Ⅱ　経済	財政政策・外国為替などの経済分野と労働問題などの社会分野の基礎知識と本試験レベルの実践的知識まで学ぶ	2前	24	1	○			○			○	

73			○	実践人文科学Ⅰ　地理	気候や各国の産業などの基礎知識と本試験レベルの実践的知識を学ぶ	2前	20	1	○			○			○	
74			○	実践人文科学Ⅱ　歴史	大和政権から昭和までの日本史と中国の歴史を学ぶ	2前	30	1	○			○			○	
75			○	実践言語Ⅰ　文理・国語	文章読解と本試験レベルの実践的な国語を並行して進める	2前	15	1	○			○			○	
76			○	実践演習Ⅰ　数的処理	基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで知識の定着を図る	2前	24	1		○		○			○	
77			○	実践演習Ⅱ　社会科学	政治・経済の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る	2前	28	1		○		○			○	
78			○	実践演習Ⅲ　人文科学	地理・歴史・倫理の基礎知識から実践的知識をアウトプットすることで定着を図る	2前	24	1		○		○			○	
79			○	実践答案練習Ⅰ	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ	2前	48	2		○		○			○	
80			○	直前答案練習Ⅰ	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ	2前	108	4		○		○			○	
81			○	公務員時事対策	自然科学から国際問題まで幅広いジャンルの社会時事を学ぶ	2前	30	1	○			○			○	
82			○	公務員適性検査演習Ⅱ	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する	2前	40	2		○		○			○	
83			○	公務員教養論作文対策	公務員教養論作文試験対策のレクチャーおよび実践練習を行う	2前	30	2		○		○			○	
84			○	実践数的Ⅳ　数的総合	数学的な基礎知識を基に、文章問題を解答する	2前	40	2		○		○			○	
85			○	実践自然科学Ⅰ　生物・地学	生体から自然環境までの生物分野、地球の内部構造から宇宙までの地学分野を学ぶ	2前	28	1	○			○			○	
86			○	実践自然科学Ⅱ　物理・化学	物理分野は基本的な公式を覚え、運動・熱・電気などの仕組みを学び、化学分野は物質の仕組みや物質の変化を学ぶ	2前	28	1	○			○			○	
87			○	基礎自然科学Ⅴ　理数科目総合	理数系科目の基礎を幅広く総合的に学ぶ	2前	20	1	○			○			○	
88			○	実践演習Ⅳ　自然科学	生物・地学の基礎知識をアウトプットすることで知識の定着を図る	2後	16	1		○		○			○	
89			○	実践答案練習Ⅱ	模擬試験を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ	2前	90	3		○		○			○	
90			○	直前答案練習Ⅱ	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ	2後	102	4		○		○			○	
91			○	直前答案練習Ⅲ	模擬試験と解説を通じ、復習および実践的な知識を学ぶ	2後	30	1		○		○			○	
92			○	憲法	基本的人権や統治機構など憲法の基礎知識を学ぶ	2前	40	2	○			○			○	
93			○	民法	総則や物権、債権など民法の基礎知識を学ぶ	2前	68	3	○			○			○	
94			○	行政法	行政作用法、行政救済法および行政組織法について行政法の基礎知識を学ぶ	2前	38	2	○			○			○	
95			○	公務員時事研究	就職先に関連する社会的ニュースを考察する	2後	30	2		○		○			○	
96			○	公務員キャリアデザインⅠ	就職活動に必要な所作を学び、試験８職種に向けた面接指導を行う	2後	90	3		○		○			○	
97			○	公務員キャリアデザインⅡ	秋試験１０職種に向けた面接指導を行う	2後	120	4		○		○			○	
98			○	公務員適性検査演習Ⅰ	公務員試験で重視される事務適性試験の得点力を強化する	2後	60	2		○		○			○	
99			○	職業実務Ⅱ	警察署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	2後	15	1		○	△	○			○	
100			○	職業実務Ⅲ	官公庁(国家行政職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	2後	15	1		○		○			○	
101			○	職業実務Ⅳ	消防署から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	2後	15	1		○		○			○	
102			○	職業実務Ⅴ	官公庁(国家公安職)から講師をお招きし、その講義から得た知識を基に官庁企業研究を行う	2後	15	1	○			○			○	
103			○	公官庁講話	現役公務員の様々な職種の方の講話を聴き職種への理解を深める	2前	20	1	○			○			○	
104			○	公務員倫理	官公庁より講師をお招きし、公務員に関する法令や服務規程を学ぶ	2後	15	1		○		○			○	
105			○	法律研究	民法に関する講義を受け、研究および発表を通じて法律の考え方を学ぶ	2後	30	1			○	○			○	
106			○	行政研究	災害対策に関する講義を受け、研究・発表を通じて防災への理解を深める	2後	30	1			○	○			○	
合計					106　科目			5540 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	修業年限以上在学し、学科の定める授業時間以上履修、かつその該当する所定の授業科目及び単位数を修得し、最終学年の終わりに行われる卒業審査に合格した者。	１学年の学期区分	2期
履修方法：	必修科目は必ず履修し、選択必修科目は別に定める別表に従い系統別に履修する。	１学期の授業期間	22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。