

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年10月22日  
(前回公表年月日:令和2年10月23日)

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																								
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	〒920-0031 石川県金沢市広岡1丁目1番15号 (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																							
工業	工業専門課程	情報処理科	平成28年文部科学省 認定	-																							
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。																										
認定年月日	平成29年2月28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	昼間	1,700	2,250	1,540	3,900	0	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																						
160人	114人	0人	3人	4人	7人																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 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、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP (Grade-Point)を与える。																							
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏期休業:校長が別に定める ■冬期休業:校長が別に定める ■春期休業:校長が別に定める ■学年末:3月31日		卒業・進級 条件	卒業の認定は、修業年限以上在学し、1700時間以上を履修し、かつ定められた授業科目及び単位数(62単位)を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。 進級の認定は、各学科の各学年において定める授業時間の履修及び単位の修得を行い、かつ出席状況等の学習姿勢も考慮のうえ、進級判定委員会にて審査を行う。																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 保護者への連絡および通知		課外活動	■課外活動の種類 各種クラブ活動の大会参加  ■サークル活動: 無																							
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 就職先:(株)さくらケーシーエス、(株)アートテクノロジー、共同コンピュータ(株)、(株)ホクリクコム、(株)HTKエンジニアリング、(株)ティー・エス・エル北陸、エヌ・ティ・ティ・システム開発(株) 他 業界:IT関係業界、ゲーム関係業界 他  ■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 ■卒業者数 : 37 人 ■就職希望者数 : 31 人 ■就職者数 : 29 人 ■就職率 : 93.5 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 78.4 %  ■その他 ・アルバイト、進学  (令和 2 年度卒業者に 関する 令和3年5月1日 時点の情報)		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2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報) <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>31人</td><td>25人</td></tr><tr><td>応用情報技術者</td><td>③</td><td>11人</td><td>1人</td></tr><tr><td>ITパスポート</td><td>③</td><td>1人</td><td>1人</td></tr><tr><td>情報処理技術者(1級・2級)</td><td>③</td><td>31人</td><td>25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				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	基本情報技術者	③	31人	25人	応用情報技術者	③	11人	1人	ITパスポート	③	1人	1人	情報処理技術者(1級・2級)	③	31人	25人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
基本情報技術者	③	31人	25人																								
応用情報技術者	③	11人	1人																								
ITパスポート	③	1人	1人																								
情報処理技術者(1級・2級)	③	31人	25人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 5名 令和2年4月1日時点において、在学者89名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者84名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、学力不足  ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による定期面談(本人および保護者)		■中退率 5.6%																								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制 有無 ①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。 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象																										
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: 有無																										
当該学科の ホームページ URL	<a href="https://www.o-hara.ac.jp/hokuriku/senmon/kanazawa_design/">https://www.o-hara.ac.jp/hokuriku/senmon/kanazawa_design/</a>																										

(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」などを希望する者は含みません。

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(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3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		
竹川 正則	金沢情報ITクリエイター専門学校		
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		
竹島 隆之助	株式会社アートテクノロジー	令和2年4月1日～ 令和4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2年4月1日～ 令和4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2回(8月、12月)

(開催日時)

第1回 令和2年8月7日 14:30～15:30

第2回 令和2年11月27日 14:30～15:30

(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

今年度の教育課程編成にあたり2回の委員会を開催。教育内容全般に対して意見を頂く中で、プログラミング・システム開発以外のレベルアップを行う必要があるとご意見を頂戴した。具体的には、システム開発に利用する設計書の作成スキル(オフィスソフトを活用するスキル)や、キーボード・マウスの操作レベルの向上などが挙げられた。卒業前の卒業研究において、開発中心ではなく、設計書や試験のエビデンスなど、書類の成果物のチェックを強化し、スキル向上に努めたい。

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工業実務分野における実習・演習は、教育社会福祉分野、創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

システム開発演習、ゲームプログラミング演習・ゲームプログラミング実習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

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームCG I	ゲーム制作に必要なオブジェクトモデリング技術を習得する	株式会社C8LINK
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

※研修等を教員に受講させることについて諸規定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 「IPv6移行技術と課題」(株式会社ウイネット)

期間: 令和2年11月27日 対象: 限定なし

内容: クラウド/SDNとセキュリティ

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名 「違法薬物乱用防止の理解・対応」(連携企業等: 石川県庁薬事衛生課)

期間: 令和2年8月21日(金) 対象: 教員

内容: 教員の知識が乏しく対応が難しい違法薬物乱用防止の理解・対応について学ぶ

(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 「教育新時代に求められるAI教育」(サーティファイ認定試験事務局)

期間: 令和3年8月27日 対象: 限定なし

内容: 動画教材×指導補助教材×検定を最大限に活用した教育方法について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名 「人権啓発企業研修会」(連携企業等: 石川県総務課人権推進室)

期間: 令和3年7月29日(木) 対象: 教員

内容: 教員の知識が乏しい人権について正しく理解する

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資格取得の指導體制はあるか。
(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	より高度なゲームを制作するための方法(プランニング・プログラミング)について学ぶ

(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3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
鹿野 宏志	なし	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	前校長
小山 康晴	株式会社小林太郎鉄工所	令和2年4月1日～ 令和4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、校長等

(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:令和3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/>

授業科目等の概要

(工業専門課程情報処理学科)																
No.	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	面接試験で求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ	1前	30	1	○	△		○	○			
2	○			ITキャリアデザインⅡ	就職活動で求められる各種書類の作成方法を学び、これを基にした面接練習を行う	1後	90	3	○	△		○	○			
3	○			一般教養Ⅰ	一般教養として、社会で求められる漢字の知識を身につける	1前	30	1		○		○	○			
4			○	キャリアデザイン	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する	1後	30	1		○		○	○			
5			○	ITキャリアデザインⅢ	具体的な求人に基づいた試験対策・面接練習を行う	2前	60	2	△	○		○	○			
6			○	ITキャリアデザインⅣ	就職活動に必要な準備・対策を行う	2前	60	2	△	○		○	○			
7			○	一般教養Ⅱ	漢字の学習を通じ、ことわざや故事成語など国語分野に関する知識まで身につける	2前	30	1		○		○	○			
8			○	ビジネスマナー	社会人に必要なビジネスマナーについて学ぶ	2後	60	2	△	○		○	○			
9			○	ビジネスマナーⅠ	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	△	○		○	○			
10			○	キャリアデザインⅠ	面接試験において求められるビジネスマナーの基礎を学ぶ	2前	30	1		○		○	○			
11			○	キャリアデザインⅡ	面接試験に向けての準備作業や集団・個人での実践練習を行う	2前	30	1	○			○	○			
12			○	キャリアデザインⅢ	志望業界の時事について情報収集を行い、就職活動に活かす	2前	30	1	○			○	○			
13			○	ビジネス教養Ⅰ	電卓の学習を通じ、計算技能・集中力を養う	2後	30	1		○		○	○			
14			○	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		○		○	○			
15			○	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			○	○			○	
16			○	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	○			○	○		○	
17			○	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	○			○	○		○	
18			○	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			○	○			○	
19			○	IT基礎知識Ⅰ	基本情報技術者試験の午前分野に対する基礎授業	1前	90	3	○			○			○	
20			○	IT基礎知識Ⅱ	基本情報技術者試験の午前分野に対する問題演習	1前	90	3	○			○			○	
21			○	IT基礎知識Ⅲ	基本情報技術者試験の午後分野に対する基礎授業	1前	90	3	○			○			○	
22			○	IT基礎知識Ⅳ	基本情報技術者試験の午後分野に対する問題演習	1前	120	4	○			○			○	
23			○	ITパスポートⅠ	ITパスポート試験に対する基礎授業	1前	90	3	○			○			○	
24			○	ITパスポートⅡ	ITパスポート試験に対する問題演習	1前	90	3	○			○			○	
25			○	MOS対策実習	MicrosoftOfficeSpecialist合格に向けた実技の指導	1後	90	3			○	○			○	
26			○	Word基礎	Wordの基礎を学ぶ	1後	60	2			○	○			○	
27			○	Excel基礎	Excelの基礎を学ぶ	1後	60	2			○	○			○	
28			○	ビジネス文書	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	1後	60	2			○	○			○	
29			○	コンピュータリテラシー	Officeソフト（Word・Excel・PowerPoint）の操作について学ぶ	1後	30	1			○	○			○	
30			○	HTML/CSS	HTML/CSSの基礎的な実習	2前	30	1	△		○	○			○	

31		○	JavaScript	JavaScriptを基礎から学びWebページを作成する	1 後	60	2	△		○	○	○		
32		○	データベース	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	2 前	30	1	△		○	○	○		
33		○	Python	Pythonの基本文法とプログラムの実装について学ぶ	1 後	90	3	△		○	○	○		
34		○	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	1 後	60	2	△		○	○	○		
35		○	アジャイルソフトウェア開発	アジャイルの概要とアジャイルを適用したユースケース駆動設計について学ぶ	1 後	30	1	○			○	○		
36		○	Java	Javaの基本文法とオブジェクト指向プログラミング	2 前	120	4	△		○	○	○		
37		○	PHP	PHP基本文法とサーバサイドアプリケーションの設計と実装	2 前	90	3	△		○	○	○		
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	1 後	90	3	△		○	○	○		
39		○	サーバサイドフレームワーク	Laravelを使用したサーバサイドアプリケーションの作成について学ぶ	1 後	90	3	○			○	○		
40		○	データサイエンス基礎	統計学の基礎と実装方法について学ぶ	1 後	120	4	○			○	○		
41		○	AI基礎プログラミング	Pythonを使用した第1世代・第2世代・第3世代AIプログラミングについて学ぶ	1 後	90	3	○			○		○	
42		○	AIフレームワーク I	Python機械学習フレームワークscikit-learnを使用した機械学習プログラムについて学ぶ	1 後	60	2		△	○	○			○
43		○	C言語	C言語の基本文法とCUIベースプログラムの作成・ネットワークプログラミング	1 後	90	3		△	○	○			○
44		○	Linux	Linuxの概要と基本コマンド、シェルプログラミングの基本について学ぶ	1 後	60	2	△		○	○			○
45		○	ネットワークプログラミング	C言語によるソケットプログラミングについて学ぶ	1 後	120	4	△		○	○			○
46		○	デジタル演習 I	クリエイティブ制作にて代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う	1 後	30	1	△		○	○			○
47		○	課題制作 I	自分でゲームを企画し企画書にまとめる	1 後	60	2			○	○			○
48		○	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	○			○	○		
49		○	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 後	30	1	○			○	○		
50		○	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 後	30	1	○			○	○		
51		○	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	○			○		○	○
52		○	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	△		○	○			○
53		○	プログラミング I	C#における理解とスキルの習得	1 後	90	3	△		○	○			○
54		○	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 後	90	3	△		○	○			○
55		○	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	△		○	○			○
56		○	ゲームプログラミング I	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める	1 後	60	2	△		○	○			○
57		○	ゲームプログラミング II	C#のより実践的な使い方とゲームエンジンUnityについて理解を深める	1 後	90	3	△		○	○			○
58		○	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	120	4	△		○	○			○
59		○	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 後	30	1	○			○	○		
60		○	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 後	30	1	○			○	○		
61		○	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	1 後	60	2	○			○			○
62		○	ゲーム制作	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する	2 後	90	3	△		○	○	○		
63		○	クラウドコンピューティング	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	1 後	90	3	○			○	○		
64		○	IoTシステム基礎	IoTの仕組みを学びPythonおよびIoT関連ライブラリを使用したシステム実装について学ぶ	1 後	90	3	○			○	○		
65		○	ディープラーニング	Pythonによるディープラーニングの実装について学ぶ	1 後	90	3	○			○			○



66		○	AIフレームワークⅡ	機械学習フレームワークを利用したシステムの実装について学ぶ	1 後	120	4	○			○			○
67		○	AIシステム開発	機械学習ライブラリを使用して具体的な機械学習のシステム設計と実装について学ぶ	2 後	60	2	△		○	○		○	
68		○	ネットワーク・サーバセキュリティ運用	セキュリティの基礎を習得してネットワーク設計に活用することを学ぶ	2 後	90	3	△	○		○		○	
69		○	ネットワーク構築	ネットワーク設計に必要な知識を学ぶ	2 後	90	3	△	○		○		○	
70		○	サーバー構築	サーバの構築およびサービスプログラムの構築について学ぶ	2 後	90	3			○	○			○
71		○	クラウドネイティブ開発	AWS Lambdaを使用したクラウドネイティブシステムの基礎を学ぶ	2 後	90	3			○	○			○
72		○	卒業研究開発Ⅰ	卒業制作で開発するシステムの上流工程（企画レベル）を実践を通して学ぶ。	2 後	90	3	△		○	○		○	
73		○	卒業研究開発Ⅱ	卒業制作で開発するシステムの上流工程（設計レベル）を実践を通して学ぶ。	2 後	90	3	△		○	○		○	
74		○	卒業研究開発Ⅲ	卒業制作で開発するシステムの下流工程（開発レベル）を実践を通して学ぶ。	2 後	90	3	△		○	○		○	
75		○	卒業研究開発Ⅳ	卒業制作で開発するシステムの下流工程（テストレベル）を実践を通して学ぶ。	2 後	120	4	△		○	○		○	
76		○	卒業研究開発Ⅴ	卒業制作で開発するシステムの下流工程（テストレベル）を実践を通して学ぶ。	2 後	120	4	△		○	○		○	
77		○	先端プログラミング言語	Go言語の基礎を学ぶ	2 前	120	4	△		○	○		○	
78		○	AIアーキテクチャーⅠ	機械学習を使用した各種システムの実装方法について学ぶ	2 前	30	1	△		○	○		○	
79		○	課題制作Ⅱ	UnityにてC#を用いて実際にゲームを制作する	2 前	120	4	△		○	○		○	
80		○	制作実習Ⅰ	より高度なゲームを制作するための方法（プランニング・プロダクション）について学ぶ	2 後	90	3	△		○	○		○	
81		○	制作実習Ⅱ	より高度なゲームを制作するための方法（プランニング・プロダクション）について学ぶ	2 後	90	3	△		○	○		○	
82		○	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	△		○	○		○	
83		○	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	△		○	○		○	
84		○	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	△		○	○		○	
85		○	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 後	30	1	△		○	○		○	
86		○	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 後	60	2	△		○	○		○	
87		○	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	△		○	○		○	
88		○	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	△		○	○		○	
89		○	ゲームプログラミング応用Ⅰ	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 後	60	2	△		○	○		○	
90		○	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	△		○	○		○	
91		○	実践数学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	○			○			○
92		○	実践数学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	○			○			○
93		○	実践数学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	○			○			○
94		○	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	○			○			○
95		○	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	○			○			○
96		○	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	○			○			○
97		○	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	○			○			○
98		○	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	○			○			○
99		○	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		○		○			○
100		○	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		○		○			○

101		○	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		○		○		○
102		○	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		○		○		○
103		○	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		○		○		○
104		○	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	○			○		○
105		○	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		○		○		○
106		○	公務員教養論文対策	公務員教養論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		○		○		○
107		○	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		○		○		○
108		○	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	○			○		○
109		○	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	○			○		○
110		○	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		○		○		○
111		○	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		○		○		○
112		○	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		○		○		○
113		○	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		○		○		○
114		○	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	○			○		○
115		○	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	○			○		○
116		○	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	○			○		○
117		○	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		○		○		○
118		○	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		○		○		○
119		○	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		○		○		○
120		○	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		○		○		○
121		○	トレーニング実習	実務経験者の講師をお招きし、その講義から得た知識・技能で実習を行う	2 後	30	1		○	△	○		○
122		○	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		○	△	○		○
123		○	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		○		○		○
124		○	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		○		○		○
125		○	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	○			○		○
126		○	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	○			○		○
127		○	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		○		○		○
128		○	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				○		○
129		○	行政研究	災害対策に関する講義を受け、研究および発表を通じて防災への理解を深める	2 後	30	1				○		○
合計						129科目	7,690単位時間(269単位)						

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
(試験等) 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、課題の提出により評価する。なお、本校において必要と認めた場合に限り、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を受験しなかった者に対して行う。再試験は試験等受験の結果、不合格になった者に対して実施する。 2. 各授業科目の成績評価方法については別に定める。 (学業成績) 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60点以上、可は50点以上、不可は49点以下とする。(秀、優、良、可を合格、不可は不合格とする。) 2. 授業科目の成績は、前項の5種で表すと共に、それぞれの評価に対して、別に定める基準によりGP(Grade-Point)を与える。 (単位の授与) 授業科目を履修し、各科目の成績を判定のうえ、秀、優、良、可を取得した学生には所定の単位を与える。 (他の大学、専修学校等における授業科目の履修等) 1. 教育上有益と認める時は、校長の認めるところにより、他の大学、専修学校における授業科目の履修を、本校における授業科目の履修により修得したものとみなすことができる。 2. 本校専門課程における授業科目の履修とみなすことができる単位数は、転学等の場合を除き、本校専門課程の修了に必要な単位数の2分の1を超えないものとする。 (卒業の認定) 1. 卒業の認定は、修業年限以上在学し、1700時間以上を履修し、かつ定められた授業科目及び単位数(62単位)を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。	1学年の学期区分	2期
	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 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。		