

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		
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		杉田 義文		〒 330-0802 (住所) 埼玉県さいたま市大宮区宮町4丁目13番2 (電話) 0486473399		
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		〒 101-0065 (住所) 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		
商業実務	商業実務専門課程	情報処理学科		令和 4(2022)年度	-	令和 3(2021)年度		
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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格: 基本情報技術者試験、AWS認定クラウドプラクティショナー、CG-ARTSマルチメディア検定							
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	240 単位時間	480 単位時間	3,660 単位時間	0 単位時間
				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)	中退率			
160人	176人	3人		0%	3%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		77人					
	■就職希望者数(D)		73人					
	■就職者数(E)		73人					
	■地元就職者数(F)		12人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		16%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		95%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	アルバイト: 4名							
(令和 5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等								
(令和5年度卒業生)								
富士ソフト(株)、(株)システナ、日本システム技術(株)、(株)クエスト、(株)クロスキャット、ジャパンシステム(株)、(株)ランドコンピュータ、OKIクロステック(株)、日本情報産業(株)、共同コンピュータ(株)、(株)武蔵野銀行、(株)ワンオアイト ほか								
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/senmon/school/omiya/							
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		90 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 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)							
	総単位数		単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		単位						
うち必修単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		4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)		0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		6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		1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位置付けについて

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。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
杉田 義文	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校大宮校 校長		—
初見 憲之	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校大宮校 副校長		—
近藤 浩	大原学園 大原簿記情報ビジネス専門学校大宮校 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6年4月1日～令和8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5年4月1日～令和7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5年8月17日 16:00～17:30

第2回 令和5年12月13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

※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。

<第1回委員会>

令和4年度の教育実績および資格取得実績等を報告。その後、下記議案について意見交換を行う。

- (1)専門学校生に求める将来像 (2)リファレンスマニュアルの読解 (3)女性エンジニアの活躍 (4)ネットワーク系の実習
- (5)ChatGPTの活用 (6)代金の決済処理に関するシステムの実装 (7)セキュリティ意識の向上 (8)NFTの学習 (9)留学生採用の現状および見通し

<第2回委員会>

令和5年度の教育実績および資格取得実績等を報告(途中経過)。その後、下記議案について意見交換を行う。

- (1)英語力に対する評価 (2)ローコード・ノーコード開発 (3)現場におけるUMLの活用と学生に要求する理解レベル (4)新入社員研修におけるグループ分けの基準(能力別など) (5)留学生に求めるスキル・資格

新たに挙げられた提言に関しては、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。

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、社会人へ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頂き、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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
Linux	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ	株式会社共立ソリューションズ
データベース I	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	リレーショナルデータベースの概要を学ぶ	株式会社共立ソリューションズ
Java	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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:	AWSアカデミー認定講師研修	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5年12月14日(木)	対象:	教員
内容:	世界で最も包括的で広く採用されているクラウドプラットフォーム(AWS)を授業に取り入れるにあたり、その基本的な知識を習得するための研修。		

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:	埼玉県専修学校各種学校協会
期間:	令和5年7月1日(土)・15日(土)・29日(土)	対象:	学科代表
内容:	学生・教員のための実践心理をはじめとし、教育の基本的な原理原則を学び、教育の基本的知識に加え、新しい情報や学生・生徒とのコミュニケーションについて実践的に学ぶ研修。		

(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 Machine Learning Foundations	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6年12月3日(火)・4日(水)	対象:	教員
内容:	機械学習 (ML) について説明できるようになると共に、Amazon SageMakerを使用して機械学習パイプラインを実装する研修。		

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:	埼玉県専修学校各種学校協会
期間:	令和6年6月29日(土)、7月13日(土)・27日(土)	対象:	学科代表
内容:	学生・教員のための実践心理をはじめとし、教育の基本的な原理原則を学び、教育の基本的知識に加え、新しい情報や学生・生徒とのコミュニケーションについて実践的に学ぶ研修。		

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(卒業生就職率・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	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、様々な場面で学生とコミュニケーションを図り、学生の長所や特性を踏まえた上での指導が素晴らしい教育成果を上げている原点となっているとの評価をいただいている。

今後も、オンラインシステムを効果的に活用しつつも、対面式教育を軸として、テーマを持って社会のニーズに対応した教育を継続して行うことが重要であるとの提言を受けた。

上記の評価、提言に基づき、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

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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
宇田川 真依子	—	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
工藤 彩由美	—	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	近隣住民

※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6年10月4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 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6年10月4日

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		#####	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	
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の対策	1後	60	2		○		○		○	
3		○		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		○		○		○	
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		○		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			○	○		○	
8		○		Linux	LinuxOSの概要と基本操作について学ぶ	1前	30	1			○	○		○	○
9		○		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			○	○		○	
10		○		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通	60	2			○	○		○	
11		○		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通	30	1			○	○		○	○

12		○	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	##	4				○	○	○		
13		○	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				○	○	○		
14		○	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	60	2				○	○	○	○	
15		○	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				○	○	○		
16		○	JavaScript	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する	1後	60	2				○	○	○		
17		○	データサイエンス	統計学基礎、各種統計ライブラリについて学ぶ	1後	60	2				○	○	○		
18		○	ネットワークプログラミング	ソケットプログラミングについて学ぶ	1後	60	2				○	○	○		
19		○	サーバ構築	サーバ構築を行いながら、ネットワークサーバの仕組みと構築方法について学ぶ	1後	60	2				○	○	○		
20		○	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				○	○	○		
21		○	課題制作 I	専攻に応じた課題制作を行う	1後	30	1				○	○	○		
22		○	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			○		○	○		
23		○	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	○				○	○		
24		○	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	○				○		○	
25		○	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		○			○		○	
26		○	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	○				○		○	

27		○	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				○	○	○		
28		○	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	##	4				○	○	○		
29		○	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				○	○		○	
30		○	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				○	○		○	
31		○	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				○	○	○		
32		○	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				○	○		○	
33		○	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				○	○		○	
34		○	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				○	○	○		
35		○	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				○	○	○		
36		○	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	##	4				○	○	○		
37		○	先端プログラミング言語	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前	##	4				○	○	○		
38		○	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	##	4				○	○	○		
39		○	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通	30	1				○	○	○		
40		○	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	2前	90	3				○	○	○		
41		○	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	2前	60	2				○	○	○		

42		○	アジャイル開発	アジャイル開発について学ぶ	2通	30	1						○	○	○		
43		○	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通	90	3						○	○	○		
44		○	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						○	○	○		
45		○	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						○	○	○		
46		○	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	##	5						○	○	○		
47		○	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	60	2						○	○	○		
48		○	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	##	4						○	○	○		
49		○	機械学習プログラミング	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	2前	60	2						○	○	○		
50		○	AIシステム開発Ⅰ	ライブラリを利用したディープラーニングアプリケーション開発について学ぶ	2前	##	4						○	○	○		
51		○	ネットワーク構築Ⅰ	ネットワークの基礎、用語を理解する	2前	##	4						○	○	○		
52		○	セキュリティ運用	セキュリティの基礎を習得し、ネットワーク設計時の活用について学ぶ	2前	60	2						○	○	○		
53		○	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						○	○		○	
54		○	制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する	2後	90	3						○	○		○	
55		○	制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する	2後	90	3						○	○		○	
56		○	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	○					○		○		

57	○	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	○	○	○										
58	○	ゲーム開発Ⅰ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2前	##	4		○	○										
59	○	ゲーム開発Ⅱ	ゲーム実機向けのゲーム開発を学ぶ	2前	##	4		○	○										
60	○	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		○	○										
61	○	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		○	○										
62	○	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		○	○										
63	○	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		○	○										
64	○	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	##	4		○	○										
65	○	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		○	○										
合計					65	科目	146 単位（単位時間）												

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
(卒業の認定) 1. 卒業の認定は、修業年限（2年）以上在学して、下記に定める授業時数以上履修し、かつ、下記に定めるところにより授業科目及び単位数を修得し、卒業審査に合格した者について、校長が行う。 (1) 情報処理学科 1700時間（62単位） 2. 前項に規定する卒業の認定は、最終学年の終わりに行う。		1 学年の学期区分	2 期

<p>履修方法：</p>	<p>(授 業) 1. 授業は、講義、演習、実習若しくは実技のいずれか、又はこれらの併用で行うものとする。</p> <p>(単 位) 1. 授業科目の単位数は、1単位の授業科目を45時間の学習を必要とする内容をもって構成することを標準とし、授業の方法に応じ、当該授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、次の基準により計算するものとする。 (1) 講義及び演習にあつては15時間から30時間をもって1単位とする。 (2) 実習・実技にあつては30時間から45時間をもって1単位とする。</p> <p>(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、課題の提出等により評価する。 2. 本校において必要と認めた場合に限り、追試験又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行う。</p> <p>(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70点以上、可は60点以上、不可は60点未満とする。 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。</p> <p>(単位の授与) 1. 授業科目を履修し、各科目の成績を判定の上、秀、優、良、可を取得した学生には所定の単位を与える。</p>	<p>1 学期の授業期間</p>	<p>18 週</p>
--------------	---	------------------	-------------

(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。