（別紙様式４）

令和8年10月30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1-1-3 （電話）　03-3291-0151

分野	認定課程名	認定学科又は専攻科名	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

学科又は専攻科の目的	本学科は、IT系エンジニア職として就職し活躍できる人材育成を目的としている。情報処理分野の基本的なスキルをはじめ、開発設計、プログラミング、実装（テスト）まで、幅広く必要な知識・技能を習得する為の専門教育を施す。さらに、ビジネススキルなどを習得し、自立した社会人の育成を目指す。
学科又は専攻科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	プログラミング能力（コーディング力）の向上をはじめ、IT系エンジニアとして必要な基礎力を徹底して身につける教育が特徴。また、クラウド分野の教育に力をいれており、全てのコースにてAWS Academy Cloud Foundationsを学習する。学習の過程で、基本情報技術者試験やAWS認定資格の合格も可能になっている。

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	昼間	62　単位	9 単位	39 単位	144 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数（学生実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)	中退率
160 人	120 人	1 人	0 %	7 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	60	人
■就職希望者数（D）	54	人
■就職者数（E）	54	人
■地元就職者数（F）	15	人
■就職率（E/D）	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	28	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	90	%
■進学者数	6	人

■その他

アルバイト

（令和　　7 年度卒業者に関する令和8年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）
㈱さくらケーシーエス、㈱アートテクノロジー、㈱アスプコミュニケーションズ
ドコモビジネスソリューションズ㈱、㈱イーネットソリューションズ
ディーピーティー㈱、㈱クスリのアオキ、ジープラ㈱、㈱スタイル・フリー
IT関係業界、ゲーム関係業界

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.o-hara.ac.jp/senmon/course/jouhou/

企業等と連携した実習等の実施状況

総単位数	62 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	1 単位
うち必修単位数	0 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	0 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	0 単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	0 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）	1 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）	2 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）	1 人
計		5 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

〇教育課程の編成（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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和7年8月8日　14:00～15:30/第2回　令和7年12月5日
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8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	―	―
林　亮輔	金沢情報ITクリエイター専門学校	―	―
森　憲久	金沢情報ITクリエイター専門学校	―	―
林　良隆	特定非営利活動法人　石川県情報化支援協会　理事	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	①
中村　嘉宏	株式会社　アートテクノロジー	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	③

※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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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
ゲーム企画Ⅰ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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）認定専門課程等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

①工業分野における実習・演習は、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）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 の基礎から応用まで□	連携企業等： AWS Academy
期間：	令和7年12月3日（水）～令和7年12月4日（木）	対象： 指定なし
内容	Developer Associate対策、ハンズオンを通した実習等	
研修名：	Java応用研修　※月１回開催	連携企業等： 大原学園
期間：	令和7年4月23日（水）～令和7年8月27日（水）	対象： 教員
内容	Javaの応用的なプログラミング技術や各種APIの活用方法を学び、実践的な開発スキルを習得	
研修名：	サーバレスコンピューティング研修　※月１回開催	連携企業等： 大原学園
期間：	令和7年8月28日（水）～令和7年11月19日（水）	対象： 教員
内容	AWSのサーバレスサービスを利用したクラウドアプリケーションの開発手法を学ぶ	
研修名：	Javaフレームワーク研修　※月１回開催	連携企業等： 大原学園
期間：	令和8年1月28日（水）	対象： 教員
内容	Javaフレームワークを用いた開発環境の構築や基本的なアプリケーション開発手法を学ぶ	
研修名：	JavaScript研修　※月１回開催	連携企業等： 大原学園
期間：	令和8年2月25日（水）～令和8年3月18日（水）	対象： 教員
内容	JavaScriptによるDOM操作や非同期通信の基礎を学び、動的なWebページの作成技術を習得する	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	犯罪からあなたを守るために～特殊詐欺などの被害に遭わないために～	連携企業等： 石川県戦略広報課
期間：	令和7年8月8日（金）	対象： 教員
内容	特殊詐欺などの犯罪に遭わないためのポイントを分かりやすく紹介	
研修名：	講義力向上研修	連携企業等： 大原学園
期間：	令和7年12月18日(木)	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。	

（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：	Pythonフレームワーク研修　※月１回開催	連携企業等：大原学園
期間：	令和8年4月22日（水）～令和8年7月29日（水）	対象：教員
内容	Flaskを用いたWebアプリケーション開発の基礎からデータベース連携、画面作成までの実践的な開発手法を学ぶ	
研修名：	オブジェクト指向分析設計研修　※月１回開催	連携企業等：大原学園
期間：	令和8年8月26日（水）～令和8年11月18日（水）	対象：教員
内容	オブジェクト指向の考え方に基づき、要件分析から設計書作成、レビューまでの分析設計手法を学ぶ	
研修名：	AWSアカデミートレーニング	連携企業等：大原学園
期間：	令和8年12月2日（水）～令和8年12月3日（木）	対象：教員
内容	AWS Academyの教材を活用し、クラウドサービスの基礎知識と活用技術を習得	
研修名：	先端クラウドシステム開発Ｉ研修　※月１回開催	連携企業等：大原学園
期間：	令和9年1月27日（水）～令和9年3月17日（水）	対象：教員
内容	Web APIを活用したクラウドアプリケーション開発を通して、現代的なシステム開発手法を学ぶ	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	知ってほしい、ヤングケアラー	連携企業等：石川県少子化対策監室
期間：	令和8年8月6日(木)	対象：教員
内容	ヤングケアラーについて理解を深めるとともに、ヤングケアラーの可能性がある学生への対応について、理解する。	
研修名：	講義力向上研修	連携企業等：大原学園
期間：	令和8年8月3日(月)	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.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

〇学校関係者評価

（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	
（1）教育理念・目的・目標	
1　教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
（2）学校運営	
1　教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2　教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3　単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針（資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む）を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4　学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得（資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。）についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
（3）学生の受入れ、学生支援	
1　学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2　自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けていない
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。 ※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている

(4)教育実施組織・教員	
1　教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等(教員の採用基準等)を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
(5)教育環境	
1　教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2　安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1　中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2　学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること(職業教育に関するマネジメント(教育の企画・設計・運営等)における責任体制を含む。)。	同内容評価項目を設けている
3　学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
4　社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている

（3）学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8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8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	卒業生
三納　昭博	野々市市議	令和7年4月1日～ 令和9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。

（5）学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/		
公表時期	令和8年11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）情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.o-hara.ac.jp/about/hyoka/		
公表時期	令和8年11月30日		

授業科目等の概要

	（工業専門課程 情報処理学科）																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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			○	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	1		○		○			○	
2			○	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	1	○			○		○		
3			○	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	1	○			○		○		
4			○	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	2	○			○		○		
5			○	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	1		○		○		○		
6			○	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	2		○		○		○		
7			○	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	3	○			○		○		
8			○	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	3		○		○		○		
9			○	AIデータサイエンス・リテラシー	リテラシーレベルの数理・データサイエンス・AIについて学ぶ	1前	2			○	○		○		
10			○	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	2			○	○		○		
11			○	Python Ⅰ	Pythonの基本構文とプログラムの実装について学ぶ	1前	2			○	○		○		
12			○	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	2			○	○		○		
13			○	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	2			○	○		○		
14			○	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	3			○	○		○		
15			○	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	2			○	○		○		
16			○	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	2			○	○		○		
17			○	Javaフレームワーク Ⅰ	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	3			○	○		○		
18			○	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	2			○	○		○		
19			○	データサイエンス実践	統計学基礎、各種統計ライブラリについて学ぶ	1後	2			○	○		○		
20			○	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	2			○	○		○		
21			○	資格取得講座1-FE	基本情報技術者試験　科目B試験に合格するための学習をおこなう	1後	2		○		○		○		
22			○	資格取得講座1-AWS	AWS Certified Cloud Practitioner に合格するための学習をおこなう	1後	2		○		○		○		
23			○	資格取得講座1-Linux	LinuCレベル１（101試験、102試験）に合格するための学習をおこなう	1後	2		○		○		○		
24			○	資格取得講座1-Oracle	オラクル認定 Java Silver に合格するための学習をおこなう	1後	2		○		○		○		
25			○	資格取得講座1-NW	シスコ技術者認定試験CCNA に合格するための学習をおこなう	1後	2		○		○		○		
26			○	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後	1			○	○		○		
27			○	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	2		○		○		○		
28			○	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	1		○		○		○		
29			○	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	4			○	○		○		
30			○	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	3			○	○		○		
31			○	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	4			○	○		○		
32			○	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	4			○	○		○		
33			○	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			○	○		○		
34			○	JavaScript	JavaScriptを学び、動的なWebページを作成する	2前	2			○	○		○		
35			○	AIクラウド活用	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	2前	4			○	○		○		
36			○	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	3			○	○		○		
37			○	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	3			○	○		○		
38			○	AIクラウド開発	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	2前	2			○	○		○		
39			○	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方法について学ぶ	2前	4			○	○		○		
40			○	AIフレームワーク	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			○	○		○		
41			○	ネットワーク構築	ネットワークの基礎、用語を理解する	2前	4			○	○		○		
42			○	ネットワークアーキテクチャ	ネットワークの設計、構築を学習する	2前	3			○	○		○		
43			○	セキュアプログラミング	情報セキュリティ分野に関する基礎を学習する	2前	4			○	○		○		
44			○	セキュリティ運用	サイバーセキュリティの原則とサービスに関する基礎知識について学ぶ	2前	2			○	○		○		
45			○	資格取得講座2-FE	基本情報技術者試験　科目B試験に合格するための学習をおこなう	2後	2		○		○		○		
46			○	資格取得講座2-AWS	AWS Certified Cloud Practitioner に合格するための学習をおこなう	2後	2		○		○		○		
47			○	資格取得講座2-Linux	LinuCレベル１（101試験、102試験）に合格するための学習をおこなう	2後	2		○		○		○		
48			○	資格取得講座2-Oracle	オラクル認定 Java Silver に合格するための学習をおこなう	2後	2		○		○		○		
49			○	資格取得講座2-NW	シスコ技術者認定試験CCNA に合格するための学習をおこなう	2後	2		○		○		○		
50			○	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	1			○	○		○		

51			○	課題制作Ⅰ	専攻に応じた課題制作を行う。	1後	1			○	○			○	
52			○	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	1	○			○			○	
53			○	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	1		○		○			○	○
54			○	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	1	○			○			○	
55			○	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	3			○	○			○	
56			○	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	1			○	○			○	
57			○	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	1			○	○			○	
58			○	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	2			○	○			○	
59			○	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	2			○	○			○	
60			○	プログラミングⅢ	C++の文法、プログラミングを学ぶ	1後	4			○	○			○	
61			○	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	1			○	○			○	
62			○	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	1			○	○			○	
63			○	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	3			○	○			○	
64			○	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	3			○	○			○	
65			○	ゲーム制作実習Ⅰ	Ｃ＋＋とDirectXを用いたオリジナルゲームを制作する。	1後	3			○	○		○	○	
66			○	ゲーム制作実習Ⅱ	自ら企画したオリジナルゲームを制作する。	1後	3			○	○		○	○	
67			○	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	3			○	○			○	
68			○	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			○	○			○	
69			○	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			○	○			○	
70			○	ゲーム開発Ⅲ	ゲーム実機向けのゲームを開発する	2前	3			○	○			○	
71			○	ゲームAI概論	ゲームAIの考え方について理解する	2後	2		○		○			○	
72			○	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	2		○		○			○	
73			○	ネットワークゲームプログラミング	ゲーム制作におけるサーバーサイドプログラミング技術を身につける。	2前	4		○		○			○	
74			○	制作実習Ⅰ	オリジナル作品を制作する	2後	3			○	○			○	
75			○	制作実習Ⅱ	オリジナル作品を制作する	2後	3			○	○			○	
76			○	制作実習Ⅲ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2後	3			○	○			○	
77			○	制作実習Ⅳ	オリジナルゲームの企画から制作を行う	2後	3			○	○			○	
78			○	作品制作Ⅰ	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	1前	2			○	○			○	
79			○	作品制作Ⅱ	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	1後	2			○	○			○	
80			○	応用制作Ⅰ	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	2前	2			○	○			○	
81			○	応用制作Ⅱ	コンテスト概要に応じた作品を制作・応募する。	2後	2			○	○			○	
合計					81 科目									192 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：	■学業成績学業成績の判定は、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。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上、秀、優、良、可を取得した学生には所定の単位を与える。 ■卒業の認定修業年限以上在学して、所定の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および単位数を修得し、卒業審査に合格した者について卒業を認定する。	１学年の学期区分	2 期
履修方法：	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。なお、本校が必要と認めた場合に限り、追試験又は再試験を行う。	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。