

# 学 校 情 報

## 1. 学校の概要、目標及び計画

●学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、特色

### ■学校教育目標

大阪情報コンピュータ専門学校は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸ばし、情報通信、及びゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等の専門分野における「実践的な専門的知識・技術」「論理的判断能力」「情報通信技術（ICT）を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、国際性を持つ自立した専門職業人を育成する。

### ■教育分野別目標

#### (A) 情報処理分野

コンピュータのハードウェア・ソフトウェア・データベース・ネットワーク、ゲームプログラミング等の情報通信技術（ICT）の各要素技術についての実践的な専門知識・技術を修得し、社会のニーズに応える情報通信システムの設計・構築・運用に活用できる人材を育成する。

#### (B) ビジネス分野

経営・商業実務・情報通信技術（ICT）についての実践的な専門知識・技術を修得し、企業活動のために活用できる人材を育成する。

#### (C) デザイン分野

ドローイング、デザイン、色彩、デジタル素材加工技術、コンピュータグラフィックス、アニメーション、オーサリング等についての実践的な専門知識・技術を修得し、社会のニーズに応えるデジタルコンテンツ制作に活用できる人材を育成する。

### ■学習・教育到達目標

<DP の設定>

1. 各専門職業分野において必要な実践的な専門的知識・技術を修得し、ものづくりやシステムづくりに活用できる。（知識・理解）
2. 変化する社会・産業界の要請に対応し、問題解決のために、多面的な観点から自立的かつ論理的な判断を行うことができる。（思考・判断）
3. 豊かな人間性・創造性を持ち、専門職業人として技術を社会に役立てることができる。（態度）
4. 情報化・国際化に対応する基礎能力を持ち、インターネットなどの情報通信技術（ICT）を活用しながら、自らの考えを論理的に説明し伝達することができる。（技能・表現）
5. 専門職業人として、専門的知識・技術を修得するために、自ら継続的に学習し、キャリアを形成できる。（関心・意欲）

●校長名、所在地、連絡先等

校長名：原辺 隆吉

所在地：543-0001 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号

連絡先：TEL 06-6772-2233（代）

FAX 06-6772-1272

## ●学校の沿革、歴史

昭和43年	4月	準学校法人 大阪経理経済学園 設立・認可 東大阪経理経済専門学校 設置・認可・開校
昭和57年	3月	新校舎竣工
昭和60年	9月	法人名変更 学校法人 大阪経理経済学園 設置する学校変更 専修学校 大阪情報コンピュータ専門学校 情報処理高等課程・情報処理専門課程 認可
昭和61年	4月	大阪情報コンピュータ専門学校 開校
昭和63年	3月	通産省・情報化人材育成連携機関委嘱校
平成3年	11月	文部省・専修学校職業教育高度化開発研究委託指定校
平成5年	7月	国際シンポジウム「東アジアにおけるコンピュータ技術と教育の現状と課題」開催 (大阪府・大阪市後援)
平成7年	1月	情報処理専門課程 専門士称号付与 1月 「学校法人大阪経済法律学園と学校法人大阪経理経済学園との学術研究及び教育交流・協力に関する協定」締結
平成8年	4月	文部省認可 CG-ARTS 協会認定 CG 教育校
平成11年	6月	労働省・緊急中高年再就職促進訓練委託校
平成13年	1月	厚生労働省・緊急再就職促進訓練委託校 8月 文部科学省・専修学校 IT フロンティア教育推進事業委嘱主管校
平成14年	1月	厚生労働省・IT化に対応した総合的職業能力開発訓練委託校
平成17年	12月	情報処理専門課程 総合情報メディア学科 高度専門士称号付与・大学院入学資格付与
平成18年	6月	「大阪経済法科大学と大阪情報コンピュータ専門学校との『編入学特別指定校推薦制度』創設についての覚書」締結
平成25年	4月	情報処理専門課程 単位制学科新設
平成28年	2月	「総合情報メディア学科」「情報システム開発学科」「メディアクリエイト学科」「ITテクニカル学科」が職業実践専門課程に認定
平成30年	2月	「情報処理学科」「ITビジネス学科」「ゲーム学科」「メディアデザイン学科」が職業実践専門課程に認定
平成30年	9月	文部科学省・専修学校による地域産業中核的人材養成事業受託

## 2. 各学科の教育

### ●入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）

本校では、本校の教育理念をよく理解し、21世紀ICT社会の発展に寄与せんとする意欲と自らの知識と技術を最大限に高めようとする向上心、探究心をもって、真剣に学びたいと熱望し全力で努力しようとする人を広く求めています。

また、本校は情報処理IT、ビジネス、ゲーム、CG、デザイン、Web、映像・アニメの分野で8学科・26コースを擁するデジタル総合学園です。自身が希望する学科・コースで学ぶ内容についてしっかりと理解し、深めようとする人を求めています。

●収容定員、在学学生数

(単位：人)

課 程	学 科	昼夜別	修業年限	入学定員	総定員	付与される称号
情報処理 専門課程	総合情報メディア学科	昼	4年	120	480	高度専門士（工業専門課程）
	情報システム開発学科	昼	3年	40	120	専門士（工業専門課程）
	メディアクリエイト学科	昼	3年	40	120	専門士（工業専門課程）
	情報処理科	昼	2年	40	80	専門士（工業専門課程）
	I Tビジネス学科	昼	2年	40	80	専門士（工業専門課程）
	ゲーム学科	昼	2年	40	80	専門士（工業専門課程）
	メディアデザイン学科	昼	2年	40	80	専門士（工業専門課程）
	I Tテクニカル学科	昼	2年	40	80	専門士（工業専門課程）
合 計				400	1120	
在学学生数（令和元年 5 月 1 日現在）					1251	

●学科概要

■総合情報メディア学科（4年制）

・ITスペシャリスト専攻

最先端のIT技術を総合的に修得し、情報処理技術者試験等の国家資格とOracle Master（オラクル）、MCP（マイクロソフト）等の即戦力になる実践的なベンダー資格を取得したITスペシャリストになり得る、システムエンジニアを育成する。将来、システム開発のプロジェクトリーダーとして活躍するために必須となるプロジェクト管理技術を学び、リーダーシップを兼ね備えた問題解決型の人材を目指す。

・ネットワークセキュリティ専攻

最先端のIT技術を総合的に修得し、情報処理技術者試験等の国家資格とCCNA（シスコ）、MCP（マイクロソフト）等の即戦力になる実践的なベンダー資格を取得したネットワークのスペシャリストになり得る、ネットワークエンジニアを育成する。情報セキュリティとコンピュータネットワークに関する知識・技術を基盤として、様々な脅威からネットワークの安全を確保し危機を管理することの出来る技術者を目指す。

・ゲームプログラマー専攻

コンシューマ向けのゲーム開発や3D・ネットワークゲーム制作に必要な高度なプログラミング技術、エフェクトやツールプログラミングなど、ゲームプログラマーとして必要なすべての技術をマスターする。また、ゲーム制作に必要な数学や物理の公式、法則を理解しゲーム制作に応用できる力を身につける。

・ゲームデザイナー専攻

ゲーム制作に必要なとされる高度なCG技術やキャラクターデザイン、背景デザインなどゲームグラフィックデザイナーとして必要なすべての技術を身につける。また、キャラクターを動かすためのアニメーション技術を修得する。修得した技術を活かすためにPhotoshop、Illustrator、3ds MaxといったゲームCG制作ソフトを使った制作技術を学ぶ。

・CG映像クリエイター専攻

高度な2D、3DCG技術、VFX技術はもちろんのこと、映像表現技術や企画力、発想力、マネジメント力などCG映像クリエイターにとって必要な全ての知識と技術を総合的にマスターする。インターシッ

ブを通して現場で求められるスキルを修得することができる。

- ・ゲームプランナー専攻

ゲーム開発の知識とマーケティング、コンセプトメイキング、企画プレゼンテーションなども学び、ゲーム制作およびゲームビジネス全般について理解を深める。ゲーム制作とゲームビジネスの両方を学びゲームプランナーを養成する。

### ■情報システム開発学科（3年制）

- ・システムエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である応用情報技術者とITベンダー資格のOracle Master取得を目標とする。高いプログラミング技術を修得し、ますます高度化する情報システムの設計・開発を行うシステムエンジニアを養成する。

- ・ネットワークエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である応用情報技術者とITベンダー資格のCCNA取得を目標とする。高度化する情報通信ネットワーク技術を駆使しながら情報システムの設計・開発を行うネットワークエンジニアを養成する。

- ・Webエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である基本情報技術者および応用・高度情報技術者資格の取得を目標とする。高いプログラミング技術を修得し、特にJava言語などを活用した大規模な基幹系のWebシステム構築を行うWebエンジニアを養成する。

### ■メディアクリエイイト学科（3年制）

- ・ゲームクリエイター専攻（PG）

オンライン、3D等の高度なプログラミング技術に加え、作品制作を通じてマーケティング、企画プランニング、ディレクションを修得し、ゲームクリエイターとしての総合力を備えたゲームプログラマーを養成する。

- ・ゲームクリエイター専攻（CG）

3Dや映像技術に加えて、作品制作を通じて業界を見通す広い視野とチームをまとめる統率力、計画力を修得し、ゲームクリエイターとしての総合力を備えたゲームCGデザイナーを養成する。

- ・CGクリエイター専攻

3DCGソフトのオペレーション技術に加えて、作品制作を通じてカメラワークなどの映像表現技術、企画力、発想力を修得し、CG・映像の総合力を備えたCGクリエイターを養成する。

- ・アートディレクター専攻

デザインの専門知識に加えて企画力、マーケティング、マネジメント、プレゼンテーションなどを総合的に学び、デザインとビジネスの関係といった背景知識を修得する。作品制作を通じてプロジェクトの達成目標に基づくデザインやWeb制作の全体を統括できるアートディレクターを目指す。

### ■情報処理科（2年制）

- ・テクニカルコース

オブジェクト指向言語のC#、JAVAを駆使しWindowsアプリケーション開発及びオープンシステム上のアプリケーション開発に必要なテクニックを修得し、システム的设计・開発に取り組める人材を育成す

る。

- ・ネットワークシステムコース

インターネット・イントラネットに対応したネットワーク構築、Webアプリケーション開発をはじめ、オペレーション、維持・管理ができるネットワーク技術者を養成する。

## ■ITビジネス学科（2年制）

- ・ITビジネスコース

経営とITをつなぎ、経営的観点から戦略的情報化を推進するビジネスパーソンとして活躍できる人材の育成を目指す。具体的には、経営全般に関する知識や経営問題を解決できる技量と、ITに関する知識を兼ね備えた人材を養成する。

- ・OAパソコンコース

商業系でのOAビジネス系商業実務技術者の育成が基本となる。個々の適性希望に応じたマルチライセンスを持った即戦力及びビジネス技能を取得することを目標としている。即ち、プロフェッショナルなビジネス技術と幅広い能力を持った人材（コンピュータに強い一専多能なビジネスマン）を養成する。

## ■ゲーム学科（2年制）

- ・ゲームプログラムコース

アクション、RPG、格闘、シミュレーション等、様々なタイプのゲーム制作において、必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に兼ね備えたゲームプログラマーを育成する。最新のゲーム機の能力を最大限に引き出し、リアルなゲームを作成するためのプログラミング技術とゲーム制作のノウハウを制作現場の実践技術を取り入れたカリキュラムを通して学び、創造的なゲームを制作できるようになることを目標とする。

- ・ゲームCGデザインコース

アクション、RPG、格闘、シミュレーション等、様々なタイプのゲーム制作において、必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に兼ね備えたゲームデザイナーを育成する。CGの基礎からゲームに必要な背景の作成、キャラクターデザインやCGアニメーションなどを制作現場の実践技術を取り入れたカリキュラムを通して学び、創造的なゲームを制作できるようになることを目標とする。

## ■メディアデザイン学科（2年制）

- ・Webデザインコース

ネット時代のニューメディアとして定着したWebサイトには最新のCG技術やデジタルサウンドなどクリエイティブな表現とコンテンツが常に集結する。本コースでは最新のWeb技術はもちろん、柔軟な発想を駆使した企画・編集からデザインまでこなせる新時代のWebデザイナーを養成する。

- ・グラフィックデザインコース

デザインの基本となる色彩原理や平面造形、発想や考え方、描写力、構成力、色彩感覚養成をベースに、それに関わる写真や印刷、CG、プレゼンテーションまで幅広く実践的に学び、自分のイメージを個性豊かに表現できる知識と技術、創造力を身につける。将来、広告、出版物などのビジュアルデザインにおいて、企画・提案から能力を発揮できる実力派グラフィックデザイナーを養成する。

- ・CG映像コース

映像制作の企画・編集、絵コンテ作成、撮影・照明などの知識・技術、色彩や音響に関する基礎知識をベースに、ノンリニアビデオ編集、CGと実写の合成・特殊効果、3DCGアニメーションなどの制作技術を幅広く修得する。将来、映像プロダクション、CM制作、ゲームなどの分野でデジタル映像のプ

ロとして活躍できる人材を養成する。

・CGアニメーションコース

絵コンテ作成、セルアニメの手法、キャラクターデザイン、基本的CG技術、映像表現・編集、音入れなどのアナログ・デジタル両方の知識・技術をバランスよく学び、それらをベースに、高度なアニメーション制作技術を磨く。将来、アニメーターとして活躍できる人材を養成する。

・マンガイラストコース

手描きやデジタルツールによるアメコミ系や萌え系、マンガ調など幅広い表現の2Dイラストを学ぶ。実写や3Dにはない独自の風合いを追求し、個性豊かなイラスト技術を修得する。コミック文化に新しい風を吹き込むイラストレーターを養成する。

■ITテクニカル学科（2年制）

・ITシステムエンジニアコース

.NET開発環境ツールを用いてWindowsやLinuxを中心としたアプリケーションの設計・開発ができるシステムエンジニアを養成する。

・ITネットワークエンジニアコース

ネットワーク機器の設定、維持管理およびサーバ構築、ネットワーク設計ができるネットワークエンジニアを養成する。

●カリキュラム

（別表1 教育課程）

●進級・卒業の要件等

1. 授業科目修了の認定

（1）授業科目修了の認定は試験による。ただし、演習、実習については試験によらず認定することができる。

（2）既に単位を取得した科目について再履修し、試験を受けることはできない。

2. 試験の成績

（1）試験の成績は、100点満点とし、60点以上を合格とする。成績評価基準は以下の通りとする。

総合評価点	評価	評価基準
90～100点	S（秀）	学修の目標を達成し、特に優れた成果を収めている。
80～89点	A（優）	学修の目標を達成し、優れた成果を収めている。
70～79点	B（良）	学修の目標を達成し、良好な成果を収めている。
60～69点	C（可）	学修の目標を達成している。
0～59点	D（不可）	学修の目標を達成していない

（2）前項の規程に関わらず、追試験の成績は良、可及び不可とする。

（3）前項の規程に関わらず、再試験の成績は、可及び不可とする。

### 3. 卒業判定

各学科の学生の卒業に要する単位数は、必修科目の取得を含め次の通りとする。

4年制 総合情報メディア学科 124 単位

3年制 情報システム開発学科 メディアクリエイト学科 90 単位

2年制 情報処理工学科 IT ビジネス学科 ゲーム学科 メディアデザイン学科 IT テクニカル学科 62 単位

#### ●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等と合格実績（平成30年3月31日現在）

（単位：人）

資格・検定等の名称	合格者数
国家資格 データベーススペシャリスト	1
国家資格 ネットワークスペシャリスト	2
国家資格 情報処理安全確保支援士	3
国家資格 応用情報技術者試験	28
国家資格 基本情報技術者試験	134
国家資格 情報セキュリティマネジメント	4
国家資格 IT パスポート試験	129
Oracle Bronze (SQL 基礎 I, DBA)	11
C 言語プログラミング能力認定試験 (2 級, 3 級)	837
日商簿記検定 (2 級, 3 級)	29
秘書技能検定 (2 級, 3 級)	26
ビジネス能力検定ジョブパス (2 級, 3 級)	31
CG クリエイター検定 (ベーシック)	169
Microsoft Office Specialist	718
WEB クリエイター能力認定試験 (スタンダード)	56
シスコ認定ネットワーク技術者プロフェッショナル(CCNP)	1
シスコ認定ネットワーク技術者アソシエイト(CCNA)	2
Cisco Certified Entry Networking Technician (CCENT)	3

#### ●コンテスト入賞実績

日本ゲーム大賞 佳作

3DCG Award フォトリアリスティック部門 入賞

ACC 学生 CM コンクール 銀賞

OSAKA LOVERS CM コンテスト 準大賞

エンタテインメントパッケージアワード 優秀賞

MADE IN OSAKA CM AWARDS 最優秀賞/優秀賞

東京モーターサイクルショー ポスターデザインアワード 最優秀賞/優秀賞

六本木デザイナーズフラッグコンテスト 港区長賞

おおさか環境デジタルポスターコンテスト 特別賞/大阪産賞 等

●卒業生数、卒業後の進路（平成30年度）

（単位：人）

分野	卒業生数	進学者数	就職率	卒業生に占める就職者の割合
IT・ゲームプログラム分野	238	6	99.0%	84.0%
デザイン分野	88	0	98.6%	77.3%

●就職先

1) 2018年度実績

<情報処理系>

旭情報サービス（株）／（株）アイデス／（株）システムスタッフ／Sky（株）／タイムテック（株）／ナビオコンピュータ（株）／（株）NSD／（株）インテックソリューションパワー／ソプラ（株）／あさかわシステムズ（株）／サービス&セキュリティ（株）／（株）アルプス技研／（株）ナック／（株）ビービーシステム／富士通データセンターサービス（株）／インテグレートトータルシステム（株）／三和コンピュータ（株）／（株）日本ビジネス開発／（株）岩通サービスセンター／（株）あじょ／（株）ニチワシステム／（株）日本総研情報サービス／CTC システムマネジメント（株）／TIS ソリューションリンク（株）／（株）シーエスコミュニケーション／日本マイクロシステムズ（株）／ヤフー（株）／サンショウシステム（株）／（株）アンサー／安田情報（株）／Pro-X（株）／エクセルコンピュータサービス（株）／（株）アイエスエフネット／アトリ（株）／リックシステム（株）／（株）ケー・エス・ディー／北都システム（株）／アイスター（株）／（株）エスユーエス／アイテックソフトウェア（株）／（株）エヌ・ティ・ティ ネットメイト／（株）テクノパワー／（株）エクストランス／（株）チェルト／クオリカ（株）／オリエントシステム（株）／（株）オプティム／（株）アルスノヴァ／（株）ウイズ・ソフトウェア／日立 SC（株）／（株）DYM／（株）エイチーム／（株）IT・アルファー／（株）アクテック／日本 NCR サービス（株）／ミニコン・コンサルティング（株）／（株）栗菱コンピューターズ／（株）クレオ／（株）マネージ／（株）ビヨンド／アイプラザ（株）／シーアンドエス（株）／SCSK サービスウェア（株）／（株）エフ・アイ・ティ／（株）イー・ビー・エル／PFU 西日本（株）／（株）ICT フィールドサポート／（株）クリオシステム／（株）ナノベース／富士通エフサス・クリエ（株）／（株）大阪そふと／コベルコソフトサービス（株）／SCSK システムマネジメント（株）／（株）スカイウイル／シーレイシステム（株）／合同会社ピクセルグラム／メディアメイド（株）／（株）シーンライブ／（株）クリエイティブリソースインスティテュート／（株）アクシス・クリエイト／（株）FMBee／ユナイテッドソフトウェア（株）／Uber Japan（株）

<ゲーム・クリエイティブ系>

（株）カプコン／（株）スタジオ・ビーアンドエム／（株）モリシタ／（有）アートエクスプレス／宮川印刷（株）／（株）インテリジェントシステムズ／（株）映像センター／（株）アイプリコム／（株）明和商会／（株）アエックス／（株）ジーン／プラチナゲームズ（株）／メディア・ビジョン（株）／（株）オー・エル・エム・デジタル／リタワークス（株）／（株）アグニ・フレア／OSP ゴールドシー



(株) /ソレイユ (株) /ウィルベース (株) / (株) 勝和 / (株) コンチェルトシステム / (株) エボルブ / (株) プリント工房 / ADlive (株) / (株) モンキーレンチ / (株) Gramercyluz / (株) ウィッチクラフト / CAONA (株)

#### <その他>

(株) グルメ杵屋 / 上新電機 (株) / ALSOK グループ 総合警備保障 (株) / (株) テラオカ / (株) サンディ / (株) アサヒディード / 大阪電気工業 (株) / 佐川急便 (株) 大阪支社 / (株) 近鉄近商ストア / 大阪印刷インキ製造 (株) / (株) ビックカメラ / (株) 城山 / (株) エムティーアイ / アンダーツリー (株) / (株) ヨドバシカメラ / (株) エイジェック / 大黒天物産 (株) / (株) 平成観光 / イオンリテール (株) / (株) 日本トラフィックサービス / 日本紐釦貿易 (株) / (株) マーキュリー / UT グループ (株) / (株) 平山 / (株) かんこう / 梅南鋼材 (株) / TBK エアポートグランドサービス (株) / (株) イベント 21 / (株) アクティング / 近畿産業信用組合 / 手取観光 (株) / 大十 (株) / サンリッシュ (株) / 前田正光農家 / 玉井商事 (株) / タイ古式マッサージ スコタイ / 串カツ まる / 稲井 / 裕紀工業 / (有) 中井レストラン企画 / (株) RISING / 居酒屋花うさぎ / ふたばの梅干 / (株) アベイル

## 2) 今までの就職先一覧

#### <情報処理系>

旭情報サービス (株) / (株) アイデス / (株) システムスタッフ / (株) サン・エンジニアリング / Sky (株) / タイムテック (株) / ナビオコンピュータ (株) / 日本情報産業 (株) / (株) NSD / (株) インテックソリューションパワー / レイシスソフトウェアサービス (株) / 日本企画 (株) / ソプラ (株) / あさかわシステムズ (株) / サービス&セキュリティ (株) / (株) アルプス技研 / (株) インターフェイス / (株) ナック / (株) ビービーシステム / 富士通エフ・アイ・ピーDC (株) / インテグレートトータルシステム (株) / (株) システム・ユー / (株) ソファード / (株) テイジエール / 三和コンピュータ (株) / (株) 日本ビジネス開発 / (株) 岩通サービスセンター / (株) あじょ / (株) システナ / (株) ニチワシステム / トップラン・フォームズ・オペレーション (株) / 富士ソフト (株) / (株) 日本総研情報サービス / CTC システムマネジメント (株) / (株) アスコ大東 / TIS ソリューションリンク (株) / 日本マイクロシステムズ (株) / ヤフー (株) / (株) セキュアヴェイル / サンショウシステム (株) / (株) ヘッドジャパン / (株) アンサー / (株) アイル / Pro-X (株) / エクセルコンピュータサービス (株) / (株) アイエスエフネット / リックシステム (株) / (株) ケー・エス・ディー / 北都システム (株) / (株) ナニワ計算センター / 近鉄情報システム (株) / アイスター (株) / (株) アルファ新洋 / (株) アドウェイズ / さくらインターネット (株) / (株) エスユーエス / アイテックソフトウェア (株) / (株) エヌ・ティ・ティ ネット / (株) テクノパワー / (株) エクストラランス / リバティ・フィッシュ (株) / NEC ネットズエスアイ・サービス (株) / クオリカ (株) / (株) トラスト・テック / オリエンタルシステム (株) / パナソニック AVC マルチメディアソフト (株) / (株) アルスノヴァ / (株) システム開発研究所 / (株) ウィズ・ソフトウェア / (株) エービーケーエスエス / 日本ビューレット・パッカー (株) / 日立 SC (株) / GMO インターネット (株) / (株) エイチーム / (株) IT・アルファ / (株) アクテック / 日本 NCR サービス (株) / 日本電算 (株) / ミニコン・コンサルティング (株) / (株) アイオス / 日本アクティ・シ

ステムズ (株) / (株) マネージ/エヌ・ティ・ティ・スマートコネクト (株) / アイプラザ (株) / (株) スノウロビン/ (株) デザインシステムサービス/シーアンドエス (株) / アクサス (株) / (株) エフ・アイ・ティ/ (株) フォーレスト/ (株) イー・ビー・エル/ (株) アイ・ビー・エス/PFU 西日本 (株) / アイクラフト (株) / (株) ICT フィールドサポート/ (株) クリオシステム/ (株) ブリリアントサービス/ (株) ミスキィ/富士通エフサス・クリエ (株) / (株) 大阪そふと/ (株) ウチダシステムズ/ (株) デイアライブ/ (株) foredge/コベルコソフトサービス (株) / SCSK システムマネジメント (株) / (株) じげん

#### <ゲーム・クリエイティブ系>

(株) カプコン/ (株) フロム・ソフトウェア/ (株) スタジオ・ピーアンドエム/岩倉印刷紙業 (株) / (有) アートエキスプレス/ (株) 廣濟堂/宮川印刷 (株) / 石川特殊特急製本 (株) / (株) インテリジェントシステムズ/ (株) トーセ/ (有) エレメント/ (株) 映像センター/ (株) オオギ/ (株) アイプリコム/ (株) 明和商会/ (株) グラフィックス/ (株) シンソフィア/ (株) 亀山デザイン/ (株) アエックス/ (株) ガンバリオン/ (株) テナシティー/ (株) アスロ/ (株) クレフ/Vogaro (株) / (株) ジーン/プラチナゲームズ (株) / 日本ユーザック (株) / (株) アクセスゲームズ/ (株) GoHands/Comet Design Works/ (株) オー・エル・エム・デジタル/東映アニメーション (株) / (有) ダッシュ/ (株) クローヴプラスワン/アソビモ (株) / (株) サンジゲン/クローバーラボ (株) / (株) 新井商店/ (株) フレイバーズ/江綿グループ/イグニスイメージワークス (株) / (株) セプト・スリー/ (株) ケーツー/エープラス (株) / (株) グラフィニカ/作道印刷 (株) / (株) 武右ヱ門/ (株) ケニー/ (株) ポテンシャルユナイテッド/ (株) PRIME WORKS/ (株) アニマロイド/ (株) アレックス/ (株) A1 ピクチャーズ/ (株) アグニ・フレア/ (株) テトラ/ (有) カナバングラフィックス/ (株) シェイクハンズ/ (株) 大阪美装/Happy Elements (株) / (株) アンサー・スタジオ/ツーエムオーグラフィック (株) /EDP graphic works (株) /OSP ゴールドシー (株) / (株) 日版プリント/ (株) ヴァンズ凸/ (株) アムジー/ (株) グリオグルーヴ/ (株) ソフトギア/ (株) プラスディー/ (株) GOOFEES/ (株) ヒットポイント/ (株) 毎日映画社/ (有) エムユープリント/ソレイユ (株) /ウィルベース (株) / (株) 勝和/ (株) コンチェルトシステム/ (株) エボルブ/ (株) プリント工房/ADlive (株) / (株) Gramercyluz/ (株) ウィッチクラフト/CAONA (株) /メディア・ビジョン (株) / (株) メトロ/ (株) モリシタ/ (株) モンキーレンチ/ (株) ユークス/ (有) ミナミ工芸/ユーフォーテーブル (有) / (株) ラクジン/ (株) Razest/リタワークス (株) / (株) レイ・クリエーション/ (株) レベルファイブ/ (株) WORLDNET/ (株) イマジカデジタルスケープ

#### <その他>

(株) 大日工業/上新電機 (株) /ALSOK グループ 総合警備保障 (株) / (株) あきんどスシロー/ (株) イムラ封筒/ (株) テラオカ/大和冷機工業 (株) /大阪府警察本部/ (株) アサヒディード/大阪電気工業 (株) /リコージャパン (株) /ホワイト・ベアー (株) / (株) 城山/ (株) マルハン/ (株) くらコーポレーション/アンダーツリー (株) / (株) ヨドバシカメラ/ (株) ケーズデンキ/ (株) ハートフレンド/ (株) エイジェック/ (株) ワールドインテック/ (株) ハークスレイ/ (株) アウトソーシング/大黒天物産 (株) / (株) かわべフードサービス/ (株) ドン・キホーテ/ (株) 平成観光/イオンリテール (株) / (株) コスモネット/ (株) HOG/光昭 (株) / (株) 日本

トラフィックサービス／(株)マーキュリー／自衛隊／(株)平山／(株)パーソナック／(医)春秋会 城山病院／梅南鋼材(株)／(株)エディオン／(株)イベント21／(株)光洋／(株)INTEGRA／(株)ウイルテック／フジアルテ(株)

●進学先

<大学院>

早稲田大学大学院、大阪芸術大学大学院、関西学院大学大学院、兵庫県立大学大学院、大阪市立大学大学院

<大学>

大阪経済法科大学、熊本大学、近畿大学、大阪経済大学、摂南大学、桃山学院大学、追手門学院大学、大阪電気通信大学、大阪産業大学、大阪商業大学、大阪芸術大学、帝塚山学院大学、東京工科大学、東京工芸大学、東京国際大学、奈良産業大学、太成学院大学、大阪府立大学

3. 教職員

●教職員数(平成30年5月1日現在)

(単位:人)

教 員		職 員
専 任	兼 任	
23	42	21

●教職員の組織

(別表2 大阪情報コンピュータ専門学校 組織図)

4. キャリア教育・実践的職業教育

●キャリア教育への取組状況

本校では、「情報デザイン教育」の目標である「未来の産業社会で活躍できる中堅技術者の養成」に向けて入学から卒業までの一貫したキャリア形成支援を行っている。

専門技術教育に加え、中堅技術者が備えるべき「教養」の内容を「勤労観・職業観等の価値観」および「意欲・態度」、「基礎的汎用能力」からなる「キャリア形成に必要な能力」に、「自然や社会・人文への幅広い関心と知識」を加えた「技術者基礎教養」として4科目設定し実施している。

また、「ゼミナール科目」、「キャリア・ヒューマンスキル関連科目」において、自主的な学習姿勢、生活スタイルの確立、目的志向性を高めることを目的に「学修ポートフォリオ」を行い、学生自身による目標の設定、振り返り、自己評価に取り組んでいる。

「専門教育科目」においても各科目のシラバスの中で「専門知識・技術」のみではなく、「関心・意欲」「態度」等のキャリア教育の達成目標を組み込んで授業を行っている。情報処理系コースにおいては情報処理国家試験をはじめとする各種資格取得を、デザイン系コースにおいては作品ポートフォリオの作成を通じて、「ものづくり」に対する興味や意欲・関心、積極的な姿勢を育むための指導に力を入れている。

正課外においても、クラブ活動やチューデント・アシスタント、各種学校行事スタッフの経験等を通じた様々な人との関わりによる成長と学びの契機を提供するなど、健やかで豊かな人格の形成を目指している。

## ●実習・実技等への取組状況

各専門分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するために企業等と連携してシステム開発・作品制作に関する演習授業を実施するとともに、業界企業でのインターンシップ参加を積極的に実施している。

「ものづくり」を通じた専門教育の充実については、中心科目である「システム開発演習」において上位層学生を対象として「実際に企業の現場で採用されている実践的なシステム設計」を行うテーマを新たに設定し、IT分野全学生が取り組んでいる。実務を想定したシステム設計から構築に至るまでの実践的なプロセスを疑似体験するため、企業と連携した授業を実施している。

また、デザイン系コースでは「デザイン創作演習」でものづくりに取り組んでいる。専門職就職を前提とした、作品制作・ポートフォリオ制作を中心とするカリキュラムを提供し、作品展(Media Frontier)を結節点と据えた教育フローを確立している。ゼミナールや夏期休暇期間での個別の技術指導、エキスパート教育の実施、企業からの「ポートフォリオ指導と完成度チェック」、「専門就職向け模擬面接会」等、外部の企業や専門家からの評価を積極的に取り入れている。

ものづくりの集大成としてメディアフロンティア（学生作品展）を毎年開催し、業界企業をはじめ、保護者、卒業生等多数が作品を評価する機会としている。

インターンシップは学生の職業意識を醸成し、業界理解を深める視点から教務委員会が主体となり、積極的に取り組んでいる。

## ●就職支援等への取組

### 1) 就職支援体制と就職支援内容

#### (1) 就職支援体制

- ・「学生の就職」は学校が最終責任を負うという認識の下、内定の可能な企業に内定可能性のある学生を内定に至るまで就職支援を実施することを基本方針としている。そのために、企業が欲する人材像を分析するとともに、その人材像に適した学生に対して適切な時期に筆記試験・面接対策、面談等の「個人別個別就職支援」を丁寧に行っている。
- ・就職支援体制として、キャリア支援委員会を設置している。キャリア支援委員会は、内定可能な企業求人を開拓するキャリア支援課専任スタッフと、学生の内定に向けて就職支援を行う各分野の就職担当教員で構成されている。キャリア支援委員会が中心となり、企業連携、求人企業開拓を行うとともに、クラス担任と協力して内定に向けた「個人別個別就職支援」を実施している。
- ・連携企業情報や学生就活情報等を就職支援に活用するための就職支援システムを導入している。

#### (2) 就職支援内容

##### 【卒業前年度】

- ・キャリア教育の一環として、卒業前年度の1年間を通じてクラス担任による就職特別指導の時間枠を設け、自己理解の深化、進路選択における価値観の確立、将来設計の立案等、進路実現のための支援を行うとともに、「就職試験対策」、「履歴書作成」、「面接対策」等の指導を実施している。
- ・就活スタート時の意識づけのための「キャリアガイダンス」をはじめとして、就活力の確認や就活力をアップするための「キャリアブートキャンプ(1泊)」、業界・職種研究のための「業界研究セミナー」、専門分野に特化した「ポートフォリオ・面接指導」等を適切な時期に実施している。

##### 【卒業年度】

- ・キャリア支援委員会とクラス担任は、一人ひとりの学生の就活準備状況に応じて順次、内定可能な企業への受験指導を実施している。また、就職支援システムの情報を活用して、各学生の就活状況を日々把握するとともに、「個人別」・「個別」に適切な就職受験指導を行い、確実な内定に結び付けている。
- ・内定可能な企業を学内合同/単独企業説明会へ誘致、また、学校紹介企業を学生に紹介し、学生の企業受験・内定に結び付けている。また、企業訪問を中心とした企業連携を深めることで、学内合同/単独企業説明会への誘致企業や学校紹介企業は、学生数に対応した十分な企業数を確保している。

## 5. 様々な教育活動・教育環境

### ●学校行事への取組状況

多くの仲間と豊かな学校生活を送れるよう各種の学校行事を設定し実施、恒例行事として定着している。

具体的には、4月フレッシュヤーズキャンプ、6月校外行事、7月七夕イベント、10月OICフェスティバル、12月クリスマスイベント等である。また、クラスごとの交流会も実施する等、一人ひとりが充実した学校生活になるよう支援している。また、上記のイベントや季節に合わせたエントランス装飾、学内ディスプレイを実施することで学内の雰囲気を高めている。

学業成果に対しては、1年間の検定試験合格者や作品コンテストの入賞学生を対象に優秀者祝賀会を近隣ホテルで開催しており、学校全体で学生の成果を祝福する場になっている。

### ●課外活動（部活動、サークル活動）

学内では学びの分野と関係が深いITクリエイト部、ゲームクリエイター部、アート・映像部、イラスト部、Web部等が活発に活動している。クラブ活動を通じて各種コンテストや大会等への参加、企業の方を招いた勉強会の実施等、専門知識とスキルの向上に意欲的に取り組んでいる。また、夏期には合宿を実施し集中的なスキルアップを図っている。

スポーツ系ではバスケット部、テニス部、フットサル部、卓球部等が学外で練習を重ねている。大会等への出場はしていないが、学年・分野を超えて交流している。また、その他に軽音部、将棋同好会等がある。

これらのクラブ・同好会は各種学校イベントにおいても実行委員等で活躍している。

## 6. 学生の生活支援

### ●学生支援への取組状況

学生支援は学生生活指導委員会、クラス担任を中心に日々の状況を把握し、学習目標の実現に向けて適切な支援をしている。

具体的には学生との個別面談、日々の出席状況・成績状況のチェック、授業担当との連携、保護者への連絡と連携を基本としている。これは入学時から就職活動期間、卒業時まで継続され、きめ細かなサポート体制を取っている。

精神的な悩みや対人関係がうまくいかない等の問題を抱える学生に対しては、上記の対応以外に専門のカウンセラーが面談を行い、必要に応じて専門機関につなぐといった対応を取っている。

そのほかにも女子新入生歓迎会や留学生交流会の開催、あるいは障がいを持つ学生への配慮等、多様な学生が学業をやり遂げることができるよう支援している。

## 7. 学生納付金・就学支援

### ●学生納付金

授業料	実習費	施設・設備費	入学金
600,000円	180,000円	150,000円	120,000円

### ●納入時期

#### 1) 新入生

納付期限	入学手続き時				7月末日	1年次 年間合計
内 訳	入学金	授業料（1期）	実習費	施設・設備費	授業料（2期）	
金 額	120,000円	300,000円	180,000円	150,000円	300,000円	1,050,000円

## 2) 在學生

在學生は授業料（1期）、実習費、施設・設備費を3月に、授業料（2期）を7月に納入する。

## 3) その他

学生・生徒災害障害保険料が別途、900円必要。

また、教科書・教材費（年次により5,000円～70,000円）、合宿等の諸経費（対象年次により10,000円～60,000円程度）が必要。

### ●活用できる経済的支援措置の内容

1) 日本学生支援機構奨学金や国の教育ローン、提携会社の教育ローン等が活用できる。

2) 入学時の特待生制度 ①資格特待生、②成績特待生、③作品特待生

特待生の内容と定員は以下の通りである。

- ・Aランク（1年次授業料60万円免除）2名 応用情報技術者試験取得者
- ・Bランク（1年次授業料30万円免除）5名 基本情報技術者試験取得者
- ・Cランク（1年次授業料20万円免除）15名 ITパスポート試験取得者もしくは評定平均値4.8以上
- ・Dランク（1年次授業料10万円免除）40名 1級以上の資格取得者もしくは評定平均値4.2以上
- ・Eランク（1年次授業料5万円免除）90名 2級以上の資格取得者もしくは評定平均値3.5以上

3) 学内奨学金制度 在學生（2年次以上）対象

- ・特別奨励奨学金（200,000円）15名
- ・学業支援奨学金（100,000円）35名

4) 私費留學生入学金免除制度

- ・入学金120,000円

5) 私費留學生特別奨学金制度

- ・授業料1期分120,000円、2期分110,000円

## 8. 学校の財務

（別途掲載）

## 9. 学校評価

（別途掲載）

## 10. 国際連携の状況

### ●留學生の受入れ状況

本校は開校以来、留學生を積極的に受け入れ専門職外国人人材を養成するために日本語能力試験2級レベル以上の取得を明確にした上で、筆記試験と面談を必ず実施し、適切に受け入れている。

入学後はクラス担任と留學生担当による学修相談、生活指導、進路指導等、個別相談体制を整え支援しており、留學生の特別奨學生制度を整備している。

留學生採用に意欲が高い企業の新規開拓をはじめ大学編入学の受験指導等、入学時から将来の進路（大学進学や就職等）を意識した留學生の支援しており、留學生の希望進路を実現している。

### ●外国の学校等との交流状況

毎年、夏季期間中に実施している語学研修は従来のハワイ大学マノア校からカナダトロント大学に変

更、10名の学生が参加した。留学にあたっては事前研修、研修費の支援、単位認定等整備されており、学生のグローバルな経験を促進している。

以 上

別表1 教育課程 ■情報処理学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考	
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1		
		ビジネスアプリケーションⅡ	1		
		Webページ制作技法	4		
		コンピュータシステム	4		
		システム開発基礎	2		
		データベース技術	4		
		ネットワーク技術	2		
		マネジメントと戦略	4		
		CASL	4		
		アルゴリズム	2		
		データ構造とアルゴリズム	2		
		プログラミングⅠ	4		
		プログラミングⅡ	6		
		専門応用	必修		システム開発演習Ⅰ
選 択	Windowsアプリケーション開発		6		
	プログラミングⅢ		6		
	プログラム設計		4		
	内部設計		4		
	WEBサイトデザイン		4		
	SQLⅠ		2		
選 択	SQLⅡ		2		
	ネットワークサーバ構築		4		
	関連知識		選 択	キャリアデザインⅠ	1
		キャリアデザインⅡ		1	
コミュニケーション技法		1			
ゼミナールⅠ		2			
ゼミナールⅡ		2			
システム開発とリーダーシップ		2			
問題解決と企画・提案		2			
日本語表現法		2			
日本語Ⅰ		1			
日本語Ⅱ		1			
海外研修基礎講座		2			
海外研修		2			
インターンシップⅠ		2			
インターンシップⅡ		2			
インターンシップⅢ	2				
インターンシップⅣ	2				
技術者のための現代国際事情	2				
映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2				
ネットワークメディアアート	2				
AIと社会	2				
技術者のための環境問題入門	2				
			115	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	



別表1 教育課程 ■ITビジネス学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門 基礎	選 択	Webページ制作技法	2	
		コンピュータ概論Ⅰ	4	
		コンピュータ概論Ⅱ	4	
		エクセルⅠ	1	
		パワーポイント	1	
		ワード	1	
		ビジネスセキュリティⅠ	2	
		ビジネスセキュリティⅡ	2	
		ビジネストピックスⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅡ	2	
		工業簿記	4	
		商業簿記Ⅰ	8	
簿記演習	4			
専門 応用	必修	システム開発とリーダーシップ	2	
	選 択	e-ビジネス概論	2	
		アクセスⅠ	2	
		アクセスⅡ	2	
		エクセルⅡ	1	
		エクセルⅢ	1	
		Webサイト構築	2	
		ビジネストピックスⅡ	2	
		ビジネス企画技法	2	
		パソコン会計Ⅰ	2	
		パソコン会計Ⅱ	2	
		管理会計入門	2	
		原価計算Ⅰ	4	
		原価計算Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅲ	4	
		プロジェクトマネジメント	2	
		マーケティング論Ⅰ	2	
		マーケティング論Ⅱ	2	
経営学応用	4			
経営学基礎	2			
関連 知識	選 択	キャリアデザインⅠ	1	
		キャリアデザインⅡ	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		ネットワークメディアアート	2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		118	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ■ゲーム学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考		
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1			
		ビジネスアプリケーションⅡ	1			
		コンピュータシステム	4			
		システム開発基礎	2			
		データベース技術	4			
		ネットワーク技術	2			
		マネジメントと戦略	4			
		CASL	4			
		アルゴリズム	2			
		データ構造とアルゴリズム	2			
		プログラミングⅠ	4			
		プログラミングⅡ	6			
		2Dゲームプログラミング基礎Ⅰ	4			
		ゲーム概論	2			
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4			
		CG概論	2			
		ポートフォリオ制作	1			
		2DCG応用	2			
		2DCG基礎	2			
		イラストレーションⅠ	4			
		デッサンⅠ	4			
		デッサンⅡ	4			
		基礎デザイン	4			
		3DCG応用	4			
		3DCG基礎	4			
		デザイン創作基礎演習	1			
		デザイン論	2			
		専門応用	選 択 必 修		システム開発演習Ⅰ	6
デザイン創作演習Ⅰ	6					
選 択	Windowsアプリケーション開発		6			
	プログラミングⅢ		6			
	システム設計		4			
	内部設計		4			
	SQLⅠ		2			
	SQLⅡ		2			
	ゲーム数学		2			
	ゲーム制作概論		2			
	2Dゲームプログラミング応用		2			
	2Dゲームプログラミング基礎Ⅱ		4			
	ゲームアーキテクチャ概論		2			
	選 択		ゲームCGデザインⅠ	4		
			ゲームCGデザインⅡ	4		
			ゲームキャラクターデザインⅡ	4		
			イラストレーションⅡ	2		
			デッサンⅢ	4		
			デッサンⅣ	2		
			ドローイング	2		
			3DCG総合演習Ⅰ	4		
			3DCG総合演習Ⅱ	4		
			自 由	ゲーム制作入門	2	
				クリエイティブワークゲームPGⅠ	2	
				クリエイティブワークゲームPGⅡ	2	
	ポートフォリオ講座Ⅰ			1		
	CG概論A			2		
	CG基礎			2		
	3Dスカルプト	2				
	デッサンA	2				
デッサンB	2					
関連知識	選 択	キャリアデザインⅠ	1			
		キャリアデザインⅡ	1			
		コミュニケーション技法	1			
		ゼミナールⅠ	2			
		ゼミナールⅡ	2			
		システム開発とリーダーシップ	2			
		問題解決と企画・提案	2			
		日本語表現法	2			
		日本語Ⅰ	1			
		日本語Ⅱ	1			
		海外研修基礎講座	2			
		海外研修	2			
		インターンシップⅠ	2			
		インターンシップⅡ	2			
		インターンシップⅢ	2			
		インターンシップⅣ	2			
		技術者のための現代国際事情	2			
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2			
ネットワークメディアアート	2					
AIと社会	2					
技術者のための環境問題入門	2					
		212		※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない		

別表1 教育課程 ■総合情報メディア学科

区分	必修 選択自由 の別	科目名	単 位	備 考			
専門 基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1				
		ビジネスアプリケーションⅡ	1				
		Webページ制作技法	4				
		コンピュータシステム	4				
		システム開発基礎	2				
		データベース技術	4				
		ネットワーク技術	2				
		マネジメントと戦略	4				
		CASL	4				
		アルゴリズム	2				
		データ構造とアルゴリズム	2				
		プログラミングⅠ	4				
		プログラミングⅡ	6				
		2Dゲームプログラミング基礎Ⅰ	4				
		ゲーム概論	2				
		ゲーム企画基礎	4				
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4				
		CG概論	2				
		ポートフォリオ制作	1				
		2DCG応用	2				
		2DCG基礎	2				
		イラストレーションⅠ	4				
		デッサンⅠ	4				
		デッサンⅡ	4				
		基礎デザイン	4				
		3DCG応用	4				
		3DCG基礎	4				
		CG映像基礎	4				
		映像編集基礎	6				
		デザイン創作基礎演習	1				
		デザイン論	2				
		選 択 必 修	選 択 必 修		システム開発演習Ⅰ	6	いずれかの科目6単位 選択必修
					デザイン創作演習Ⅰ	6	
					システム開発演習Ⅱ	6	
					卒業研究Ⅰ	6	
					卒業研究Ⅱ	6	
					デザイン創作演習Ⅱ	6	
					卒業制作Ⅰ	6	
					卒業制作Ⅱ	6	
					Windowsアプリケーション開発	6	
					プログラミングⅢ	6	
					Webアプリケーション開発	4	
					CMSサイト構築	4	
モバイルアプリケーション開発	4						
JavaEEアプリケーション開発Ⅰ	4						
JavaEEアプリケーション開発Ⅱ	4						
組込みソフトウェア開発	4						
プログラム設計	4						
内部設計	4						
内部設計演習	4						
外部設計	4						
WEBサイトデザイン	4						
オブジェクト指向開発	4						
オブジェクト指向開発Ⅱ	4						
SQLⅠ	2						
SQLⅡ	2						
DBA	4						
ネットワークサーバ構築	4						
CCNA応用	6						
CCNA基礎	6						
情報セキュリティ	4						
ネットワークセキュリティⅠ	4						
ネットワークセキュリティⅡ	4						
ネットワーク特論	4						
Windows Server運用管理	2						
e-ビジネスデザイン技術	2						
e-ビジネスマネジメント	4						
ゲーム数学	2						
ゲーム制作概論	2						
ゲーム企画	2						
2Dゲームプログラミング応用	2						
2Dゲームプログラミング基礎Ⅱ	4						
Windowsプログラミング	2						
3Dゲームプログラミング応用	4						
3Dゲームプログラミング基礎	4						
ゲームアーキテクチャ概論	2						

専門 応用	ゲーム制作概論 I	2	
	ゲーム制作概論 II	2	
	ゲームCGデザイン I	4	
	ゲームCGデザイン II	4	
	ゲームキャラクターデザイン II	4	
	ゲームCGデザイン III	4	
	ゲームCGデザイン IV	4	
	ゲームオブジェ制作 I	4	
	ゲームオブジェ制作 II	4	
	ゲームプランニング I	4	
	ゲームプランニング II	4	
	ゲーム制作特論	8	
	コンテンツ産業論	2	
	コンテンツ文化論	2	
	イラストレーション II	2	
	デッサン III	4	
	デッサン IV	2	
	ドローイング	2	
	3DCG総合演習 I	4	
	3DCG総合演習 II	4	
	スタジオワーク	4	
	CG映像応用	4	
	映像編集応用	4	
	フォトテクニク	4	
	3DCG総合演習 III	4	
	3DCG総合演習 IV	4	
	映像編集総合演習 I	4	
	映像編集総合演習 II	4	
	映像制作特論	8	
	DC制作実践	8	
	DC制作研究	8	
	自 由	ゲーム制作入門	2
		クリエイティブワークゲームPG I	2
		クリエイティブワークゲームPG II	2
		ポートフォリオ講座 I	1
		CG概論A	2
		CG基礎	2
		クリエイティブラボ I	2
		クリエイティブラボ II	2
クリエイティブワークゲームPG III		2	
クリエイティブワークゲームPG IV		2	
ポートフォリオ講座 II		1	
ゲーム物理		2	
ゲーム受験数学対策講座		2	
クリエイティブラボ III		2	
ゲーム開発基礎		2	
アニメーション制作技術		2	
3Dスカルプト		2	
ポートフォリオ指導A		2	
ポートフォリオ指導B		2	
デッサンA		2	
デッサンB		2	
コンボジットA		2	
コンボジットB		2	
関連 知識	キャリアデザイン I	1	
	キャリアデザイン II	1	
	コミュニケーション技法	1	
	ゼミナール I	2	
	ゼミナール II	2	
	ゼミナール III	2	
	ゼミナール IV	2	
	システム開発とリーダーシップ	2	
	問題解決と企画・提案	2	
	日本語表現法	2	
	日本語 I	1	
	日本語 II	1	
	海外研修基礎講座	2	
	海外研修	2	
	インターンシップ I	2	
	インターンシップ II	2	
	インターンシップ III	2	
	インターンシップ IV	2	
	技術者のための現代国際事情	2	
	映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
ネットワークメディアアート	2		
AIと社会	2		
技術者のための環境問題入門	2		
	493		

※卒業要件:総単位数124単位以上  
※自由科目は卒業単位に算入しない

別表1 教育課程 ■メディアデザイン学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG基礎	2	
		イラストレーション I	4	
		グラフィックデザイン I	4	
		グラフィックデザイン II	4	
		デッサン I	4	
		デッサン II	4	
		基礎デザイン	4	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		CG映像基礎	4	
		映像編集基礎	6	
		Web制作概論 I	4	
		Web制作概論 II	4	
		デザイン創作基礎演習	1	
デザイン論	2			
専門応用	必修	デザイン創作演習 I	6	
	選択	キャラクターデザイン	4	
		グラフィックデザイン III	4	
		グラフィックデザイン IV	4	
		デッサン III	4	
		デッサン IV	2	
		マンガイラスト制作応用	4	
		マンガイラスト制作基礎	4	
		広告デザイン I	4	
		3DCG総合演習 I	4	
		3DCG総合演習 II	4	
		スタジオワーク	4	
		CG映像応用	4	
		映像編集応用	4	
	フォトテクニック	4		
	Webサイト制作	4		
	Webデザイン基礎	4		
	ブログサイト制作	4		
	自由	3DCG基礎	2	
		着彩技法	2	
アニメーション制作技術		2		
3Dスカルプト		2		
ポートフォリオ指導A		2		
ポートフォリオ指導B		2		
デッサンA		2		
デッサンB	2			
関連知識	選択	キャリアデザイン I	1	
		キャリアデザイン II	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナール I	2	
		ゼミナール II	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語 I	1	
		日本語 II	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップ I	2	
		インターンシップ II	2	
		インターンシップ III	2	
		インターンシップ IV	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2			
ネットワークメディアアート	2			
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		185	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ■ITテクニカル学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		Webページ制作技法	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワーク技術	2	
		マネジメントと戦略	2	
		CASL	2	
		データ構造とアルゴリズム	4	
		プログラミングⅠ	4	
		プログラミングⅡ	6	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選 択	Windowsアプリケーション開発	6	
		プログラミングⅢ	6	
		プログラム設計	4	
		内部設計	4	
		DBA	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		ネットワークサーバ構築	4	
		情報セキュリティ	4	
		Windows Server運用管理	2	
関連知識	選 択	キャリアデザインⅠ	1	
		キャリアデザインⅡ	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		ネットワークメディアアート	2	
		AIと社会	2	
技術者のための環境問題入門	2			
		129	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ■情報システム開発学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
専門基礎	選択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		Webページ制作技法	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワーク技術	2	
		マネジメントと戦略	4	
		CASL	4	
		アルゴリズム	2	
		データ構造とアルゴリズム	2	
		プログラミングⅠ	4	
		プログラミングⅡ	6	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選択	システム開発演習Ⅱ	6	
		e-ビジネスデザイン技術	2	
		Windowsアプリケーション開発	6	
		プログラミングⅢ	6	
		Webアプリケーション開発	4	
		JavaEEアプリケーション開発Ⅰ	4	
		CMSサイト構築	4	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		プログラム設計	4	
		内部設計	4	
		内部設計演習	4	
		WEBサイトデザイン	4	
		オブジェクト指向開発	4	
		オブジェクト指向開発Ⅱ	4	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
		DBA	4	
		ネットワークサーバ構築	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		情報セキュリティ	4	
		Windows Server運用管理	2	
関連知識	選択	キャリアデザインⅠ	1	
		キャリアデザインⅡ	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		ゼミナールⅢ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
		ネットワークメディアアート	2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		175	※卒業要件:総単位数90単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ■メディアクリエイト学科

区分	必修 選択自由 の別	科目名	単 位	備考
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワーク技術	2	
		マネジメントと戦略	4	
		CASL	4	
		アルゴリズム	2	
		データ構造とアルゴリズム	2	
		プログラミングⅠ	4	
		プログラミングⅡ	6	
		2Dゲームプログラミング基礎Ⅰ	4	
		ゲーム概論	2	
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4	
		CG概論	2	
		ポートフォリオ制作	1	
		2DCG応用	2	
		2DCG基礎	2	
		イラストレーションⅠ	4	
		グラフィックデザインⅠ	4	
		グラフィックデザインⅡ	4	
		デッサンⅠ	4	
		デッサンⅡ	4	
		基礎デザイン	4	
		3DCG応用	4	
		3DCG基礎	4	
		CG映像基礎	4	
		映像編集基礎	6	
		Web制作概論Ⅰ	4	
		Web制作概論Ⅱ	4	
		デザイン創作基礎演習	1	
デザイン論	2			
必修	選 択 必 修	システム開発演習Ⅰ	6	□ いずれかの科目6単位 選択必修
		デザイン創作演習Ⅰ	6	
		システム開発演習Ⅱ	6	
		デザイン創作演習Ⅱ	6	
		Windowsアプリケーション開発	6	
		プログラミングⅢ	6	
		JavaEEアプリケーション開発Ⅰ	4	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		プログラム設計	4	
		内部設計	4	
		内部設計演習	4	
		オブジェクト指向開発	4	
		オブジェクト指向開発Ⅱ	4	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
		ネットワークサーバ構築	4	
		ゲーム数学	2	
		ゲーム制作概論	2	
		ゲーム企画	2	
		2Dゲームプログラミング応用	2	
		2Dゲームプログラミング基礎Ⅱ	4	
		Windowsプログラミング	2	
		3Dゲームプログラミング応用	4	
		3Dゲームプログラミング基礎	4	
		ゲームアーキテクチャ概論	2	
		ゲームCGデザインⅠ	4	
		ゲームCGデザインⅡ	4	
		ゲームキャラクターデザインⅡ	4	
		ゲームCGデザインⅢ	4	
		ゲームCGデザインⅣ	4	
		ゲームオブジェ制作Ⅰ	4	
		ゲームオブジェ制作Ⅱ	4	
コンテンツ産業論	2			
コンテンツ文化論	2			
イラストレーションⅡ	2			



専門 応用	キャラクターデザイン	4	
	グラフィックデザインⅢ	4	
	グラフィックデザインⅣ	4	
	デッサンⅢ	4	
	デッサンⅣ	2	
	ドローイング	2	
	広告デザインⅠ	4	
	広告デザインⅡ	4	
	広告デザインⅢ	4	
	3DCG総合演習Ⅰ	4	
	3DCG総合演習Ⅱ	4	
	スタジオワーク	4	
	CG映像応用	4	
	映像編集応用	4	
	フォトテクニック	4	
	3DCG総合演習Ⅲ	4	
	3DCG総合演習Ⅳ	4	
	映像編集総合演習Ⅰ	4	
	映像編集総合演習Ⅱ	4	
	Webデザイン基礎	4	
	WebデザインⅠ	4	
	WebデザインⅡ	4	
	DC制作実践	8	
	自 由	ゲーム制作入門	2
		クリエイティブワークゲームPGⅠ	2
		クリエイティブワークゲームPGⅡ	2
		ポートフォリオ講座Ⅰ	1
		CG概論A	2
		CG基礎	2
		クリエイティブラボⅠ	2
		クリエイティブラボⅡ	2
		クリエイティブワークゲームPGⅢ	2
クリエイティブワークゲームPGⅣ		2	
ポートフォリオ講座Ⅱ		1	
ゲーム物理		2	
ゲーム受験数学対策講座		2	
3DCG基礎		2	
着彩技法		2	
アニメーション制作技術		2	
3Dスカルプト		2	
ポートフォリオ指導A		2	
ポートフォリオ指導B		2	
デッサンA		2	
デッサンB		2	
コンボジットA		2	
コンボジットB	2		
マンガイラスト実践A	2		
マンガイラスト実践B	2		
関 連 知 識	選	キャリアデザインⅠ	1
		キャリアデザインⅡ	1
		コミュニケーション技法	1
		ゼミナールⅠ	2
		ゼミナールⅡ	2
		ゼミナールⅢ	2
		システム開発とリーダーシップ	2
		問題解決と企画・提案	2
		日本語表現法	2
		日本語Ⅰ	1
	日本語Ⅱ	1	
	択	海外研修基礎講座	2
		海外研修	2
		インターンシップⅠ	2
		インターンシップⅡ	2
		インターンシップⅢ	2
		インターンシップⅣ	2
		技術者のための現代国際事情	2
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2
		ネットワークメディアアート	2
AIと社会		2	
技術者のための環境問題入門	2		
	415		

※卒業要件:総単位数90単位以上  
※自由科目は卒業単位に算入しない

別表1 教育課程 ■全校共通資格研究

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
資格研究	自由	ITパスポート試験	1	※自由科目は卒業単位に算入しない
		情報セキュリティマネジメント試験	2	
		基本情報技術者試験	2	
		応用情報技術者試験	2	
		データベーススペシャリスト	2	
		ネットワークスペシャリスト	2	
		情報処理安全確保支援士試験	2	
		Oracle Master Bronze	2	
		Oracle Master Silver	2	
		Oracle Master Gold	2	
		CCENT(Cisco Certified Entry Networking Technician)	1	
		CCNA(Cisco Certified Network Associate)	2	
		CCNP(Cisco Certified Network Professional)	2	
		マイクロソフト認定ソリューションアソシエイト(MCSA)	1	
		マイクロソフト認定ソリューションエキスパート(MCSE)	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Bronze	1	
		Oracle Cerified Java Programmer Silver	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Gold	2	
		Javaプログラミング能力認定試験2級	2	
		Linux LPIC LEVEL1	1	
		Linux LPIC LEVEL2	2	
		Linux LPIC LEVEL3	2	
		C言語プログラミング能力認定試験3級	1	
		C言語プログラミング能力認定試験2級	2	
		C言語プログラミング能力認定試験1級	2	
		認定スクラムマスター	2	
		ドットコムマスターアドバンス	1	
		MOS(WORD一般)検定	1	
		MOS(EXCEL一般)検定	1	
		MOS(WORD上級)検定	1	
		MOS(EXCEL上級)検定	1	
		MOS(Access)検定	1	
		MOS(Power Point)検定	1	
		秘書検定3級	1	
		秘書検定2級	2	
		秘書検定準1級	2	
		秘書検定1級	2	
		日商簿記検定3級	1	
		日商簿記検定2級	2	
		日商簿記検定1級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス3級	1	
		ビジネス能力検定ジョブパス2級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス1級	2	
		全経簿記2級	1	
		全経簿記1級	2	
		CGクリエイター検定ベーシック	1	
		CGクリエイター検定エキスパート	2	
		DTP検定ビジネス	1	
		DTP検定ディレクション	2	
		色彩検定3級	1	
色彩検定2級	2			
カラーコーディネーター検定試験3級	1			
カラーコーディネーター検定試験2級	2			
Webクリエイター能力認定試験スタンダード	1			
Webクリエイター能力認定試験エキスパート	2			
日本語能力認定N1レベル	2			
	90			

# 大阪情報コンピュータ専門学校 組織図

