

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																																																			
大阪情報コンピュータ専門学校		昭和60年9月20日		原辺 隆吉		〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																																																			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																																																			
学校法人大阪経理経済学園		昭和43年4月19日		理事長 金沢俊孝		〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233																																																			
分野	認定課程名		認定学科名			専門士		高度専門士																																																	
工業	情報処理専門課程		総合情報メディア学科			-		平成17年文部科学省大臣告知第170号																																																	
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校総合情報メディア学科は、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、未来の産業社会で活躍できる自立した専門職業人を養成する。																																																								
認定年月日	平成28年 2月 19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																																																	
4年	昼間	124	89		494	0	0	0																																																	
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)		専任教員数		兼任教員数		総教員数																																																	
480人	603人	14人		10人		18人		28人																																																	
学期制度	■前期:4月1日から9月30日 ■後期:10月1日から3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験、課題提出等の方法により、学修の成果を評価して単位を付与する。																																																			
長期休み	■夏季:7月21日から8月31日 ■冬季:12月24日から1月7日 ■春季:3月15日から3月31日			卒業・進級条件		卒業要件 124単位以上取得 「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作演習Ⅰ」のいずれかは必修科目																																																			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・クラス担任による出欠確認 ・電話連絡 ・個別面談、保護者との三者面談 ・月間出席の保護者報告			課外活動		■課外活動の種類 新入生一泊キャンプ、校外イベント行事、七夕祭、クラス交流会、カナダ語学研修、OICフェスティバル、就職支援合宿、クリスマスイベント、学生作品展等 ■サークル活動: 有																																																			
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) ヤフー(株)、(株)カブコム、プラチナゲームズ(株)、(株)エヌ・ティ・ティ ネット、(株)ニフ、日本マイクロシステムズ(株)、三和コンピュータ(株)、ナビオコンピュータ(株)、インテグレートータルシステム(株)、Pro-X(株)、(株)オー・エル・エム・デジタル、(株)日本ビジネス開発(株)ケー・エス・ディー、(株)アルプス技研、(株)あじよ、(株)平成観光、(株)平山、(株)イベント21、(株)日本トラフィックサービス ■就職指導内容 筆記試験対策、身だしなみ・マナー講座、面接対策、ガイダンス、一泊研修合宿等の実施、業界研究、業界講演、学内企業説明会等の実施 ■卒業者数 : 111 人 ■就職希望者数 : 人 ■就職者数 : 98 人 ■就職率 : % ■卒業者に占める就職者の割合 : 88.3% % ■その他 ・進学者数: 0人 (平成 30 年度卒業者に関する令和1年5月1日 時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3		<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>C言語プログラミング能力認定試験2級</td> <td>②</td> <td>64人</td> <td>45人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング能力認定試験3級</td> <td>②</td> <td>79人</td> <td>70人</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート</td> <td>②</td> <td>28人</td> <td>20人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者</td> <td>②</td> <td>55人</td> <td>26人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>②</td> <td>17人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>情報処理安全確保支援士</td> <td>②</td> <td>3人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>ORACLE Bronze DBA</td> <td>②</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ</td> <td>②</td> <td>7人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>②</td> <td>26人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>シスコ認定ネットワーク技術者アソシエイト(CCNA)</td> <td>②</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>シスコ認定ネットワーク技術者プロフェッショナル(CCNP)</td> <td>②</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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)※網掛けは国家資格</p>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	C言語プログラミング能力認定試験2級	②	64人	45人	C言語プログラミング能力認定試験3級	②	79人	70人	ITパスポート	②	28人	20人	基本情報技術者	②	55人	26人	応用情報技術者	②	17人	8人	情報処理安全確保支援士	②	3人	2人	ORACLE Bronze DBA	②	2人	2人	ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ	②	7人	2人	CGクリエイター検定ベーシック	②	26人	25人	シスコ認定ネットワーク技術者アソシエイト(CCNA)	②	1人	1人	シスコ認定ネットワーク技術者プロフェッショナル(CCNP)	②	1人	1人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																						
C言語プログラミング能力認定試験2級	②	64人	45人																																																						
C言語プログラミング能力認定試験3級	②	79人	70人																																																						
ITパスポート	②	28人	20人																																																						
基本情報技術者	②	55人	26人																																																						
応用情報技術者	②	17人	8人																																																						
情報処理安全確保支援士	②	3人	2人																																																						
ORACLE Bronze DBA	②	2人	2人																																																						
ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ	②	7人	2人																																																						
CGクリエイター検定ベーシック	②	26人	25人																																																						
シスコ認定ネットワーク技術者アソシエイト(CCNA)	②	1人	1人																																																						
シスコ認定ネットワーク技術者プロフェッショナル(CCNP)	②	1人	1人																																																						
中途退学の現状	■中途退学者 18 名 ■中退率 3.2 % 平成30年4月1日時点において、在学者561名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者543名(平成31年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的に困難、学業不振等 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・クラス担任、学生指導担当等による個別面談、保護者との三者面談、学費相談等																																																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特別奨励奨学金(20万円15名)、学業支援奨学金(10万円35名) ■専門実践教育訓練給付: 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: 無																																																								
当該学科のホームページURL	<a href="http://www.oic.ac.jp/">http://www.oic.ac.jp/</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、認定を受けた告示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

建学の理念および事業計画に基づいて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、①業界における人材の専門性の動向、②国又は地域の産業振興の方向性、③実務に必要な最新の知識・技術・技能、④その他、教育課程の編成に関連する事項について、企業等と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、本校教育課程の授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等に活かすために教育課程編成委員会を設置する。

教育課程編成委員会は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する専攻分野に関する企業等の役員から広く選任するものとし、以下の①または②から1名以上、各学科に対し③から1名以上を委員に加えることとする。

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員

② 専攻分野に関する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員

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会の意見は教学会議へ報告され、審議の上、教育課程の編成に活用するものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2019年3月31日、2019年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
春名 修介	大阪大学大学院 情報科学研究科特任教授	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	②
中野 秀男	帝塚山学院大学 情報メディア学科特任教授兼ICTセンター	2018/4/1～2019/3/31	②
廣本 寿夫	株式会社ワイドブック 代表取締役	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	③
篠木 聡	株式会社ウイズ・ソフトウェア 取締役	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	③
福田 真規夫	太成学院大学 経営学部 教授 / ゲーム学会 副理事長	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	②
山田 祐也	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 事務局長	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	①
山口 尚	株式会社エンジンズ プロデューサー	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	③
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校校長		
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校学部長		
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校教務委員長		
山口 雅樹	大阪情報コンピュータ専門学校学部長補佐・情報メディアセンター長		
久楽 忠昭	大阪情報コンピュータ専門学校IT系分野主任		
清水 素彦	大阪情報コンピュータ専門学校IT系分野主任		
櫻井 健一	大阪情報コンピュータ専門学校IT系分野教員		
岩田 君昭	大阪情報コンピュータ専門学校ゲームPG分野教員		
大塚 英哉	大阪情報コンピュータ専門学校ゲームCG分野教員		
塩濱 将悟	大阪情報コンピュータ専門学校CG映像分野教員		

※委員の種別の欄には、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。

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員(1企業や関係施設の役員は該当しません。)

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(7月、1～2月)

(開催日時(実績))

第1回

IT系分野 2019年2月6日(水) 15:00～17:20

デザイン系分野 2019年1月23日(水) 15:00～17:20

第2回

IT系分野 2019年7月22日(水) 15:00～17:10

デザイン系分野 2019年7月17日(火) 15:00～17:15

(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

・職種に必要なタスク(業務)に対応した企業現場で通用する実践的な専門スキルを修得させるためのSE養成カリキュラムを導入することとした。従来のプログラミング言語を中心とした科目から設計を中心としたプログラミング教育へと科目を変更することとした。具体的には「C言語」「Java」などの言語科目を廃止し、コーディングやテストを実施する「プログラミングⅠ、Ⅱ、Ⅲ」「プログラム設計」「内部設計」科目を配置することとした。

・また、上記iCDカリキュラム実施のための新たな教材コンテンツ・教材の開発を企業と連携して行うこととした。

・資格取得プロセスの最適化を図るために、IT系分野においては、iCDに基づく新しいカリキュラム下における資格取得プロセスを見直すこととした。また、デザイン系分野においては高い資格取得率が継続して維持できるよう動機づけを強化することとした。

・業界のニーズや要請に対して柔軟に対応し、企業現場でキャリアアップを目指し自発的に学び続けることができる人材を養成する必要がある。在学中に学生が主体的な学びの姿勢や自主的で自律的な活動スタイルが身に付くようにするための支援方法の確立に向けて取り組むこととした。

・2019年度から実施するiCDカリキュラムの成果はすぐには判断できないだろうが、次回委員会(2019年7月)では、3カ月の実施内容や課題等が一定、見えてくることを踏まえ、実施状況報告と課題等について報告し、企業様からの意見を頂くこととした。

・2019年4月から開始しているタスクベースカリキュラムに基づく「システム全体を見せながら、システムの一部を構成するプログラミング教育」について、実践的な授業展開が本格化する後期に向けて、教員間で以下の内容を共有し実践することとした。システム導入の背景と意義、要件定義の内容、全体システムと階層等

・タスクベースカリキュラムに基づき大幅に変更した1,2年生カリキュラムを土台に上級学年のカリキュラムを見直し、アプリケーションスペシャリストの養成に向け適切な科目配置を行うこととした。

・高い就職率の維持・継続に向けて従来の就職支援について一定、継続しつつも学生が意欲的、かつ自主的に就職活動に取り組めるような方策を考えていくこととした。学生気質の変化も踏まえると就職活動時のみならず、入学後から学生が能動的に学び、積極的な学校生活を送ることを含めた仕組みや支援方法について考えていくこととした。

・難易度が高いゲーム専門就職に対して、専門就職志望学生への対策を総合的に見直すこととした。

・学外コンテスト等への作品応募については入選や採用結果が増加している。メインとなるコンテストを年間スケジュール化し、学生の意欲とスキルに応じた積極的な応募に組織的に取り組むこととした。

## 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

社会で長く活躍できる技術者を養成するために、システム作りやゲーム、CG、デザイン制作等において実績があり、また学生に実践的な職業教育を行える専門技術者を講師として派遣できる企業を選定している。また実際の開発・制作現場の実務を想定したシステムやコンテンツの設計、構築の実践的なプロセスを疑似体験するため、この過程を熟知しており、実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やチームで課題に取り組む力の養成に協力できる企業を選定している。

### (2) 実習・演習等における企業等との連携内容

授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が学習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価等について定める。

実習期間中は、担当教員が日常的な指導を行う。企業講師は開始期に「チーム開発の進め方、考え方」の全体講演、また制作物に対する中間評価を通じて、専門的な技術指導を行うなど、担当教員と企業等の講師が連携し授業運営を行う。実習終了時には、制作物の最終発表を通じて評価/総評を企業から受け、担当教員が成績評価・単位認定を行う。

### (3) 具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
システム開発演習Ⅰ	学習の総決算として実際のシステム開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスをチームで疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高める。また科目の成果物として「情報処理システム」「ゲーム作品」を完成させる。	有限会社 スピナッチパワー 株式会社 COMET DESIGN WORKS
デザイン創作演習Ⅰ	学習の総決算として実際のコンテンツ制作現場、及び実務を想定したコンテンツ企画から完成までのものづくりの実践的なプロセスをチームで疑似体験する。その過程でコンテンツ制作技術高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高める。また科目の成果物として「ゲーム作品」「CG映像作品」等を完成させる。	株式会社 COMET DESIGN WORKS 株式会社 カガミ

## 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

教員の研修は、研修規程に基づき教員の能力開発、資質の向上等に組織的に取り組む。

研修は、①企業等から講師を招いて実施する学内研修、②教員を企業等へ派遣する学外研修、③職能団体等が実施する研修の活用によって実施する。

教員の研修は、学部長を責任者とする教務委員会が主管し、「専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修」と「授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修」をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとし、教員は、業務経歴や能力、担当する授業科目や授業以外の担当する業務等に基づき、計画的に研修へ参加しなければならない。また、教員は参加研修の報告書を提出する。場合によっては、教員研修会等を通じて成果を報告する。

教務委員会は、年次毎に研修計画を作成し、校長の承認を得るものとする。また、研修終了後、研修の種類に応じた方法により、研修の効果を評価する。

### (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

##### 1) 研修名:「第21回文化庁メディア芸術祭」

連携企業:文化庁

開催日:2018年6月23日

内容:シンポジウムに参加し、VRを使用したアート、ゲーム、AIを使用したイラスト作成プログラムなど、最新の技術を使用した作品に触れることで、エンターテインメントの方向性などについて理解を深めることができた。業界の最新動向について学生に伝え、専門教育の指導に活用した。

2) 研修名:『Wacom Creative Seminar2018 アーロンブレイズ 特別講演&ライブドローイング』  
連携企業:Wacom  
開催日:2018年10月14日  
内容:約20年間ウォルト・ディズニー・アニメーションスタジオに在籍様々な作品制作に参加したアーロン・ブレイズ氏をフロリダからお招きし、作品制作の心構えなどについて講演を受けた。ディズニースタジオのアニメーターの描画テクニックを直接、学ぶことができ2D、3D、アニメーションなど表現方法を問わず、デッサンへの取り組みと描き続ける姿勢について改めて確認し、学生指導に活用した。

3) 研修名:専修学校フォーラム2019「コネクティッド・ホームの普及に必要な中核的技術者養成事業」  
連携企業:一般社団法人全国専門学校情報教育協会  
開催日:2019年2月8日  
内容:本事業は建築系の専門学校において、技術の進歩に足並みをそろえて、いち早く業界の動向を踏まえた教育プログラムの提案を行うことを目的としている。IT系の専門学校においても技術の進歩や業界の動向を踏まえた教育プログラムの改善は重要であり、本校におけるiCDタスクベース教育課程の検討に役立てた。

4) 研修名:専修学校フォーラム2019「情報分野のための機動的な産学連携体制の構築と効果的な教育体制・手法の検証事業」  
連携企業:一般社団法人全国専門学校情報教育協会  
開催日:2019年2月8日  
内容:本事業はインターンシップなど産学連携授業の現状と課題について検証するものである。企業側のニーズや課題を整理することで、本校における産学連携授業の計画的な実施や教員によるコーディネートの方針の検討に役立てた。

②指導力の修得・向上のための研修等

1) 研修名:「社会に出て求められる資質・能力と主体的・対話的で深い学び(アクティブラーニング)」  
連携企業:関西教育ICT展  
開催日:2018年8月2日  
内容:高大接続におけるe-Portfolioの現状と今後の活用方法を聞き、本校においてe-Portfolioを活用する学生の対応、また、現在学内で行っている学修ポートフォリオの改善に活用した。また、アクティブラーニングを促す授業デザインの内容を聞くことでFD活動を通じて本校教員と授業デザイン的重要性を共有した。

2) 研修名:「学生を授業に参加させる秘訣 -ALの魅力-」  
連携企業:関西地区FD連絡協議会  
開催日:2018年8月10日  
内容:滋賀県立大学のALの環境説明、学生を授業に参加させるための「発問」、「個別作業」、「グループワーク」の取り入れ方に関する講演があり、参加教員による模擬的な「個別作業」、「グループワーク」を実施した。これらの内容をまとめ、本校教員に対して「発問」、「個別作業」、「グループワーク」の取り入れ方を共有し、各授業で活用した。

3) 研修名:「入学前教育、初年次教育の取り組みについて」  
連携企業:進研アド  
開催日:2019年3月15日  
内容:専門学校では、新入生の基礎学力不足、学習意欲の低さを原因とした退学者の増加や国家試験合格率低迷など、様々な課題を抱えている。専門学校に入学する前にどのような取り組みが実施できるのか、また、現在実施している取り組みの改善方法について考える機会となった。また、成績下位層に向けた効果的な指導方法についても学び学生指導に活用した。

(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

1) 研修名:東京ゲームショウ  
連携企業:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)  
開催日:2019/9/12~9/15  
内容:TGSフォーラムにおいて、基調講演、専門セッション等に参加し、「ゲーム業界の成功事例を含めたプラットフォームの動向、傾向」を探り、業界研究、専門就職指導に活用する。

2) 研修名:専修学校フォーラム2020  
連携企業:一般社団法人全国専門学校情報教育協会  
開催日:2020/2/6~7  
内容:2019年度「専修学校リカレント教育総合推進プロジェクト」における「技術者学び直し講座のモデルとなるITエンジニアを対象としたeラーニング講座開設およびガイドラインの実証」の成果報告会、および業界動向を踏まえた教育プログラムの研究成果を専門教育に活用する。

②指導力の修得・向上のための研修等

1) 研修名:「現在の若者事情、年代に応じた若者への支援の基礎基本」(仮称)  
連携企業:認定特定非営利活動法人育て上げネット井村 良英  
開催日:2020年2月予定  
内容:多様な背景と経験(不登校、中退、引きこもり等)を持つ学生が増加する中、学習面やキャリア形成面で支援するために教職員の幅広い知識と対応が求められている。多くの支援事例をもとに本校に入学してくる多様な学生の特性や支援方法を共有し、学生指導に活かす。講師はNPO活動で10代専任キャリアサポーターとして、中・高・大学生のキャリア形成支援、不登校、ひきこもりからの社会復帰など幅広く若者に関わり、また、内閣府事業「子ども・若者支援地域協議会体制モデル事業」講師として全国の自治体職員や教職員への講演等を行っている。

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

本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を実施・公表することにより、組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に対し、卒業生、関係業界、本校と接続する学校、保護者など学校関係者による評価を実施・公表することにより、自己評価結果の客観性・透明性を高め、また説明責任を果たすとともに、学校関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図る。

(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)教育理念・目標
(2)学校運営	(2)学校運営
(3)教育活動	(3)教育活動
(4)学修成果	(4)学修成果
(5)学生支援	(5)学生支援
(6)教育環境	(6)教育環境
(7)学生の受入れ募集	(7)学生の受入れ募集
(8)財務	(8)財務
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	(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

・教育課程編成委員会、あるいは学校関係者評価委員会等で連携企業者や有識者から頂戴した意見を元にIT企業の開発現場や人材育成で活用されている実際のタスク(業務)をベースとした新カリキュラムを実施し始めている。このカリキュラムを充実させるために教員は、学生が仕事や業務内容を理解しながら技術を学ぶことが意識できるよう業種、職種、就業形態等の幅広い内容を伝える必要がある。実務経験のある教員と連携しながら各種行事内容や授業等で具体的に展開していく方策を考えることとした。

・専門知識と技術の習得、あるいは資格取得は従来から本校の重点課題として取り組んでいるが、その土台となる「自ら学び続ける姿勢」が社会人になってからも重要であるとの意見が多くあった。学生が受け身から、自ら新しいことを積極的に学ぼうとする意欲の向上と同時に、それを実現する学習習慣の確立等に向けて対策を検討し実施することとした。

・社会的なニュースとしても度々、注目されるSNSを使ったトラブルについては、従来実施している内容以上に考え方を含めてゼミナールにおいて教育することとした。実施観点としては、「モラル、マナー違反」「社会的弱者を貶めるもの」「個人情報情報の情報漏洩」「友人間での乱暴な単語のやりとり」等とし、具体事例と結果の説明を豊富化し、全学生が安全で安心した学校生活と社会生活を送れるよう徹底する。

・学生に対する支援・サポート体制が充実しているという評価を継続して受けた。併せて2020年度から実施される高等教育の無償化についても対応していくことについて、支援対象となる学生が学びの機会を活かし、社会で活躍できるようにしっかりと支援・サポートしていくよう期待が表明された。学生一人一人の修学状況に対する見守りと適切な支援を全校的に強化し、きめ細かなサポートを実施することとした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
谷口 富男	Pro-X株式会社 代表取締役	2019/6/1～2020/3/31	企業等委員
今西 敏彦	株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役	2019/6/1～2020/3/31	企業等委員
長尾 和昭	株式会社COMET DESIGN WORKS 代表取締役	2019/6/1～2020/3/31	企業等委員
布施 利洋	株式会社カガミ 代表取締役	2019/6/1～2020/3/31	企業等委員
広末 真一郎	株式会社エアポートカーゴサービス企画事業部 関西業務部 課長	2019/6/1～2020/3/31	企業等委員
中村 恵子		2019/6/1～2020/3/31	保護者
野口 幸雄	株式会社ナック 代表取締役	2019/6/1～2020/3/31	卒業生
東 龍太郎	科学技術学園高校 統括分室長	2019/6/1～2020/3/31	接続する学校の関係者

※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( ) 公表年月日:令和元年10月15日

<http://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

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

学生、保護者、業界関係者など本校の関係者の理解を深め、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供することで、社会に対する説明責任を果たすとともに、社会全体からの信頼を高める。また、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校の教育の質の確保・向上を図る。

(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、目標及び計画
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育
(3)教職員	(3)教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況
(11)その他	(11)その他

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

<http://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>





○	データ構造とアルゴリズム	擬似言語を使って、基本となるデータ構造やそれを取り扱うアルゴリズムについて学習する。具体的には、文字列操作、データ構造（リスト、スタック、キュー）、ハッシュ表、木、ヒープ、巡回、グラフ、ファイル処理と併合・照会・更新、コントロールブレイク処理などのアルゴリズムを学んでいく。	1後	30	2	○	○	△	○
○	プログラミング I	実際のプログラミングに必要な基礎知識やスキルとして、ウォータフォールモデルを意識して構造化プログラミングの習得を目指す。Visual Studioの開発環境でC#の文法を理解し、基本的なプログラミング、デバッグについて学ぶ。	1前	60	4	○	○	○	△
○	プログラミング II	システム開発の基本となるウォータフォールモデルのプログラミング及びテスト工程に必要な技術習得を目指す。実習課題を通じて、プログラミング・デバッグ、プログラム設計書の理解、モジュール論理設計やテスト仕様書作成と実施等、一通りの作業のトレーニングを受け、実践的な実習に取り組むための基本技術を学ぶ。	1後	90	6	○	○	○	△
○	2Dゲームプログラミング基礎 I	ゲームプログラミングは、画像の表示や当たり判定など様々な要素が組み合わさってできている。ゲーム特有の仕組みを学習し、キー操作による2Dアクションゲームを作成することができるよう、C、C++のプログラミング技術を学ぶ。	1後	60	4	○	○	○	△
○	ゲーム概論	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。最新ゲーム業界ニュース・情報の収集やゲーム企画実践などを通じて学んでいく。	1前	30	2	○	○	○	
○	ゲーム企画基礎	ゲーム企画のテーマ、コンセプトの重要性を理解し、また、草案レベルの企画書を、第三者にわかるようにまとめていくための技術を、実際の企画書作成実践を通じて学んでいく。また企画作品のプレゼンテーション技術も学ぶ。	1後	60	4	○	○	○	
○	ゲームキャラクターデザイン I	人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。	1前	60	4	○	○	○	
○	CG概論	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	1前	30	2	○	○	○	
○	ポートフォリオ制作	デザイン専門就職に関して、就職活動の流れを把握し、採用試験に必要なポートフォリオの準備を行う。後期末までにファイリングされた状態でのポートフォリオ完成を目指し、プロの外部業界関係者からアドバイスを受けられる状態に整えていく。	1後	30	1	○	○	○	
○	2DCG応用	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorのオペレーションを習得し、ソフトウェアを連携させながら、作品を制作し、レベルアップさせていく技術を学ぶ。	1後	30	2	○	○	△	○
○	2DCG基礎	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorの基礎的なオペレーション習得を行う。デザイン制作におけるグラフィックソフトの機能・形式・役割が理解できるよう、実践的に学ぶ。	1前	30	2	○	○	○	
○	イラストレーション I	デジタルコンテンツ制作において必要なイラストレーション及びアニメーションの技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力を身につける。	1後	60	4	○	○	○	
○	デッサン I	デッサンの基本的な表現のしかたを学び、モチーフを正確に把握し、平面上に描き出せるようにするため、モノをしっかりと観察する目を養い、構図を考え、質感の再現、形や奥行き、空間、色を表現できるよう、演習を通じて学んでいく。	1前	60	4	○	○	○	



○	デッサンⅡ	空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができ、また鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できるよう、演習によって学んでいく。骨格や人体構造を理解し、人物表現ができ、デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える技術を学ぶ。	1後	60	4	○	○	○	△
○	基礎デザイン	デザインの視覚的な表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、構成と心理について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた構成・構図の作成を学ぶ。デザイン制作手法について理解し、効果的なデザイン制作のための実習を行う。	1前	60	4	○	○	○	○
○	3DCG応用	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解し、更に高度な作品制作技術を習得していく。具体的には、テクスチャマップ作成、リファレンスを使用した人型キャラクターの作成、バンプマップ・スペキュラマップ・不透明度マップによる質感表現、反射・屈折の表現、キーフレーム・階層構造・キャラクターアニメーション、ボーンとIK・スキニングなどのセットアップ基礎、ライトとシャドウの設定、カメラ設定とレンダリング設定などを実践的に理解できるよう学んでいく。	1後	60	4	○	○	○	△
○	3DCG基礎	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解することを目標とする。具体的にはポリゴンモデリングの手法やポリゴンの概念を理解し、簡易なモデルを作成し、各種テクスチャの用途を理解し、ペイントソフトを使用して簡単な模様やキャラクターの顔などのテクスチャを作成する。また、アニメーションの基本概念を理解し、ボールアニメーションなどの簡単なアニメーションと、モデルのUV展開などを実習する。	1前	60	4	○	○	○	△
○	CG映像基礎	映像制作における基本的コンポジット操作の習得を行う。画コンテからCGエフェクト映像制作ができることを目指し、また、3DCG、2DCGコンポジットのワークフローにて効率の良い管理が出来ることを目指す。具体的にはデジタル合成ソフトウェアを使用した実習を行い、各素材や3DCG制作ツールなどとの連携について学んでいく。	1後	60	4	○	○	○	○
○	映像編集基礎	作品作りを通して、映像制作における広い知識や基準を習得し、最終的に映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを利用してひとつの作品として仕上げるができるようにする。具体的には、撮影機材を使用した簡単な撮影方法の習得、映像編集ソフトウェアを使用して素材の編集、カラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作、デジタル合成ソフトウェアの基本的な使い方までを学ぶ。	1前	90	6	○	○	○	○
○	デザイン創作基礎演習	クリエイティブ業界への就職のために必要なポートフォリオ制作技術を学ぶ一方で、各自が目指す業界において就職可能なレベルの作品集を制作するため、指導教員の下で細かなアドバイスと修正を積み重ねてブラッシュアップをはかる。	1後	30	1	○	○	○	△
○	デザイン論	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。このため、デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。	1後	30	2	○	○	○	○
○	システム開発演習Ⅰ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2後	180	6	○	○	○	○
○	デザイン創作演習Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	2後	180	6	○	○	○	○



○	CMSサイト構築	多くの商用サイトの構築に利用されているCMSについて理解し、WordPressなどのCMSツールを活用してサイトが構築できるように演習を行う。具体的にはブログサイトの構築とカスタマイズ、コーポレートサイトへの活用とカスタマイズ方法を修得する。また、PHPの基礎、jQueryの使用法等も学んでいく。	34後	60	4	○	○	○						
○	モバイルアプリケーション開発	スマートフォン、タブレットといわれる端末を意識したアプリケーションの開発の基礎を学ぶ。具体的にはGUIアプリケーションの基本、アプリケーションの連携、ファイルとDBの扱い、ネットワークを使ったアプリ等の技術を習得するため、Eclipse、AndroidSDK、JDKによる開発環境の構築と、プロジェクトの作成・完成を行っていく。	3前	60	4	○	○	△	○					
○	JavaEE アプリケーション開発 I	JavaのWEBアプリケーションのServlet/JSPを通してWEBアプリケーションに欠かせないHTTPのプロトコルを学習する。具体的にはEclipse + Tomcat でJSPを使う環境を構築し、Servletのインストール、設定、コンパイル、HTTPのRequest、Response、Get、Post、Session、Cookie、DBの使用などの技術を学び、Webアプリケーション制作技術を習得させる。	3前	60	4	○	○	○						
○	JavaEE アプリケーション開発 II	JavaのWEBアプリケーションの構築を簡潔に表現するフレームワークの考え方を学ぶ。具体的には、Seaser2を通してフレームワークを利用したWebフォームの作成、Super Agile Strutsの設定、アクション、ビューの作成と応用、JDBCとの連携によるデータベース操作、ユニットテスト、その他のプロジェクトについて学んでいく。	4前	60	4	○	○	○						
○	組み込みソフトウェア開発	クロス開発環境を使ったマイコンソフトウェアの開発を行い、各種デバイスをコンピュータで動作するしくみを理解することを目標とし、組み込みソフトウェアの基本理解と、インターフェース、デジタル入出力、AD変換、DMAなどをふまえた、環境構築、回路製作、LED・大麻・CDS・AD変換・通信等の開発を行っていく。	4前	60	4	○	○	○						
○	プログラム設計	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルのプログラム設計工程に必要な技術習得を目指す。実習課題を通じて内部設計書の理解、モジュール分割、プログラム設計書の作成、単体ブラックボックステスト仕様作成と実施等、システム開発に取り組むための基本技術を学ぶ。	2前	60	4	○	○	○	△					
○	内部設計	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの内部設計工程に必要な技術習得を目指す。実習課題を通じて外部設計書の理解、DFD作成、プログラム分割、プログラム仕様書や画面設計書等内部設計書の作成、結合テストを含むテスト全般の仕様作成と実施等の作業を経験し、基本技術を習得する。	2後	60	4	○	○	○	△					
○	内部設計演習	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの内部設計工程を今まで学習した知識をもとに自ら各種仕様書を作成し実施する知識と技術習得を目指す。外部仕様書を読み込み、学生自らがDFD作成、プログラム分割、プログラム仕様書や画面設計書等内部設計書の作成、結合テストを含むテスト全般の仕様書を作成し、完成させることが出来る知識を習得する。	3前	60	4	○	○	○						
○	外部設計	システム開発の基本となるウォーターフォールモデルの外部設計工程に必要な技術習得を目指す。実習課題と講義を通して要件定義書をベースに外部設計書の作成手法について学習する。また外部設計に必要とされる各種ドキュメント類を教員指導のもと完成できる知識を習得する。	4前	60	4	○	○	○						
○	WEBサイトデザイン	パソコンのブラウザ、スマートフォン、タブレット端末など、Webサイトを閲覧するツールの多様化に対応したレスポンシブデザインの基礎を学び、HTML5とCSS3の基本仕様と、基本となるボックスレイアウトの手法を理解し、マルチデバイスに対応したページ設計及び構築ができることを目指す。	2前	60	4	○	○	○						
○	オブジェクト指向開発	オブジェクト指向設計で用いる構造や振る舞いに関する表記の記述方法を学習する。またそれら表記方法を用いた各種仕様書の記述方法について学習する。作成した仕様書を用いて実際にオブジェクト指向言語でプログラミングを行う知識を習得する。	3前	60	4	○	○	○						











○	デッサンⅣ	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○	○	△	○
○	ドローイング	ゲーム制作は一人で作るものではなく、チームで作っていく。その為に、デザイナーはデザインイメージを伝えるために3Dの出来上がりがイメージを2Dで描ける技術が求められる。この授業では、その為の基本となるパースペクティブ（遠近法・1点透視・2点透視・3点透視・分割・増殖等）を正しく理解し、作品へと繋げていけることを目標とする。	2前	30	2	○	○		○
○	3DCG総合演習Ⅰ	3DCGの制作にて使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。3DCGモデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことができることを目指す。	2前	60	4	○	○	○	△
○	3DCG総合演習Ⅱ	3DCGの制作にて使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。また人体解剖学や男女の人体の特徴を理解したリアルな人体モデルを制作する。リギング、及びモーション、ムービー制作を並行して学ぶ。	2後	60	4	○	○	○	△
○	スタジオワーク	スタジオにある映像撮影機器、カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行えるよう実習を行う。また、この中でカラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作を学び、画像及び映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを使用し、企画や演出意図を理解し、共通の認識で映像作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○	○		○
○	CG映像応用	映像制作での工程の中で完パケを想定し制作を行えることを目指し、CG合成・アニメコンポジットCG合成技術習得のため、3D、2D映像素材等から基本をmaster2Dトラッキング、3Dトラッキング、エフェクト、カラーコレクションからトータルにCGコンポジットを習得する。実写映像素材などを用いて、より実務制作寄りの工程での基本的デジタルコンポジットの操作を学ぶ。	2後	60	4	○	○		○
○	映像編集応用	企画・制作・撮影・照明などコンポジット制作全般を理解するため、基礎の授業で培った知識を活かして実際に制作を行い、カメラや照明機器などを扱いマニュアルでの撮影が行える他、デジタル合成ソフトウェアを使用して、カット割りを考慮した編集を行い、今までよりワンランク上の作品を作ることができるようになることを目指す。具体的には、クロマキーを使った同一企画でのグループ制作を通じ、グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○	○	○	
○	フォトテクニク	基本的な写真知識を会得し、カメラ操作、撮影ができるよう、カメラ機材と業務用ライティング機材を使用し、屋外及びスタジオでの撮影を行い、基本操作の習得や、ピント・絞り・シャッタースピード・露出等の実践的な撮影技術を学習する。また、被写体を観察し思い通りに的確なライティングできるよう、物理的なさまざまな表現方法を学ぶ。テーマを決めてポストカードや組み写真、展示用写真等を制作するため、フォトタッチソフトを使用して現像・作品制作を行い、様々な表現方法を学ぶ。	2前	60	4	○	○		○
○	3DCG総合演習Ⅲ	3DCG制作において質の高い作品を制作するために欠かせない、高度な技術について学んでいく。具体的には、ビューポートキャンバスを使用した3Dペイント、スプラインIKコントロール・リグモーフター・シンメトリモデリングなどを活用したキャラクターセットアップ、フォロースルーとオーバーラップ及びブロッキングアニメーション、パーティクル（イベント型・非イベント型）、エリアライトとソフトシャドウなどのライティング、メンタルレイレンダリング、マットシャドウマテリアルなどの技術を活用して、質の高い3DCG作品を完成させていく。	3前	60	4	○	○		○







○	ゼミナールⅡ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	2通	60	2	○		○	○									
○	ゼミナールⅢ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	3通	60	2	○		○	○									
○	ゼミナールⅣ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	4通	60	2	○		○	○									
○	システム開発とリーダーシップ	システム開発をはじめ各種制作活動をチームで行う事は一般的であり、チームを成功へと導くリーダーシップは益々重要となっている。システムが大規模化すると共に、多様な技術分野の専門家（技術者）との連携は不可欠であり、個人が「ポジティブな影響力を発揮するリーダーシップ」を発揮することが重要となる。その必要性を理解するとともに、その発揮方法を習得していく。	2前	30	2	○		○										○
○	問題解決と企画・提案	問題解決能力は現代社会において重要な能力であり、グループワーク形式で、その手法を習得していく。具体的には課題の抽出と構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析、見える化、企画提案、解決のためのプロセス等を学んでいく。	2後	30	2	○		○										○
○	日本語表現法	文章から情報を正確に読み取り、話の要旨をきちんととらえることができ、自分の考えを理論的に整理することができ、また語彙を増やし正しく選択し、自分の思いを言葉にし、相手に分かりやすく伝えられる技術を学んでいく。このため、芸術作品、小説、映像作品の感想文や、新聞の社説などの要約、意見文の作成などを行っていく。	1前	30	2	○		○										○
○	日本語Ⅰ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	1234前	30	1	○		○										○
○	日本語Ⅱ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	1234後	30	1	○		○										○
○	海外研修基礎講座	ICT・コンテンツ産業のグローバル化が急速に進展する中、英語の基礎的な力を身に付けるためのOIC海外研修やその他海外渡航に対応できるよう、英語学習の強化を図り、海外で過ごすための諸知識の修得や国際的マナーについて学ぶ。	123後	30	2	○		○										○
○	海外研修	海外での生活を経験しグローバル化への関心や人間的成長を果たしながら、英語の語学研修を通じて、異文化コミュニケーション（異なる民族・文化を持つ者同士の対話及びその手段）に対するグローバルマインドを涵養する。また海外研修の意義目的を達成するために事前研修を通じて十全の準備を行う。	234前	30	2	○		△	○	○								
○	インターンシップⅠ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○		○		○	○							
○	インターンシップⅡ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○		○		○	○							
○	インターンシップⅢ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	1234後	30	2	○		○		○	○							



		○	Oracle Master Gold	Oracle Master Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○	○							
		○	CCENT (Cisco Certified Entry Networking Technician)	CCENT (Cisco Certified Entry Networking Technician)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○
		○	CCNA (Cisco Certified Network Associate)	CCNA (Cisco Certified Network Associate)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	CCNP (Cisco Certified Network Professional)	CCNP (Cisco Certified Network Professional)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	マイクロソフト認定ソリューションアソシエイト (MCSA)	マイクロソフト認定ソリューションアソシエイト (MCSA)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○
		○	マイクロソフト認定ソリューションエキスパート (MCSE)	マイクロソフト認定ソリューションエキスパート (MCSE)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	Oracle Cerified Java Programmer Bronze	Oracle Cerified Java Programmer Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○
		○	Oracle Cerified Java Programmer Silver	Oracle Cerified Java Programmer Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	Oracle Cerified Java Programmer Gold	Oracle Cerified Java Programmer Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	Javaプログラミング能力認定試験2級	Javaプログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	Linux LPIC LEVEL 1	Linux LPIC LEVEL 1に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○
		○	Linux LPIC LEVEL 2	Linux LPIC LEVEL 2に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	Linux LPIC LEVEL 3	Linux LPIC LEVEL 3に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	C言語プログラミング能力認定試験3級	C言語プログラミング能力認定試験3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○
		○	C言語プログラミング能力認定試験2級	C言語プログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	C言語プログラミング能力認定試験1級	C言語プログラミング能力認定試験1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	認定スクラムマスター	認定スクラムマスターに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○								○
		○	ドットコムマスターアドバンス	ドットコムマスターアドバンスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○								○



	○	MOS(WORD一般)検定	MOS(WORD一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○	○	△
	○	MOS(EXCEL一般)検定	MOS(EXCEL一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○	○	△
	○	MOS(WORD上級)検定	MOS(WORD上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	MOS(EXCEL上級)検定	MOS(EXCEL上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	MOS(Access)検定	MOS(Access)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○	○	
	○	MOS(Power Point)検定	MOS(Power Point)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○	○	
	○	秘書検定3級	秘書検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	秘書検定2級	秘書検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	秘書検定準1級	秘書検定準1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	秘書検定1級	秘書検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	日商簿記検定3級	日商簿記検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	日商簿記検定2級	日商簿記検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	日商簿記検定1級	日商簿記検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	ビジネス能力検定ジョブパス3級	ビジネス能力検定ジョブパス3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	ビジネス能力検定ジョブパス2級	ビジネス能力検定ジョブパス2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	ビジネス能力検定ジョブパス1級	ビジネス能力検定ジョブパス1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	全経簿記2級	全経簿記2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	全経簿記1級	全経簿記1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	CGクリエイター検定ベーシック	CGクリエイター検定ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	CGクリエイター検定エキスパート	CGクリエイター検定エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○
	○	DTP検定ビジネス	DTP検定ビジネスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	15	1		○	○		○
	○	DTP検定ディレクション	DTP検定ディレクションに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234前後	30	2		○	○		○

		○ 色彩検定 3 級	色彩検定 3 級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○	○	○				
		○ 色彩検定 2 級	色彩検定 2 級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○	○	○				
		○ カラーコーディネーター検定試験 3 級	カラーコーディネーター検定試験 3 級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○	○	○				
		○ カラーコーディネーター検定試験 2 級	カラーコーディネーター検定試験 2 級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○	○	○				
		○ Webクリエイター能力認定試験スタンダード	Webクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	15	1		○	○				○	
		○ Webクリエイター能力認定試験エキスパート	Webクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○	○	○				
		○ 日本語能力認定 N 1 レベル	日本語能力認定 N 1 レベルに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	1234 前後	30	2		○	○				○	
合計				209 科目		9720 単位時間 ( 583 単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：124単位以上取得		1 学年の学期区分	2 期
「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作演習Ⅰ」のいずれかは必修科目		1 学期の授業期間	15 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。