

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	メディアクリエイト学科		平成19年文部科学省告示第20号	-			
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校メディアクリエイト学科は、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長し、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	
3	昼間	90	69	436	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		
120人		207人	6人	3人	8人	11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 90単位以上取得 うち「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 ・カウンセリングの実施等		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			
就職等の状況	■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) (株)カブコン、(株)勝和、(株)映像センター、(株)エイジエック、(株)アエックス、(株)Gramercyluz、(株)明和商会、北都システム(株)、日立SC(株)、リックシステム(株)、サンショウシステム(株)、(株)日本トラフィックサービス、(株)ビーピーシステム、(株)ニチフシステム、(株)インテックソリューションパワー、(株)アルスノヴァ、(株)IT・アルファ ■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 : 56 人 ■就職希望者数 : 人 ■就職者数 : 44 人 ■就職率 : % ■卒業者に占める就職者の割合 : 78.6 % ■その他  (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)		主学修成果(資格・検定等)		■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報)			
				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		③	16人	8人
				C言語プログラミング能力認定試験3級		③	18人	14人
				ITパスポート試験		③	9人	5人
				経済産業省基本情報技術者		③	10人	6人
				CGクリエイター検定ベーシック		③	34人	29人
				Webクリエイター能力認定試験スタンダード		③	5人	5人
				※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				
中途退学の現状	■中途退学者 13 名 平成30年4月1日時点において、在学者206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193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		■中退率 6.3 %					
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 (評価団体、受審年月、評価結果又は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	<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」などを希望する者を含みません。

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、賞金、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職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職員
- 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職員

(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現在

名前	所属	任期	種別
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	株式会社エンジズ プロデューサー	2018/4/1～2019/3/31 2019/4/1～2020/3/31	③
中川 悠	株式会社GIVE&GIFT 代表取締役	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		
野田 知哉	大阪情報コンピュータ専門学校デザイン系分野主任		
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(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ド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

・タスクベースド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。また実際の演習では、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。

### (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。	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「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 作道印刷 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

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:「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: 2018年9月21日

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 指導力の修得・向上のための研修等

##### 1) 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26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: 第22回文化庁メディア芸術祭

連携企業: 文化庁

開催日: 2019年6月8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を確認し、最新の業界動向を学生の専門教育指導に活かした。

#### ② 指導力の修得・向上のための研修等

1) 研修名: 大学入学者の知識とスキルを測定する「情報プレースメントテスト」 基調講演

連携企業: 関西教育ICT展

開催日: 2019年8月2日

内容: 現在、高大接続改革として、大学入学共通テストの導入が進められている。高校までの情報教育と大学の一般情報教育の関係が深い、プレースメントテストに関する紹介が行われる。今後の新入生導入教育を含めた教育内容の検討に活用する。

2) 研修名: 学生を授業に参加させる秘訣 —アクティブラーニングの魅力—

主催: 関西地区FD連絡協議会

開催日: 2019年8月9日

内容: 滋賀県立大学で、アクティブラーニングを利用した授業方法や、教育環境についての講義を受講する。アクティブラーニングでの学びを実感するために、グループワークのできる座席配置で研修会が実践的に行われる。これらの内容をまとめ、「発問」、「グループワーク」などのアクティブラーニングの授業展開に向けた参考事例として活用する。

3) 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)

主催: 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2~3月実施予定

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、引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

#### (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 貢一郎	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

## (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>

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 メディアデザイン学科) 令和元年度																
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		
	○		ビジネスアプリ ケーションⅠ	仕事を支えるレポートの作成、表計算、プレゼン資料を効率的かつ効果的に作成するための能力を習得する。また、パソコンを教育・研究の道具として活用するための基礎能力を涵養する。	1前	30	1	○			○					
	○		ビジネスアプリ ケーションⅡ	ビジネスシーンで重要なソースとなるデータベースについてしっかりと理解したうえで自由自在にデータを検索し、クエリを使ってSQLの仕組みを理解できるようになるため、Officeツールの一つであるAccessを使用し、新規テーブルの作成、リレーションシップの設定、フォームやレポートを活用する技術等を学んでいく。	1後	30	1	○								
	○		コンピュータシ ステム	コンピュータがデータを処理するために用いる2進数や、データの表現方法などの基礎理論を理解する。また、コンピュータを構成する装置や、その周辺機器について理解する。また、基本ソフトウェアであるOSや、システムの構成、ネットワークの種類についても理解する。	1前	60	4	○				○				
	○		システム開発基 礎	システム開発手法のベースとなっているウォーターフォールモデルの開発プロセスを学習し、開発の流れや、各フェーズでの作業内容、設計に必要な基本的開発技法を修得することを目標とする。DFD、HIPO、決定表、モジュール分割などの基本的な開発技法についても理解を深める。	1後	30	2	○				○				
	○		データ ベース 技 術	データベースの概要として、データのモデル化手法に関するER図、正規化理論、DBMSに関する排他制御、障害回復について理解し、またSQL言語の基本的な文法を説明し、机上でSQL文の結果が導き出せるように学んでいく。	1後	60	4	○				○				
	○		ネットワーク技 術	通信ネットワークにおける基本構成と基礎技術である伝送制御技術と通信サービスについて理解し、ネットワークを理解するのに必須になるネットワークアーキテクチャとしてのTCP/IPの各階層におけるプロトコルの内容を理解できるよう学んでいく。	1前	30	2	○				○				
	○		マネジメントと 戦略	本科目は企業活動における経営活動についての経営手法を理解し、現実の企業経営に対する理解、評価ができるようになることを目指す。今後IT技術者を目指す人材の土台として、情報戦略とマネジメントの基礎知識を理解し習得するため、学んでいく。	1前	60	4	○				○				
	○		CASL	基本情報技術者試験対策として、アセンブラ言語CASLを用いたアルゴリズムを含めた理解を目標に、メモリとレジスタ、アドレスを使ったデータのやりとり、加減算処理、論理演算、ビット操作に関する復習と確認、分岐命令・フラグレジスタ、比較、シフト演算、その他の処理を含む演習を行う。	1前	60	4	○				○				
	○		アルゴリズム	アルゴリズムの基礎的な考え方、知識および基本となるアルゴリズムの修得を目標とする。アルゴリズムの表現方法として、流れ図、擬似言語の使用法を学習する。あわせて、いくつかの基本アルゴリズムについても学習する。	1前	30	2	○				○				
	○		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	○				○				





○	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、パンプマップ・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、ライトとシャドールの設定、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ことができるようになる。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	○	○	○	
○	Web制作概論Ⅰ	Webサイトを制作するために、必要な基礎としての技術・情報（ビジュアルデザインからWebプログラミング）を習得するため、HTML文書の書き方、CSSでのデザインの指定、イメージ画像の作成の方法などを学ぶ。	1前	60	4	○	○		○
○	Web制作概論Ⅱ	スマートフォンやタブレットなどの多様化に伴って、Web制作においてインタラクティブな演出やアニメーションを表現するために不可欠になっているJavaScriptとjQueryについての技術・知識を実践的に学ぶ。	1後	60	4	○	○		○
○	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	○	○	○	○
○	システム開発演習Ⅱ	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、より高度な技術に挑戦し、チーム制作による高度な作品の制作や、本格的な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。	3後	180	6	○	○	○	○
○	デザイン創作演習Ⅱ	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。3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、最新のツールの活用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。	3後	180	6	○	○	○	○
○	Windowsアプリケーション開発	Windowsアプリケーションソフトを作成するための代表的なプログラミング言語であるVisual C#の開発手法を学ぶ。Windowsソフト開発の基本に慣れるとともに、Accessなどのデータベースと接続し、業務用システムが構築できる力を身に付ける。	2前	90	6	○	○	○	○
○	プログラミングⅢ	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ミング及びテスト工程に必要な技術を今まで習得した知識をもとに、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。教員が指示した実習内容を通じて、プログラム設計書を作成しプログラミングを作成する。また、ホワイトボックステスト仕様書を学生自らが作成しテストを実施し作成したプログラムの評価を実施できる知識を習得する。	2前	90	6	○	○	○	○
○	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	○	○	○	○
○	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	○	○	○	○
○	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	○	○	○	○
○	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	○	○	○	○

○	○	○	オブジェクト指向開発Ⅱ	オブジェクト指向開発をUMLを使用して実践的にできる力を身につけていくため、設計から実装までの事例を使用して演習していく。またJUnit等のソフトウェアテスト技法や、ソフトウェア部品化の重要性を学び、リファクタリングやTDD、KPT、ペアプログラミング、コードレビューなどのベストプラクティス・アジャイル開発の技法について学んでいく。	3前	60	4	○	○	△	○
○	○	○	SQLⅠ	基本的なSQL SELECT文の作成、INやLIKEなどの演算子を利用したデータの検索条件を定義、各種関数でデータを加工、複数の表の結合や副問い合わせ、データ操作、オブジェクトの作成および管理について学ぶ。データベースの基本的な概念を理解し、説明できるようになり、SQL文を使用したデータベースの操作ができるよう、演習を行う。	2前	30	2	○	○		○
○	○	○	SQLⅡ	Oracle Databaseを使用した演習を通じて、SQL文を使ったデータベース操作・構築の実践的な技術を学んでいく。具体的には、複数の表からのデータの表示、副問い合わせを使用した問い合わせの解決、集合演算子の使用、データの操作、表の作成と管理、表以外のスキーマオブジェクトの作成と管理を学んでいく。	2後	30	2	○	○	○	△
○	○	○	ネットワークサーバ構築	ネットワークサーバOSとして、多くのWebサイト等で活用されているLinux/unixについて学び、サーバ構築と管理技術を学んでいく。具体的には、シェル、コマンド、ファイルとディレクトリ、テキストファイル編集、シェルスクリプト、Webアプリ（Php、MySQL）とサイト作成、Ubuntuインストール、ユーザ管理、プロセスとジョブコントロール、ネットワークング、サーバアプリケーションについて学ぶ。	3後	60	4	○	○		○
○	○	○	ゲーム数学	ゲームプログラミングで必要となる基礎的な数学を学ぶ。具体的には、幾何の基礎、座標系、点、直線、放物線、円と球、衝突判定、ピタゴラスの定理、2点間の距離、三角関数、角度とラジアン、sin、cos、tan、公式と応用、ベクトルの概要と単位ベクトル、正規化、加減法、内外積、行列概要と加減法、乗法、転置、平行移動、スケーリング、回転、合成、行列式などを学んでいく。	2前	30	2	○	○	△	○
○	○	○	ゲーム制作概論	ゲーム作品の制作には、ゲームに対する理解と、企画が必要となる。この授業では企画をプログラムするのに必要な要素を理解し、まずアイデアや企画から仕様を作成する技術を身につけ、仕様に基づいたプログラムの流れや、グループでの制作・開発に必要な技術を修得していく。	2前	30	2	○	○	△	○
○	○	○	ゲーム企画	プレイヤーの求めるゲームを考察し、アイデアを出し、企画書としてまとめることができるよう、必要となる要素と作成法を学んでいく。一枚企画書の作成と発表から始まり、コンセプト、アイデアの考え方、グループでのアイデア出し、マーケティングと販売戦略、レイアウト、実践的な企画書の作成・発表までを演習していく。	3前	30	2	○	○		○
○	○	○	2Dゲームプログラミング応用	ゲームでは、次々と起きる複数の状態の変化や画面の遷移を制御しなければならない。サンプルのプロジェクトを基に、音、タイマー、パズル、画面切替、アニメーション、格闘ゲームなどでその仕組みをひも解いてゆく。また、外部ファイル（ステージ等）の生成・活用方法も学ぶ。	2後	30	2	○	○	○	
○	○	○	2Dゲームプログラミング基礎Ⅱ	2Dゲームプログラミングに必要な基礎知識を学習する。ゲームプログラミングに必要な画像の表示・キー入力・当たり判定・音の再生など基礎知識の習得と、専用ライブラリを利用した簡単な2Dゲームを作成できるようになることを目標とする。	2前	60	4	○	○	○	
○	○	○	Windowsプログラミング	Windowsアプリケーションの開発において中核的な技術となっているWPFでの画面制作と、オブジェクト指向プログラミングについて深く理解し、仕様をプログラミングにより実装できる実力を養っていく。具体的には、Visual StudioとVisual C#を使用してクラスの作成を実際に演習し、またデータ処理（Entity Framework）、データバインディング（各種ViewModelの作成）、印刷、ファイル操作等の技術を身につけていく。	3前	30	2	○	○		○

○	○	3Dゲームプログラミング応用	3Dゲームで豊かな表現を行うために必要となるモーション制御などの仕組みを理解し、3次元空間内を自由に移動させるため、適切な衝突判定方式を用いて制御する方法を修得する。具体的には任意軸の回転の理解と操作、3Dマップエディタなどのツールの活用、テンプレートの変更とオリジナル3Dゲーム制作などを学んでいく。	3後	60	4	○	○	○	△
○	○	3Dゲームプログラミング基礎	3D空間を用いたゲームの制作手法を学習する。3D空間を理解し、オブジェクトを適切な位置に配置・移動させるため、データ集合がオブジェクトであることを意識し、オブジェクト指向を意識したプログラムを作成することを学ぶ。3D空間内での衝突判定を理解し、オブジェクト同士の衝突を実装する。	3前	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームアーキテクチャ概論	ゲームプログラム中に多用されるアルゴリズムやクラス構築方法の考え方を修得するため、これまで学んだアルゴリズムを実際にゲームプログラム作成に適用して演習する。これらを通じて、他人のPGを解析する力、管理オブジェクトの探索や管理そのものの考え方などを学習する。	2後	30	2	○	○	○	○
○	○	ゲームCGデザインⅠ	ゲームCGで使用される基本的な技法による作品を制作する技術を身に付けるため、キャラクターデザイン・アニメーション作成・オブジェクトデザインについて学んでいく。具体的には、イラスト作品として完結するためのものとは違い、ゲーム性を意識したデザインを行い、作品を完成させていくため、ドットイラスト、スプライトアニメーション、UIデザインなどを学ぶ。	2前	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームCGデザインⅡ	3DゲームにおけるCGデザインでは、DirectXなどの開発環境に対応したモデルや3Dエフェクトの作成方法を学ぶことが必要になる。実際にDirectXのゲームに組み込むことが可能な3Dモデル、3Dエフェクトの作成方法を習得しながら、作品制作においてゲームエフェクト、3Dキャラクターモーション、3Dモデルをゲーム用データへ変換した武器モデル制作などを行う。	2後	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームキャラクターデザインⅡ	解剖学的に正しい人体や動物のモデリング・デッサン技術を前提として、人や動物の動き、即ち格闘ゲームにおける攻撃や防御の動きとポーズ、キャラクターを様々なアングルから捉えた時の、デザイン・表現・構成ができるように、レイアウト、キャラクターデザイン、3D素材作成とブラッシュアップを行っていく。	2前	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームCGデザインⅢ	複雑な動きを求められる3Dゲームのキャラクターモーションでは、より効率的に動かすためのセットアップが求められるため、マニピュレータやリアクションマネージャーなど、リグをより高度なレベルで構築するための手法を習得していく。また3Dステージモデルの、テクスチャ・オブジェクトそれぞれの作成技法を、屋内・屋外それぞれの特徴を踏まえて演習していく。	3前	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームCGデザインⅣ	実際のゲーム制作現場で採用されている様々な制作手法を身につけて、ゲームCG制作ができるよう、最新ゲームからグラフィック表現を学んでいく。具体的にはモーションキャプチャデータの3DCGへの取り込み、キャラクターモーションとしての使用とボーン構成、リグ構築、イベントシーンの作成、ライティング、カメラワーク、演出、仕上げなどを学ぶ。	3後	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームオブジェクト制作Ⅰ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、ハイエンドな作品を制作するための演習を行う。	3前	60	4	○	○	○	○
○	○	ゲームオブジェクト制作Ⅱ	3DCG制作に関する総合的な知識と技術を前提として、ゲームで実際に使用されるモデル制作、リギング、モーション、ムービー制作について、各自の希望専門分野（モデラーまたはモーション）に基づいて、スカルプトハイエンドモデルやシーン作成など、高度な作品を仕上げていく。	3後	60	4	○	○	○	○













○	ゼミナールⅠ	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。	1通	60	2	○		○	○									
○	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	○		○	○									
○	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。	123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。	123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。	12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。	23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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123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。	123 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。	123 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。	123 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。	123 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。	123 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。	123 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。	123 前後	30	2		○	○				○	
合計				194 科目	8160 単位時間 ( 505 単位 )									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：90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。