

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	ゲーム学科	平成19年文部科学省告示第21号	-																															
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校ゲーム学科は、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30年 2月 27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																												
2年	昼間	62	57	245	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																														
80人	23人	1人	1人	1人	2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 62単位以上取得 うち「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作制作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) アイスター(株)、ナビオコンピュータ(株)、(株)ケー・エス・ディー、(株)シーエスコミュニケーション、(株)ナック、(株)イベント21、(株)かんこう ■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 19人 ■就職希望者数 人 ■就職者数 10人 ■就職率 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 52.6 % ■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)	■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) <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>③</td> <td>6人</td> <td>2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>③</td> <td>12人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>2人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>MOS(Excel 2010)</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>MOS(Word 2010)</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>3人</td> <td>1人</td> </tr> </tbody> </table> ※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) ■自由記述欄 ※ITパスポート、情報処理技術者、応用情報技術者試験は国家資格				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	6人	2人	C言語プログラミング能力認定試験3級	③	12人	6人	ITパスポート試験	③	2人	1人	MOS(Excel 2010)	③	7人	4人	MOS(Word 2010)	③	4人	1人	CGクリエイター検定ベーシック	③	3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	③	6人	2人																																
C言語プログラミング能力認定試験3級	③	12人	6人																																
ITパスポート試験	③	2人	1人																																
MOS(Excel 2010)	③	7人	4人																																
MOS(Word 2010)	③	4人	1人																																
CGクリエイター検定ベーシック	③	3人	1人																																
中途退学の現状	■中途退学者 5名 ■中退率 19.2 % 平成30年4月1日時点において、在学者26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21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
松木 治	株式会社ケーツー ソフトウェア制作室室長	2018/7/1～2019/3/31	③
堀之内 健司	株式会社ラクジン ブッキングコーディネーター	2018/7/1～2019/3/31 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		
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		

※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に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

・「社会で長く活躍する技術者・クリエイターを養成する」ために取り組んでいるiCDタスクの到達目標と本校カリキュラムとの関連性について、企業からの意見を踏まえ体系的な内容として確定させると同時に、企業と連携し教育内容の具体化(コンテンツ制作)を進めることとした。

・企業との連携科目である「システム開発演習」「デザイン創作演習」のチーム構成についてはテーマ設定による学生間での自由な組み合わせであったが、企業からの意見を踏まえ、チームにおける学生一人一人の役割が十分に発揮され成長の機会となるよう学生の技量と資質を一定判断したチーム編成に変更することとした。また、同科目の最終プレゼンテーションにおいて作品説明の論理や展開、思考の深さについて客観的な評価が一層、得られるよう多くの企業の招聘を検討することとした。

・職種に対する学生の理解を深めるためには、入学した当初から業界の理解と企業業務内容の理解が重要であるとの意見を踏まえ、ゼミナールやキャリアデザインの内容に企業が取り扱う業務内容を取り入れると同時に企業を招聘した職種理解セミナー等を実施することとした。これにより学生の職種選択の幅を拡大することにつなげる。

・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。

## 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。

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。	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

## 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、別紙、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:「CEDEC2018」

主催: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8月22日～24日

内容:ゲーム開発における最新技術や、それらをどう開発に取り組むかといった現場の情勢を講演やセッションを通じ情報収集する。特に状況変化が激しいスマートフォンやVRといった分野に業界がどのように対応するかを見、ゲーム開発指導の方向性を含め、学生指導に活用した。

② 指導力の修得・向上のための研修等

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の低迷など、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:CEDEC2019主催: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年9月4日-6日

内容:ゲーム開発における最新技術や開発現場の情勢を講演やセッションを通じ情報収集する。特に状況変化が激しいネットワークゲーム、スマートフォンやVRといった分野に業界がどのように対応するかについて視察し、ゲーム開発指導の方向性を含め、学生指導に活用する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

1) 研修名:「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 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>

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 ゲーム学科) 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	○		○		○									
○	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、ウオ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オ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、一通りの作業を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		○		○		○								













○	ネットワークメディアアート	古来よりヨーロッパ、中国、北アフリカなどでは、技術と芸術は切り離せない両輪として共存してきた。その典型がルネサンスの万能人レオナルド・ダ・ヴィンチなどの芸術家兼エンジニアである。この授業では、国内外の型破りなアートプロジェクトを取り上げながら、ITエンジニアとデジタルアーティストとの相互関係を探っていく。1969年の世界初のインターネット接続から現在のネットワークアート等を考察する。	2前後	30	2	○		○		○	
○	AIと社会	いま、次々と新しい技術があらわれ、日々発展し、マンガやアニメ、映画、ゲームなどさまざまなメディアで描かれる未来社会が到来しようとしている。本授業では、AIやビッグデータ、ロボットなどそれぞれの新しい技術の特質をつかみとること、また、私たちはそうした技術をどのように活かすことができるか考えられるようになることを目標とする。	2前後	30	2	○		○		○	
○	技術者のための環境問題入門	21世紀は「環境の世紀」とも呼ばれるように、現代社会において、私たちは、「環境問題」との接点を随所に持ちながら日々の生活を営んでいる。21世紀を生きる私たちに求められていることは、人間の経済活動と自然環境の調和を図り、持続可能な社会を構築していくことにある。本講義では、現代社会が直面する「環境問題」について、基本的な「ものの見方」を養うことを第一の目標とする。	2前後	30	2	○		○		○	
○	ITパスポート試験	ITパスポート試験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。	12前後	15	1		○	○		○	△
○	情報セキュリティマネジメント試験	情報セキュリティマネジメント試験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。	12前後	30	2		○	○		○	
○	基本情報技術者試験	基本情報技術者試験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。	12前後	30	2		○	○		○	△
○	応用情報技術者試験	応用情報技術者試験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。	12前後	30	2		○	○		○	△
○	データベーススペシャリスト	データベーススペシャリス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。	12前後	30	2		○	○		○	
○	ネットワークスペシャリスト	ネットワークスペシャリス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。	12前後	30	2		○	○		○	
○	情報処理安全確保支援士試験	情報処理安全確保支援士試験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。	12前後	30	2		○	○		○	
○	Oracle Master Bronze	Oracle Master 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。	12前後	30	2		○	○		○	
○	Oracle Master Silver	Oracle Master 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。	12前後	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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12前後	30	2		○	○	○							
		○	Oracle Certified Java Programmer Bronze	Oracle Certified 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。	12前後	15	1		○	○	○							
		○	Oracle Certified Java Programmer Silver	Oracle Certified 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。	12前後	30	2		○	○	○							
		○	Oracle Certified Java Programmer Gold	Oracle Certified 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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12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。	12前後	15	1		○	○								○





	○	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。	12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。	12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。	12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。	12前後	30	2		○	○			○		
	○	日本語能力認定N1レベル	日本語能力認定N1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。	12前後	30	2		○	○				○	
合計					135 科目		4905 単位時間 ( 302 単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：62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		1学年の学期区分	2期
		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。