

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																							
KCS鹿児島情報専門学校		昭和59年3月26日		瀬筒 洋一		〒890-0065 鹿児島県鹿児島市郡元 1-9-5 (電話) 099-258-0121																							
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																							
学校法人電子開発学園九州		昭和57年1月17日		松尾 泰		〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野二丁目4番1号 (電話) 093-531-9131																							
分野	認定課程名	認定学科名				専門士	高度専門士																						
工業	工業専門課程	情報システム専門科				平成16年文部科学省告示第21号	-																						
学科の目的	企業が求める実践的かつ専門的な知識・スキルを有する高度ICT人材の育成を目的として、情報システムの設計・開発を行うための基礎力からより高度な知識・スキルまで、企業等との連携により専門的かつ実践的な演習・実習を通して学習する。																												
認定年月日	平成 26年 3月 31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年	昼間	3000時間	1200時間	750時間	1050時間		単位時間																						
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数		兼任教員数		総教員数																						
120人	89人	0人	3人		0人		3人																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 科目試験にて評価 80点以上 優 70点以上80点未満 良 60点以上70点未満 可 60点未満 不可 (単位未取得)																							
長期休み	■学年始め:4月1日 ■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8日 ■学年末:2月10日～2月19日, 3月24日～3月31日			卒業・進級条件		・全科目で8割以上出席していること ・すべての必修(選択必修含む)科目を修得(合格)していること																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任やスクールカウンセラーによる面談 メール等による授業フォロー 保護者への連絡・面談、家庭訪問など			課外活動		■課外活動の種類 クラブ活動 学園祭実行委員会 ■サークル活動: 有																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) IT・ソフトウェア・情報処理関連企業 ■就職指導内容 保護者対象就職説明会、業界セミナー、リクルートスタイルセミナー、校内での会社説明会、個別カウンセリング、面接指導等 ■卒業者数 20 人 ■就職希望者数 19 人 ■就職者数 19 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 95 % ■その他 : (平成 28 年度卒業生に関する平成29年5月1日 時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)※3		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>20人</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>9人</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>高度情報セキュリティ(DB)</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>マルチメディア(エキスパート)</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>5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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	③	20人	9人	応用情報技術者試験	③	9人	3人	高度情報セキュリティ(DB)	③	4人	2人	マルチメディア(エキスパート)	③	8人	5人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																										
基本情報技術者試験	③	20人	9人																										
応用情報技術者試験	③	9人	3人																										
高度情報セキュリティ(DB)	③	4人	2人																										
マルチメディア(エキスパート)	③	8人	5人																										
中途退学の現状	■中途退学者 2 名 ■中退率 2.3 % 平成28年4月1日時点において、在学者75名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者73名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事情、意欲欠如 ■中退防止・中退者支援のための取組 スクールカウンセラーの活用、リメディアル教育等の授業フォローアップ、ハラスメント相談窓口等																												
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 入学初年度における各種授業料減免制度(特待生制度、KCS奨学生制度、資格特典制度、兄弟姉妹特典、離島者支援特典等)・・・返済不要 ■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																												

(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、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

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

当校を含む電子開発学園では、教育課程の編成を目的とした「カリキュラム検討委員会」を設置し、カリキュラム体系図、授業科目の設定を学園全体で共有する。学園の教育理念である「IT人材育成に関する国策の推進役を担うとともに、IT企業が求める実践的なIT人材を育成することにより、情報化社会の進展に寄与する」をもとに、IT業界の最新動向を調査・研究するとともに、国策や企業ニーズに対応するため、教育課程編成委員会への有識者・企業の委員参加を求め、業界や地域ニーズの収集・反映を行って、本校の教育課程を編成していく。
教育課程編成委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施した教育課程の問題点・課題等を把握し、改善のうえで翌年度の教育課程に反映する。

(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では、以下の事項を審議する。

- ① 教育課程の編成及び実施に関すること。
- ② 教育計画及び授業時間の編成に関すること。
- ③ 教材の確保、開発に関すること。

委員会の審議結果を基に、教務部長が中心となって教育課程の見直しを行い、翌年度の教育課程に反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年12月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
白尾 克己	KCS鹿児島情報専門学校 教務部長	平成28年4月1日～ 平成29年3月31日(1年)	
瀬筒 洋一	KCS鹿児島情報専門学校 校長	平成28年4月1日～ 平成29年3月31日(1年)	
興 武良	KCS鹿児島情報専門学校	平成28年4月1日～ 平成29年3月31日(1年)	
郷原 知展	一般社団法人 鹿児島県情報サービス産業協会	平成28年12月1日～ 平成29年3月31日(4ヶ月)	②
大島 誠	エレム・コミュニティ	平成28年4月1日～ 平成29年3月31日(4ヶ月)	③

※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

委員会は毎年度設置し、年間2回開催とする。

(開催日時)

第1回 平成28年12月01日 13:30～14:50

第2回 平成29年03月13日 10:00～12:00

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

「本校の卒業生の技術レベルは非常に高いので、今後はコミュニケーション能力や問題解決能力の開発を更に高めるように工夫したら良い。」との意見を受け、システム開発演習等の科目において、異なる学年生同士でプロジェクトチームを作り協調しながら問題を解決するなどの授業改善を図ることを検討中である。また「テスト工程や運用工程に関する教育も充実させたい。」との指摘を受け、関連科目の拡充を検討中である。

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

システム開発企業と連携し、演習授業の計画・実施・評価を行うことで、実践的な知識とスキルの修得が可能となる。また業界の最新情報や実際の事例の解説などを、実務経験が豊富な企業講師が行うことで、IT業界に関する学生の興味を喚起させ、職業像を定着させ、就業への意欲を向上させることを狙う。

これらの内容を盛り込んだ協定書・契約書を企業等と締結し、企業でのシステム開発事例を題材に企業人が実習・演習することで、システム開発における実践的かつ専門的な能力を育成する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容
 企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法を設計する。
 実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生を直接指導する。
 演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法に則り、企業側講師と学校側講師が連携して学生を評価する。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
実践システム設計演習	連携企業の実践的なシステム開発事例を基に、PBL形式にてシステム開発の上流工程を体験することにより、IT技術要素やプロジェクトマネジメント手法を学び、SE業務の難しさや喜びを体験し、就業イメージを持たせる。	株式会社エスシーシー

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

職員研修規程に基づき、次の方針で教員を研修に参加させる。

・学園を含むeDCグループ合同のPINE-NET企業内教育講座を受講させることにより、システム・医療情報・コンテンツ等に係る開発や制作に必要とされる最新知識、最新技術、業界動向等を把握し、専修学校の授業に反映させる。

・eDCグループ合同研修に教職員を参加させることにより、システム開発等で求められている技術及び技能を修得・向上させる。

・学園の講師に求められる教育工学や生徒に対する指導力等の修得・向上については、学園が独自に企画した研修又は外部の必要な研修を教職員に受講させる。

・教職員の自己啓発を支援するため、通信教育講座を提供したり、資格取得のための費用を支援する。

(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

H28.11.28 システム専攻教員受講:アジャイル型プロジェクトマネジメントの導入(第一部)

H28.12.01 システム専攻教員受講:アジャイル型プロジェクトマネジメントの導入(第二部)

H29.2.9 システム専攻教員受講:フロントエンド・エンジニアリングを用いたスマホアプリ開発手法

H29.03.29 全員受講:情報処理安全確保支援士試験(H29春期開始)研修 全職員受講

H29.03.31 全職員受講:改正個人情報保護法の改正内容に関する研修 全職員受講

② 指導力の修得・向上のための研修等

H28.07.22～H29.03.15 全職員受講:アクティブラーニング入門・ルール・実践・振り返り編(全4回)

H29.11.14 全職員受講:ヒューマンエラー ～その背景と防止策～

H29.11.17 全職員受講:コミュニケーションと戦略を使いこなそう～9割の人が陥る誤努力からの脱出～

(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

H29.07.26 CGゲーム専攻職員受講:AR・VRのビジネス活用

H29.10 セキュリティ担当教員受講予定 システム専攻職員受講:産学研連携特別授業

H29.11 全職員受講:産学研連携特別授業 eコマース

② 指導力の修得・向上のための研修等

H29.07.31～H29.08.01 中堅専攻講師受講:アクティブラーニング研修

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

学校関係者評価は、学校関係者として卒業生・その他・企業および学識経験者から構成される委員が参画した学校関係者評価委員会を設置して、自己評価をもとに、教育理念と目的に沿った人材育成がなされ、かつ、健全な学校運営(学生募集～教育～就職)が行われているか評価し、評価結果を教育活動その他の学校運営の改善等に生かし、学校運営の客観性と透明性を高めることを目的とする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念、目的、育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念、目的、育成人材像、特色、将来構想などが学生、保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界ニーズに向けて方向づけられているか

(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する制度は整備されているか ・教務、財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・教育活動に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成、実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか

(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか

※(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

文部科学省発行「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づいて実施した自己評価結果をもとに、平成28年10月に学校評価委員会を開催した。委員会では、参加委員からの指摘・評価事項を取りまとめるとともに、それらを次年度の教育活動その他の学校運営の改善等に活用することを組織として決定した。具体的には学生のコミュニケーション能力を高めるために、普段の授業の中でアクティブラーニングに取り組み、主体的な授業を展開することとしている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成28年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
中島 安敬	北海道情報大学元理事	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	学識経験者
山下 昭一	(株)鹿児島クリマ 部長	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	企業委員
時任 昭行	鹿児島県立 開陽高等学校 教諭	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	高校委員
下川 浩二郎	(株)下川総合住宅 代表	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	地域関係者
時田 英治	富士ゼロックス鹿児島(株)	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	卒業生
西 ゆかり	医療情報学科2年生の保護者	平成28年10月1日～ 平成29年9月30日(1年)	保護者代表

※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、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期 平成28年11月4日

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: http://www.kcska.ac.jp/files/bgeditor/other/09_public.pdf

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

本校が連携する企業等の学校関係者に、本校に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑に進め、学校関係者評価活動の充実や教育内容の向上を図る必要がある。

そのため、学園は連携する企業等の学校関係者に対し、教育目標や計画などの方針をはじめ、教育対象となる生徒・カリキュラム、教育環境や経営情報などの情報を公開し、もっての相互理解を深める。

(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	学校概要(校長名・所在地・連絡先・沿革) 学校の教育理念・特色 育成人材像
(2) 各学科等の教育	定員数、カリキュラム、卒業・進級要件、成績評価の基準 資格取得実績、主な就職先・就職率
(3) 教職員	教職員数、組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	演習・実習への企業との連携方針、就職支援等への取組支援 インターンシップへの取り組み
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育環境、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、スクールカウンセラー、学生寮、ハラスメント対策
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、奨学金
(8) 学校の財務	資金収支計算書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	-
(11) その他	学則

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: <http://www.kcska.ac.jp/about/evaluate-2>

授業科目等の概要

(工業専門課程情報システム専門科) 平成29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	
○			ITの職業と情報倫理	IT関連の職業や資格試験の紹介と必要な学習内容を説明。また悪質商法、不当請求、オークション詐欺、個人情報の扱いやコンピュータウイルスなどの被害例を説明し、学生が在学中に犯罪に巻き込まれないように具体的な注意を行う。	1・前	30	2	○			○		○		
○			情報基礎理論	情報処理技術者に必要な情報科学を学習する。離散数学(数値表現や論理演算)、応用数学(確率・統計・グラフ)、情報(情報・符号理論の概念)、通信(情報伝送技術・方式)、計測・制御(信号処理の必要性・仕組み)に関する基礎理論等	1・前	90	2	○			○		○		
○			アルゴリズム	プログラミングの基礎としてアルゴリズムの概念や具体的な表現方法を学習する。流れ図(フローチャートや疑似言語)の考え方、記号、基本構造(順次・判定・繰返し)、配列の基本操作等	1・前	60	4	○			○		○		
○			データ構造とプログラミング	データ構造の概念や仕組み、代表的手法を理解しアルゴリズムの基本的な設計方法を学習する。データ構造の概念(配列・スタック・キュー・リスト・木構造等)、データ処理(探索・整列・文字列操作・計算量等)、ファイル処理(併合・突合・更新等)等	1・前	30	2	○			○		○		
○			データベース基礎	ファイル・データベースの概念や基本的な仕組みを学習する。ファイル編成・モデルの種類・特徴等。また、データベース設計、管理、運用について学習する。管理(表・利用者権限・スキーマ・DBMS)、設計方法(正規化・E-R図)、SQL(DDL・DML)等。	1・前	60	2	○			○		○		
○			ネットワークとセキュリティ	ネットワークの種類・回線(LAN・WAN、計算)、アーキテクチャ(OSI参照モデル・伝送制御)、TCP/IP、管理運用について学習する。また、セキュリティの概念や管理(リスクの範囲・分析・評価)、ポリシー(ISMS、評価基準、関連機関)、対策技術等について学習する。	1・前	60	2	○			○		○		
○			ITストラテジとマネジメント	IT戦略で重要となるシステム戦略(企画・要件定義・調達)、経営戦略(概念・立案)、企業と法務(財産権・関連法規・ガイドライン等)、プロジェクトマネジメント(スコープ・品質・調達・ステークホルダー等)、サービスマネジメント(設計・テスト・運用・ファンクショナルマネジメント等)について基本的な内容を学習する。	1・前	30	2	○			○		○		

○		システム開発基礎	システム開発の手順や分析・要求定義での各種技法について学習する。基本計画、外部設計(概要・画面設計・DB設計・設計書等)、内部設計(概要・機能分割・構造化設計・設計書等)、プログラム設計書、プログラミング・テスト(モジュール設計・言語・手法等)、オブジェクト指向、開発管理等。	1・前	30	2	○		○	○								
○		コンピュータ入門	コンピュータ(Windows, ファイル, 文書ソフト, 表計算ソフト)の基本的な操作方法を身につける。そしてシステム開発・ゲーム制作用のツール類を体験する。本科目は、1年後期から選択する専攻への学生自身の判断材料となると同時に、コンピュータ実習・演習授業への準備科目となる。	1・前	60	2			○	○		○						
○		ヒューマンインターフェイス論	視覚、聴覚、触覚などの感覚がもつ特性、脳の働きと人間の心理と行動、デバイスの特性や技術の進歩を検討することによって、良いヒューマンインターフェイスを設計するための背景知識と手法、ツールを学習する。	2・後	30	2	○			○		○						
○		JAVA	プログラム言語「Java」を使って、プログラミングの基礎(データ型、配列、条件分岐や繰り返し型、いろいろな制御文)やメソッドの概念や利用方法、例外処理などを学習する。	1・後	120	6	○			○		○						
○		C#プログラミング	VisualC#.Netを学び、データベースを制御できるようになることを目標に、簡単なシステム管理ツールを開発する。	3・前	90	4				○	○		○					
○		アプリケーション開発技術	オブジェクト指向設計を中心とした設計手法について学習する。	2・前	30	4			○			○						
○		オブジェクト指向設計分析	UMLを用いて要求モデル、分析モデルを作成しながら機能設計の手法を学ぶ。	2・後	60	2				○		○						
○		オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の基本的な考え方を学習し、JAVAによるオブジェクト指向の実装の仕方を学習する。	2・前	90	4			○			○						
○		テストと移行・導入	ソフトウェア開発時の品質管理工程で利用される各種テスト技法を学習するとともに、開発現場での品質管理業務の実状を理解する。	3・後	30	2	○					○						
○		実践システム設計演習	PBL等の実践的人材育成プログラムの一環として企業から講師を招き、実践的なシステム設計開発工程を体験することで、IT技術の向上や、プロジェクトメンバー・ユーザーとの関わり方の学習、自らの就業イメージの理解を目指す。	2・前	30	2			○			○						○
○		卒研ゼミ	卒業研究に向けての準備(要求仕様の決定)工程を体験する。	3・前	30	2			○			○						
○		卒業研究	卒業研究作品の設計・開発・制作を行う。	3・後	420	10			○			○						
○		WEBデザイン基礎	「HTML5」を使い、CSS等を使ったWebページの基礎を学ぶ。	1・後	60	2	○					○						

○		WEBアプリケーション構築	JSP,サーバレットを用いたWebアプリケーション開発技法を学習する。	2・後	120	4			○	○	○						
○		L I N U X	Linuxの基本を理論と実習を交互に行いながら習得する。実習は、放映センターに設置されているサーバ-をTELNETで遠隔操作することにより、リアルタイムで学習する。	2・前	30	2			○	○	○						
○		国試受験対策1	情報処理技術者試験の合格を目標に、用語(新用語・既出・頻出等)・問題(過去問・模擬試験・予想問題)ベースで実践的試験対策を行う。1学年で開講する。	1・年	120	4	○			○	○						
○		国試受験対策2	情報処理技術者試験の合格を目標に、用語(新用語・既出・頻出等)・問題(過去問・模擬試験・予想問題)ベースで実践的試験対策を行う。2学年で開講する。	2・年	150	6	○			○	○						
○		国試受験対策3	情報処理技術者試験の合格を目標に、用語(新用語・既出・頻出等)・問題(過去問・模擬試験・予想問題)ベースで実践的試験対策を行う。3学年で開講する。	3・前	150	6	○			○	○						
	○	データベース応用	表結合や集計、副問合せ、といった実践レベルのSQLについて理解を深める。	1・後	60	2			○	○	○						
	○	データベース管理	ORACLE BRONZ試験の合格レベルの理解を目標に、試験形式に沿って学習を行う。	2・前	60	2		○		○	○						
	○	ネットワーク応用1	CompTIA NETWORK+試験を目標に、ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習し、さらに、ネットワークメディアとトポロジーについても学習する。	1・後	30	2	○			○	○						
	○	ネットワーク応用2	ネットワークデバイスの仕組み、トラブルシューティング、コマンドツール、セキュリティ関連について学習を行う。	2・前	60	2	○			○	○						
	○	情報セキュリティ基礎	情報セキュリティの重要性を理解しながら関連する用語や技術動向の知識を深める。SEA/J基礎資格の取得を目指す。	1・後	60	2	○			○	○						
	○	情報セキュリティ応用	SEA/J基礎試験を目標に、ITスキル標準セキュリティ分野のレベル2・3に対応した内容を学習する。	2・前	30	2	○			○	○						
	○	デジタル社会の法制度	IT技術者必修の法律や制度、また、サイバー犯罪やプライバシー問題について学習する。	2・後	30	2	○			○	○						
	○	ACCESS/VBA	ACCESSのVBAを利用したシステム開発(DB・画面・印刷など)の基礎を学習する。	2・前	60	2			○	○	○						
	○	スマホアプリ入門(Android)	Androidアプリケーションの開発の流れを学習し簡単なアプリの作成を行う。	3・前	60	2	○			○	○						

○	○	企画と提案	提案書作成をテーマに、チームで話し合い、調査、提案書の作成、プレゼンテーション過程を疑似的に体験することで、企画や提案を実現するための進め方や技術を学習する。	3・前	30	2	○			○		○						
○	○	プロジェクト管理	プロジェクトのマネジメント手法について学習する。	3・前	30	2	○			○		○						
○	○	システム設計演習	敢えて習熟度の異なる学年の学生でチームを作り、テーマにしたがってシステム設計を行う。就業後の実践的業務をイメージした設計活動を行う。	2・後	60	2				○	○							
○	○	システム開発演習	敢えて習熟度の異なる学年の学生でチームを作り、テーマにしたがってシステム開発計を行う。就業後の実践的業務をイメージした開発活動を行う。	2・前	60	2				○	○							
○	○	システム構築総合演習	学習してきた設計・構築・実装に関する知識や技術を見直しながら、システム開発の一連の工程の理解を深めていきます。また、チームによる協同開発を体験することで実践への意識も高めます。	3・前	90	4				○	○							
○	○	WEBデザイン演習	グループでテーマを選定し、効果的なWEBコンテンツの作成を行う。	2・前	60	4				○	○							
○	○	PC・LAN構築	LANケーブルの作成やTCP/IPの設定、ネットワークコマンドやセキュリティに関する学習を行う。	2・前	60	2				○	○							
○	○	Windowsサーバ構築	WindowsサーバのインストールとDNS、DHCP、WEBサーバ、ファイルサーバのセットアップ手順の学習を行う。	2・後	60	2				○	○							
○	○	LINUXサーバ構築	LinuxサーバのインストールとDNS、WEBサーバ、メールサーバのセットアップ手順の学習を行う。	3・前	60	4				○	○							
○	○	CG概論	コンピュータグラフィックスの専門用語や技術を学び、CG検定の合格を目指す。	1・後	30	2	○			○		○						
○	○	アニメーション技法	アニメーションの基本原則、CGアニメーションに必要な条件や制作手順、動きの表現等について学習する。	2・前	60	2				○	○							
○	○	キャラクターデザイン入門	キャラクターを描くために必要な人体の構造(骨格・筋肉・老若男女等)と動作を学び、演習を通して、ゲームやイラストのキャラクターをリアルに描写するための基本を学習する。	1・後	30	2				○	○							
○	○	ゲームアルゴリズム	ゲームを題材に設計技法や知識を習得する。ゲーム制作をする上で、基本となるアルゴリズム技法について修得する。	2・前	30	2				○	○							
○	○	ゲームプランニング	ゲーム企画に関する知識や技術を学習、グループで企画書の作成を体験する。	1・後	30	2				○	○							

○	デザイン実践	デザインの基礎とデザインツールの活用方法を学び、それを用いたCG作品を制作する。	1・後	60	4			○	○	○				
○	ゲーム設計演習	敢えて習熟度の異なる学年の学生同士でチームを作り、テーマにしたがってゲーム設計を行う。就業後の実践的業務をイメージした設計活動を行う。	2・後	60	2			○	○	○				
○	ゲームプログラミング	ゲーム作成の統合開発環境であるUnityの基本操作、活用法などについて学習し、簡単なゲーム作成を行う。	2・後	60	2			○	○	○				
○	ゲーム開発演習	敢えて習熟度の異なる学年の学生同士でチームを作り、テーマにしたがってゲーム開発実装を行う。就業後の実践的業務をイメージした開発活動を行う。	2・前	60	2			○	○	○				
○	ゲーム構築総合演習	卒業研究や今後のIT企業での実践的システム開発に向けた、設計・製造・テストの具体的手順について、ゲーム構築を中心に、学習を行う。	3・前	90	4			○	○	○				
○	作品制作2017	ゲーム・CGに関する各種コンテストや就職試験に必須となる個人・グループ作品の作成を行う。	全・後	30	2			○	○	○				
○	医療事務演習2	最新(医療改正)の医療事務や調剤事務を学習する。また、ドクターズ・クラークやコンシルジュの役割理解や模擬体験を行い、医療機関で働くイメージを具体的にもつ。	2・前	60	2			○	○	○				
○	医学医療制度	医学・医療の基本や医療制度を中心に学習する。また、病院の診療体系・部門業務、職種、医薬品、治療、処置、手術の基本知識(用語)について学習する。	1・後	30	2	○		○	○	○				
○	臨床医学	人体・臓器の構造と疾病を中心に学習する。また、臨床看護、先進医療、臨床検査について学習する。	1・後	30	2	○		○	○	○				
○	医事コン演習(ORCA)	日医標準レプトソフト「ORCA」の基本的な操作方を学習し、医療事務で学習したカルテを利用しながら、患者情報や診療・検査結果の登録から請求書やレプト(診療報酬明細書)の作成・出力について学習を行う。	2・前	30	2			○	○	○				
○	電子カルテ演習	日医標準レプト「ORCA」と電子カルテソフトを連携し、電子カルテ導入されている医療機関のコンピュータ操作の流れを学習する。	2・前	30	2			○	○	○				
○	ビジネス文書実務1	社会人生活を送る上で重要な敬語・文書校正といった基礎知識やビジネス文書の種類・基本的作成方法について学習する。	2・前	30	2			○	○	○				
○	プレゼンテーション技法	Microsoft PowerPointの活用技法と効果的な表現技法について学習し、課題に対してのプレゼンテーションを行う。	2・前	60	2			○	○	○				
○	認定試験対策1	ベンダー資格の取得目標を立て、合格を目指す。講義形式は座学・自学習・マシ実習で構成される。開講学年は1学年。	1・後	60	2	○		○	○	○				

		○	認定試験対策2	ベンダー資格の取得目標を立て、合格を目指す。講義形式は座学・自学習・マシ実習で構成される。開講学年は2学年。	2・年	60	2	○			○		○	
		○	認定試験対策3	ベンダー資格の取得目標を立て、合格を目指す。講義形式は座学・自学習・マシ実習で構成される。開講学年は3学年。	3・年	60	2	○			○		○	
		○	CG・MM受検対策	CG・マルチメディア検定を目標に過去問題ベースでの実践的な対策を行う。	23・前	60	2	○			○		○	
○			文書表現1	自らの意思・意見・感想などを、正確な文法や表現で相手に伝えられる文書力を育成する。	12・後	30	2				○	○		○
○			ヒューマンスキル	グループ討議を中心とした演習を中心に、社会人としての素養を身につける。	2・前	30	2				○	○		○
○			ビジネスマナーと文書技法	基本的なビジネスマナーについて紹介する。さまざまなケーススタディにおける適切な接客対応事例を紹介する。ビジネス文書の定型フォーマットを紹介する。	3・後	30	2	○				○		○
○			会社のしくみ	会社の経営活動のしくみ、組織の構造(部署の役割や機能・体制など)、経理(経費や給与の流れ)などについて、これから社会に出ていく学生が常識として知っておくべき内容を中心に学習する。	3・後	30	2	○				○		○
○			就職対策1	企業研究、自己分析、履歴書作成、面接練習などを行う。	2・後	30	2	○				○		○
○			就職対策2	各学生の就職活動の状況に応じて、企業研究・履歴書作成・面接練習、受験等を行う。	3・前	30	2				○		○	○
		○	ビジネスコミュニケーション	社会人としてフレッシュマン時代をトラブルなく過ごすために、社会の基本的なルールや立居振舞、言葉使いといったマナーを身につける。	2・前	30	2				○	○		○
合計					72科目					4230単位時間				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
・すべての必修科目(選択必修含む)で可以上を修めること。		1学年の学期区分	2期
・学科・コースで定められた科目を履修すること。		1学期の授業期間	21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。