

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福岡情報専門学校		昭和52年8月1日		吉川 裕二		〒810-0003 福岡市中央区春吉1丁目11番18号 (電話) 092-711-0401																														
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18日		松尾 泰		〒802-0001 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		エンジニア・クリエイタ科		平成22年文部科学省 告示第31号 令和4年文部科学省 変更公示		-																												
学科の目的		当学科は、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	3420時間	1718時間		420時間		1282時間		0時間		0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																										
450人		353人		0人		19人		0人		19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 各学期末に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。 平成29年度までの入学生 平成30年度以降の入学生 [評価点] [評価] [可否] [評価点] [評価] [可否] 80点～100点 優 合格 90点～100点 秀 合格 70点～79点 良 合格 80点～89点 優 合格 60点～69点 可 合格 70点～79点 良 合格 59点以下 不可 不合格 60点～69点 可 合格 59点以下 不可 不合格																													
長期休み		■夏 季:8月1日～9月1日 ■冬 季:12月19日～1月7日 ■春 季:2月15日～3月9日			卒業・進級 条件		・当該年次の所定の科目が認定され、かつ、当該年次の規定出席日数を充たしていること。																													
学修支援等		■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 スクールカウンセラーによる面談、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 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(令和5年度卒業生) IT・ソフトウェア・情報処理 ■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 ■卒業生数 153 人 ■就職希望者数 146 人 ■就職者数 145 人 ■就職率 99.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.8 % ■その他 (令和 5 年度卒業生に関する 令和6年4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 (令和5年度卒業生に関する令和6年4月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td>基本情報技術者試験</td><td>③</td><td>153人</td><td>76人</td></tr><tr><td>応用情報技術者試験</td><td>③</td><td>70人</td><td>9人</td></tr><tr><td>情報処理安全確保支援工 試験</td><td>③</td><td>7人</td><td>1人</td></tr><tr><td>データベーススペシャリスト試験</td><td>③</td><td>4人</td><td>1人</td></tr><tr><td>Oracle Java Programmer, Bronze</td><td>③</td><td>23人</td><td>12人</td></tr></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	153人	76人	応用情報技術者試験	③	70人	9人	情報処理安全確保支援工 試験	③	7人	1人	データベーススペシャリスト試験	③	4人	1人	Oracle Java Programmer, Bronze	③	23人	12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	153人	76人																																	
応用情報技術者試験	③	70人	9人																																	
情報処理安全確保支援工 試験	③	7人	1人																																	
データベーススペシャリスト試験	③	4人	1人																																	
Oracle Java Programmer, Bronze	③	23人	12人																																	
中途退学 の現状		■中途退学者 10 名 令和5年4月1日時点において、在学者384名(令和5年4月1日入学者を含む) 令和6年3月31日時点において、在学者374名(令和6年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由、社会的不適応など ■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			■中退率 2.6 %																															

経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 ※・特待生制度 ・KCS公募奨学生制度 ・高校学習奨励制度 ・同窓子弟制度 入学初年度学費から減免、返済不要、4つの奨学金は重複支給、初年度学費を最高額とする ■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	https://www.kcs.ac.jp/fukuoka/course/information-expert/

(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

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、国策や企業ニーズに対応するため、校内にIT分野の業界団体・有識者・企業等が参画したカリキュラム委員会を設置し、IT分野における実務に関する知見を生かした意見を収集し、カリキュラムの改善を行っていく。
また、委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施したカリキュラムの問題点・課題等を把握し、改善の上で翌年度のカリキュラムに反映する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

カリキュラム検討委員会では、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カリキュラムの見直しを行い、翌年度のカリキュラムに反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年3月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
吉川 裕二	KCS福岡情報専門学校 校長		
荒尾 友章	KCS福岡情報専門学校 教務部長		
西依 健次	KCS福岡情報専門学校 学科長		
末廣 久禎	KCS福岡情報専門学校 講師		
下 恭平	KCS福岡情報専門学校 講師		
濱崎 紀代子	福岡市経済観光文化局 産業振興部 新産業振興課 課長	令和6年12月1日～ 令和7年3月31日	①
坂本 好夫	公益財団法人 九州先端科学技術研究所 オープンイノベーション・ラボ チーフ・イノベーション・アーキテクト	令和6年12月1日～ 令和7年3月31日	②
田口 智之	株式会社エスシーシー 福岡オフィス オフィス長	令和6年12月1日～ 令和7年3月31日	③

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。
(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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 (12月、2月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年12月17日 15:30～16:30
第2回 令和7年2月18日 15:30～16:30

(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。
業務における生成AI活用の重要性が高まっていることから、生成AI活用に関する知識や技術の習得が必要であるとの指摘を受け、当該科目のカリキュラム反映を検討中である。

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

実際にシステム開発を業務としている企業と連携し、授業の実施・評価を企業により行うことで、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行うことで、将来的に就職する業界についての学生の興味を喚起させ意欲を上昇させる。
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、実習・演習を行い、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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法の設計を行う。

実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生へ直接指導する。

演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法を踏まえ、企業側講師と学校側講師が連携して学生の評価を行う。

(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
実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義から基本設計まで）を体験する。	(株)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

・専攻分野に関しては、IT企業と連携した技術研修を受講させることにより、システム開発等の業務に必要な知識（最新技術、技術動向等）や実践的な技術・技能を向上させる。

・授業及び生徒に対する指導力等については、コミュニケーション能力の向上を中心とした各種研修を受講させることにより、指導力を向上させる。

(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

研修名「情報技術eラーニング」（連携企業等：株式会社ベネッセコーポレーション）

期間：令和5年5月～令和6年3月

対象：全教職員

内容：プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「レジリエンス研修～しなやかにストレスと向き合い、回復力を身につける」（連携企業等：インソース）

期間：令和5年5月～令和6年3月

対象：全教職員

内容：感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する

研修名「アサーティブコミュニケーション」（連携企業等：インソース）

期間：令和5年5月～令和6年3月

対象：全教職員

内容：伝えにくいことを伝え、周りと円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する

研修名「成長を支援する1対1面談講座」（連携企業等：インソース）

期間：令和5年5月～令和6年3月

対象：全教職員

内容：評価面談との違いや意義・必要となる背景を理解し、部下の成長につながる経験学習という考え方を学習する

(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

研修名「クラウド技術研修」（連携企業等：株式会社エスシーシー）

期間：令和6年8月

対象：講師職職員

内容：クラウド技術の基本、クラウド技術事例、基本サービスの実践利用、障害発生時の対応等のスキル

研修名「情報技術eラーニング」（連携企業等：株式会社ベネッセコーポレーション）

期間：令和6年6月～令和7年3月

対象：全教職員

内容：プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「レジリエンス研修」(連携企業等: インソース)

期間: 令和6年5月～令和7年3月

対象: 全教職員

内容: 感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する

研修名「アサーティブコミュニケーション」(連携企業等: インソース)

期間: 令和6年5月～令和7年3月

対象: 全教職員

内容: 伝えにくいことを伝え、周りと円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する

研修名「アンガーマネジメント講座」(連携企業等: インソース)

期間: 令和6年6月～令和7年3月

対象: 全教職員

内容: 怒り、イライラのリスクや自身の傾向や兆候を把握し、思いや考え方を伝える方法を学ぶ

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	・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	・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	・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	・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	・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	・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	・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	・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	・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	・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
(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

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、令和5年8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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年8月16日現在

名 前	所 属	任期	種別
石原 映理	ナビオコンピュータ株式会社 チーフ	令和6年8月16日～ 令和7年3月31日	企業委員
田口 智之	株式会社エスシーシー 福岡オフィス オフィス長	令和6年8月16日～ 令和7年3月31日	企業委員
高島 龍二	柳橋うまかもん市場 高島屋 代表取締役社 長	令和6年8月16日～ 令和7年3月31日	地域住民
青田 尊司	平成22年度卒業生	令和6年8月16日～ 令和7年3月31日	卒業生
陣野 孝文	平成30年度卒業生	令和6年8月16日～ 令和7年3月31日	卒業生

※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
(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: https://www.kcs.ac.jp/files/uploads/09_学校関係者評価.pdf
公表時期: 令和7年4月18日

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

学園に対して連携を行う企業、関係者に対し、当学園に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑にすることができ、それにより連携を進め、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、もって企業と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
(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
(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
(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	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL:<https://www.kcs.ac.jp/fukuoka/outline/disclosure>

授業科目等の概要

(工業専門課程エンジニア・クリエイタ科) 令和6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	
1	○			ITの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、IT化社会で活躍する上での心構えを学習する。	1前	30		○			○		○		
2	○			IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、IT化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。	1前	60		○			○		○		
3	○			データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及び データ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。	1前	30		○			○		○		
4		○		ハードウェア	コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。	1前	30		○			○		○		
5		○		システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。	1前	30		○			○		○		
6		○		ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。	1前	30		○			○		○		
7		○		システム開発技術と情報戦略	システム開発の流れと各工程の役割に必要な手法や手順を理解することで、最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。	1前	30		○			○		○		
8		○		アルゴリズム（疑似言語実践）	プログラミングの基本となるアルゴリズムを理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。	1前	90			○		○		○		
9		○		プログラミング基礎	プログラミングにおける基礎的な技術をPython言語を使用して学習する。	1前	30				○	○		○		
10		○		ヒューマンスキル基礎	職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力を、演習を通して身に付ける。	1後	30			○		○		○		
11		○		ネットワーク応用	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		○			○		○		
12		○		SEA/J基礎	情報セキュリティについて基礎レベルの知識を習得する。	1後	60		○			○		○		

13		○	SQL基礎	MySQLを使用してデータベースを作成・操作するSQL言語を演習を通して学習する。	1 後	30		△		○	○		○		
14		○	HTMLとCSS	HP作成技術として、HTML、CSSの基礎を学習する。	1 後	30		△		○	○		○		
15		○	オブジェクト指向プログラミング基礎	オブジェクト指向の基本的な考え方とJava言語による実装の方法を学習する。	1 後	150		△		○	○		○		
16		○	AIの活用と開発手法	AIの仕組みやその活用方法を事例や演習を通して学習する。また、AIの利点、欠点を考慮し、システム開発への効果的な組込み方を学ぶ。	1 後	30		○			○		○		
17		○	特別講座1	各種検定試験の受験対策を行なう。	1 通	240		○			○		○		
18		○	ハードウェア	コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。	1 前	60		○			○		○		
19		○	システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。	1 前	60		○			○		○		
20		○	ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。	1 前	90		○			○		○		
21		○	アルゴリズム（疑似言語実践）	プログラミングの基本となるアルゴリズムを理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。	1 前	90			○		○		○		
22		○	プログラミング入門	C#言語によるプログラミングの基礎知識およびプログラム技法を学習する。	1 前	90		△		○	○		○		
23		○	CG入門	CGに関する概念、利用分野、2D/3Dの基本的な仕組みなどの全般的な知識を学習する。	1 前	30		○			○		○		
24		○	プランニング入門	ゲームとしてのメディアの本質とビデオゲームのデザイン技法について学習する。	1 前	30		△	○		○		○		
25		○	Photoshop 入門	デザイン制作ソフトであるIllustratorを用いたコンテンツ制作を行う。	1 前	30				○	○		○		
26		○	Illustrator入門	画像編集ソフトであるPhotoshopを用いたコンテンツ制作を行う。	1 前	30				○	○		○		
27		○	ゲームプログラミング入門	C#言語によるゲームの基礎的な制作技術と手法を学習する。	1 前	60				○	○		○		

28		○	システム開発技術と情報戦略	システム開発の流れと各工程の役割に必要な手法や手順を理解することで、最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。	1後	90		○			○		○						
29		○	ゲームプログラミング1	C#言語とゲームエンジンによる基本的な制作技術を学習する。	1後	90		△			○	○		○					
30		○	3Dデザイン入門	3DCGソフトであるMayaを用いたコンテンツ制作を行う。	1後	90					○	○		○					
31		○	特別講座1 (CG-ARTS)	CGクリエイター検定ベーシック試験を合格させるべく対策授業を行う。	1通	120		○				○		○					
32		○	特別講座1 (基本情報)	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。	1後	60		○				○		○					
33		○	Linux	Linuxを通じてUNIXの特徴を捉え、その構造と使用法を学習する。	2前	30					○	○		○					
34		○	実践ネットワーク技術	ネットワーク技術に携わる職種において、必須とされる技術知識、スキルをYAMAHAの実機を用いて学習する。	2前	30					○	○		○					
35		○	オブジェクト指向プログラミング応用	オブジェクト指向の基本的な考え方とJava言語による実装の方法を学習する。	2前	60		△			○	○		○					
36		○	Webアプリケーション構築基礎	Javaサーブレットを用いた基本的なWebアプリケーションの仕組みを学習する。	2前	60		△			○	○		○					
37		○	アプリケーション開発技術	オブジェクト指向設計を実践レベルで学習する。オブジェクト指向設計の手順を理解し、実際の現場で役立つ技術を身につける。	2前	60		△	△		○	○		○					
38		○	ヒューマンスキル応用	社会人として必要なヒューマンスキルを応用する力を演習を通して身に付ける。	2前	30			○			○		○					
39		○	実践システム開発演習	システム開発における要求定義や基本設計書の作成など実践的かつ専門的な知識・技術の習得をインターンシップを通して学習する。	2後	30		△	○			○		○				○	
40		○	クラウドテクノロジー	AWSを活用したクラウド技術の基礎を学習する。	2後	60		△			○	○		○					
41		○	ヒューマンインタフェース論	人間の心理と行動、デバイスの特性や技術を理解し、良いヒューマンインタフェースを設計できる技術を学習する。	2後	30		△	○			○		○					
42		○	Webアプリケーション構築応用	開発の現場で通用するレベルの実践的なWebアプリケーション開発手法を学習する。	2後	60		△			○	○		○					

43		○	総合演習	プログラミングの実践技術習得を目的とし、Javaを用いたデータベース処理システムなどを構築する。	2 後	120				○	○		○		
44		○	ビジネス マナーと文書技 法	社会人にとって必要なビジネスの基本知識とコミュニケーションの技法について学習する。	2 後	30		○	△		○		○		
45		○	特別講座2	各種検定試験の受験対策を行なう。	2 通	240		○			○		○		
46		○	SQL応用	SQLを利用したデータの分析や活用方法を学習する。	2 前	60		△		○	○		○		
47		○	C#システム開 発基礎	Visual C#を使用したプログラミングの基礎を学習する。	2 前	30				○	○		○		
48		○	C#システム開 発応用	Visual C#を使用したプログラミングの応用を学習する。さらに事例を通じて最新のプログラミング技法を学習する。	2 後	30				○	○		○		
49		○	SEA/J応用マ ネジメント	情報セキュリティマネジメント・リスク分析の考え方、適切なセキュリティ対策の実施や提案について学習する。	2 前	30		○			○		○		
50		○	サーバ構築演 習	Linuxによる各種サーバ(Webサーバ、ファイルサーバ、データベースサーバなど)の構築と運用手法を学習する。	2 通	90				○	○		○		
51		○	Python	AI分野に強いプログラミング言語であるPythonについて基礎技術を学習する。	2 前	60		△		○	○		○		
52		○	統計学1	AIシステムの開発に必要不可欠な技術である統計について、基本的なプロセスを学習する。	2 後	30		○	△	△	○		○		
53		○	統計学2	統計学とAIの関係性を学習し、AIシステム開発における実践的な活用手法を学習する。	2 後	30		○		△	○		○		
54		○	セキュリティ応 用	インターネットにおけるセキュリティの考え方や具体的なセキュリティの構築方法について学習する。	2 前	30		○			○		○		
55		○	特別講座2 (春期対策)	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。	2 通	180		○			○		○		
56		○	特別講座2(マ ルチメディアエ キスパート)	マルチメディア検定エキスパート試験を合格させるべく対策授業を行う。	2 通	60		○			○		○		
57		○	特別講座2 (秋期対策)	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。	2 通	180		○			○		○		

58		○	特 別 講 座 2 (CGクリエイター エキスパート)	CGクリエイター検定エキスパート試験を合格させるべく対策授業を行う。	2 通	60		○			○		○				
59		○	ゲームプラン ニング	ゲームを制作する上での企画の考え方やスケ ジューリング方法について学習する。	2 前	90			○		○		○				
60		○	UI設計	視覚、聴覚的などのインタラクション性のある ゲームにおけるUIデザインの設計手法や考え 方を学習する。	2 後	30			○		○		○				
61		○	ゲーム制作	「ゲームプランニング実践」で作成した企画を使用 してゲーム制作を行う。	2 後	150			○		○		○				
62		○	映像編集入門	映像撮影、映像編集のための技法を学習する。	2 後	60		△		○	○		○				
63		○	コンテンツ制 作1	ゲーム・CG業界への就職に向けたポートフォリ オ作成や、コンテストに向けた作品制作を行う。	2 後	30		△		○	○		○				
64		○	オブジェクト指 向入門	オブジェクト指向の基本的な考え方を学習する。	2 前	60		○	△		○		○				
65		○	ゲームプログラ ミング2	物理演算や当たり判定、アニメーションの切り 替えなど、一般的なゲーム制作に必要な知識、 技術を学習する。	2 前	90		△		○	○		○				
66		○	ゲーム設計	画面設計や機能設計などの設計の考え方、設 計書の書き方を学びます。	2 前	60		△	○		○		○				
67		○	テストとデバッ グ	ゲーム制作における異常な動作や不具合など に適切に対処・修正し、正常動作を検証する作 業の手順や視点を学習する。	2 後	30		△		○	○		○				
68		○	Python プログ ラミング	Python言語を用いて、サーバ側で動作するプロ グラミングについて学習する。フレームワークを 用いたWebアプリ制作やゲームサーバ制作を行 う。	2 前	30				○	○		○				
69		○	ゲームエフェ クト	ゲーム制作において必要性が高まっている3D エフェクトの基礎を学習する。	2 前	30		△		○	○		○				
70		○	デッサン入門	CG制作に必要となるモチーフを捉えて表現す るための手法や造形を見る能力を高める。	2 前	30			△	○	○		○				
71		○	3D基礎	3DCGソフトであるMayaを用いて人体モデリン グの基礎を学ぶ。	2 前	60		△		○	○		○				
72		○	3D アニメー ション	アニメーション制作に関連する原理や技術、 3DCGアニメーション作成技法について学習する。	2 前	30		△		○	○		○				

73		○	Web デザイン 基礎	Web標準であるHTMLの機能・使用方法を学習する。	2 前	90		△		○	○		○			
74		○	プロジェクトマ ネジメント	市場の変化、競争の激化、そして技術の多様化等に対応できるマネジメント手法であるプロジェクトマネジメント(PM)について学習する。	3 前	30		○	△		○		○			
75		○	JavaScript 実 践	Webサイト構築に特化したPHP言語を使用し、DBと連携した動的なウェブページの作成などを学習する。	3 前	30		△		○	○		○			
76		○	企画と提案	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて考え、話し合い、プレゼンテーションを行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技術を学習する。	3 前	30		△	○	△	○		○			
77		○	RPA入門	身近な業務を定型化する手法および手順を理解し、現場で役立つ力を身に付ける。	3 前	30		△		○	○		○			
78		○	テストと導入・ 移行	システム開発において、品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法を学び、実際の開発現場で行っているテスト手法を学習する。	3 前	30		○			○		○			
79		○	テクニカルライ ティング	社会人およびIT技術者として必要なビジネス文書や技術文書の作成方法を学ぶ。文書作成能力向上を図り、ライティング技術を習得する。	3 前	30		△	○		○		○			
80		○	システム構築 総合演習	「設計」、「構築」、「実装」の知識と技術を確認しながらシステム開発を行うことで、一連の工程の理解と協同開発(グループ実習)の経験をとおして、即実践に対応できるスキルを習得する。	3 前	120			△	○	○		○			
81		○	特別講座3	各種検定試験の受験対策を行なう。	3 通	240		○			○		○			
82		○	卒業研究	3年間の学習の総まとめとして、研究課題の企画、設計、製造から試験、プレゼンテーションまでを総合的に実施する。	3 後	390				○	○		○			
83		○	プレゼンテー ション実践	プレゼンテーションにおける効果的な振る舞いやスライド資料のデザイン手法を学ぶことで、説得力のあるプレゼンテーションを行う技術を習得する。	3 後	30		△		○	○		○			
84		○	フレームワー ク活用基礎	Pythonで実装されたWEBアプリケーションフレームワークであるDjango(ジャンゴ)を使用して、高品質なWEBアプリケーションを効率よく実装する技術を学習する。	3 前	60		△		○	○		○			
85		○	ネットワーク インフラストラ クチャ基礎	Cisco Packet Tracer、および実際のネットワーク機材を使用し、ネットワーク構築の技術を習得する。また、ネットワーク技術者の認定資格取得を目指す。	3 前	60		○		△	○		○			
86		○	AIプログラミング	AIサービスを作成する上で必要なAPI、ライブラリやフレームワークの使用法について習得する。また、機械学習の手法による認識精度の違いを体感する。	3 前	60		△		○	○		○			
87		○	プロジェクト演 習	オリジナルコンテンツの企画から制作までをグループで行うことにより、プロジェクトの運営管理法を学ぶ。	3 前	180				○	○		○			

[illegible]

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	20週

(留意事項)