

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																		
盛岡情報ビジネス専門学校		昭和61年12月26日	工藤 昌雄		〒020-0021 岩手県盛岡市中央通3-2-17 (電話) 019-622-1500																		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																		
学校法人龍澤学館		昭和38年3月14日	龍澤 正美		〒020-0025 岩手県盛岡市大沢川原3-4-1 (電話) 019-622-6357																		
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	システム工学科			平成22年文部科学省告示第30号	-																	
学科の目的 情報家電の市場拡大やスマートフォンなどの普及により、組込み技術などの高度な開発スキルを持った人材育成を行う必要がある。システム開発において、より高度な開発スキル習得のために工学分野など大規模応用システム開発に対応するために、企業・業界ニーズを厳密に取り入れながら開発・工業分野の知識を身につけることを目指す。																							
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	2880時間	1024時間	96時間	1760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																	
60人		50人	0人	4人	7人	11人																	
学期制度 ■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～翌年3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学生の期末試験の結果ならびに平素の状況により評価																		
長期休み ■学年始:4月1日～4月10日 ■夏季:7月21日～8月20日 ■冬季:12月21日～翌年1月10日 ■学年末:3月11日～3月31日			卒業・進級条件		本校教育課程において1年間850単位時間以上、合計2,550単位時間以上を取得し、校長が教育課程を修了したと認められた者																		
学修支援等 ■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・生活指導、学習指導、就職指導等の個別相談 ・必要に応じて、保護者との情報共有、協力依頼			課外活動		■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 スポーツ大会、各種ボランティア ■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関連企業中心(株式会社シフォン、株式会社ゴーイング・ドットコム、株式会社リンクスクエア、株式会社メンバーズ 等々) ■就職指導内容 ・自己分析、業界・企業研究の支援 ・業界職業研究会 ・面接指導 等 ■卒業生数 : 18 人 ■就職希望者数 : 18 人 ■就職者数 : 18 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 (平成 28 年度卒業者に関する平成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年度卒業者に関する平成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>経済産業省 ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>経済産業省 基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>Webクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>18人</td> <td>17人</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	経済産業省 ITパスポート試験	③	18人	13人	経済産業省 基本情報技術者試験	③	18人	5人	Webクリエイター能力認定試験	③	18人	17人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
経済産業省 ITパスポート試験	③	18人	13人																				
経済産業省 基本情報技術者試験	③	18人	5人																				
Webクリエイター能力認定試験	③	18人	17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)																							
中途退学の現状 ■中途退学者 0名 平成28年4月1日時点において、在学者53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49名(平成29年3月31日卒業者を含む) ※転科による転出 ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 本人及び保護者との面談、転科等の実施。			中退率 0%																				

<p>経済的支援制度</p>	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有・無 ※有の場合、制度内容を記入</p> <p>《給付型奨学金制度》 次に挙げる応募資格のいずれかに該当する入学希望者に対して選考試験（書類審査、面接、小論文）を実施し、認定ランクに応じて授業料の全額または一部を入学年度に給付する</p> <p>【応募資格】 ①生活保護世帯 ②市町村民税所得割非課税世帯または所得税非課税世帯 ③保護者等の倒産・失職（自己都合を除く）等で家計が急変したことにより、現在の世帯年収が300万円を下回っている世帯 ※家計急変事由の発生から12か月以内である場合に応募可能</p> <p>【認定ランクと給付額】 A:46万円 B:23万円 C:10万円</p> <p>《特待生制度》 学業成績ならびに人間性に優れ、他の学生の模範となりうる方を特待生に認定し、認定ランクに応じて授業料の全額または半額、入学金の全額または半額を入学年度に免除する</p> <p>【応募資格】 ・高等学校での評定平均が3.5以上 ・情報系、商業系の国家資格または上級資格取得者 ・デザイン系コンテスト入賞者 等</p> <p>【認定ランクと免除額】 A:授業料46万円 B:授業料23万円 C:入学金10万円 D:入学金5万円</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 給付対象・非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載 実績なし</p>
<p>第三者による学校評価</p>	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有・無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (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)</p>
<p>当該学科のホームページURL</p>	<p>盛岡情報ビジネス専門学校ホームページ URL: http://morijyobi.ac.jp/</p>

(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生の「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

教育課程の編成を行うにあたり企業等と連携する上では、まずは本校の教育理念である「社会の発展に貢献すべく、現代社会や産業界が求める人材の育成を行うことを目的とする。そのため、資格取得のみならず、社会的常識と教養を備え、明るく健康的で建設的な考え方をもち、社会人として求められる『主体性』『課題解決力』『実践力』を備えた『気づき、挑戦し続ける人材』の育成に努める」ことの重要性に共感いただき、次代を担う人材の育成を、企業等と学校が共に行っていくことに賛同いただける企業等と連携することを基本方針とする。

連携企業等には、各業界の最新技術や知識ならびに今後の動向等について情報を提供いただくことはもとより、学生が実際に各種開発や制作、課題解決等に取り組める機会を数多くご提供いただけるよう働きかけていく。

(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は間接的な関係部門として位置づけ、教育の質を維持・向上させ、各業界における実践的教育を行うにふさわしい授業科目の開設や、授業内容・方法の改善・工夫等を行う上で必要な助言を行うものとする。

なお、教育課程の編成においては、教育課程編成委員会における協議内容を十分に活かしつつ、あくまで本校教員が主体となって行い決定するものとする。主には、前年度の第2回委員会において検討された内容・助言を今年度に活かして授業等を進めていく中で、新たな課題等が出てきていないかを今年度の第1回委員会で検討し、次年度カリキュラムの構想に活かす。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
佐々木 勇	岩手県情報サービス産業協会	平成29年4月～平成31年3月(2年)	①
伊藤 祐司	炎重工株式会社	平成29年4月～平成31年3月(2年)	③
阿部 翔太	炎重工株式会社	平成29年4月～平成31年3月(2年)	③
工藤 昌雄	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
松島 理香子	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
細川 潤哉	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
山口 裕	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
樋口 正之	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
高橋 洋平	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	
及川 源太	盛岡情報ビジネス専門学校	平成29年4月～平成31年3月(2年)	

※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

年に2回開催することとする。但し、必要に応じて臨時委員会を開催することがある。臨時委員会の開催が難しい場合は、ヒアリングやアンケートで代用することとする。

(開催日時)

平成28年度 第2回 平成29年3月24日 15:00～16:00

平成29年度 第1回 平成29年6月30日 16:20～17:20

平成29年度 第2回 平成30年2月下旬～3月中旬開催予定

(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。

組込ソフトウェア開発における設計技法についていくつか具体的な学習項目を提示いただいたことをもとに、今後の「システム開発論」「工学システム開発」「開発実践」の授業に取り入れていくことで準備を進めている。

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

講義型の科目において学んだ知識を活用して実践的な技術力ならびにコミュニケーションスキルの向上を目的に行う演習・実習型の科目について、企業等と連携した授業を実施する。また、この連携授業を通して学生がシステム開発の社会的重要性を実感し、仕事を通じて地域貢献・社会貢献を行うことの意義を理解することができるようキャリア形成支援に活用する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

企業講師による業界講話をきっかけに、学生一人ひとりが希望する職業業界における様々な職種や開発技術、業界企業の分野や特徴について研究する。レポートやプレゼンテーションの成果をもとに総合的に評価を行っていただく。また、開発演習の一環としてシステム開発の企画・設計・開発・レビュー・報告を行うにあたり、実務レベルでのアドバイスをいただくとともに、成果物ならびにプレゼンテーションについて総合的な評価を行っていただく。

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
基礎教養 I	IT業界の様々な職業の業務内容や業界動向等の情報収集を通じて、即戦力として活躍するために必要となる技術や能力等を学習することを目的とする実践的な講義・研究を行う。	KCCSキャリアテック(株)
(必修選択) 工学システム開発 I	開発に関する知識やプログラミング言語のコーディング知識だけでは、プロとしての制作水準に到達することが難しいため、開発企業の方に現場の状況の話や制作課題を課していただき、開発現場で即戦力として活躍できる実践力の向上を狙う。また、モバイルアプリ開発に重要なユーザ視点の考え方や企画の立て方について体系的に学習することを目的とした実践的な開発演習を行う。	株式会社ゴーイングドットコム
(必修選択) ゲームクリエイト実践 I	開発に関する知識やプログラミング言語のコーディング知識だけでは、プロとしての制作水準に到達することが難しいため、開発企業の方に現場の状況の話や制作課題を課していただき、開発現場で即戦力として活躍できる実践力の向上を狙う。また、ゲーム開発に重要なユーザ視点の考え方や企画の立て方について体系的に学習することを目的とした実践的な開発演習を行う。	株式会社プラスプラス

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

本校・本学科の教員として必要な知識、技術、技能や授業および、学生への指導力について計画的に教育し、向上させることを目的に、校内・校外において実施される研修等への参加機会を積極的に設けることを「盛岡情報ビジネス専門学校教育研修規定」により定め、組織的に取り組んでいく。ここでいう研修等には、企業・団体等から講師を招いて学生で行う研修や、学外で企業・団体等が主催して行われる研修等への参加だけではなく、自己啓発活動への援助も含む。

(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

Epic Games Japanによる「Unreal Engine4 カンファレンス」(2016/9/30～10/1)

学科担当教員が、ゲーム産業界のトレンドや今後の動向ならびにさまざまなプラットフォームに向けてハイクオリティなゲームを制作するために使用できるプロ仕様のツールのUNREAL ENGINE 4について学ぶことを目的に参加した。授業科目の「ゲームクリエイト実践」において活用している。

② 指導力の修得・向上のための研修等

全国専門学校情報教育協会による「アクティブラーニングのファシリテーション研修」(2016/8/9～8/10)

学科担当教員が、ティーチングとアクティブラーニング、ファシリテーション、効果的コミュニケーションに関する研修、及び模擬クラス運営について学ぶ目的で参加した。全ての科目において授業計画策定や指導方法へ活用している。

(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

株式会社岩手ソフトウェアセンターによる「Pythonプログラミング基礎研修」(2017/7/5～7/6)

学科担当教員が、近年の人工知能や機械学習のニーズが高まる中で、それらに関する豊富なライブラリが提供されている汎用スクリプト言語を学び、特に人工知能関連のライブラリの使い方を習得することを目的に参加する。「システム開発論」や「開発実践」の授業科目への活用を予定している。

② 指導力の修得・向上のための研修等

一般社団法人全国専門学校教育研究会による「ICTを活用した先進的授業事例研修」(2018/2/19～2/20)

学科担当教員が、ICTを活用した教育活動の具体的な事例とICTの現状および今後の動静について学ぶことを目的とし、本校の教育活動への導入を検討することを予定している。

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

学校関係者として企業等から参画いただいた委員を含む学校関係者評価委員会を設置して、実務に関する知見を活かして教育目標や教育環境等について「自己点検・評価」の結果に基づく評価を実施し、その評価結果を教育活動その他の学校運営の改善に活かしていく。これを定期的に行うことにより、地域で必要とされる人材の育成のための教育の質の向上、学生支援、卒業後支援、社会活動等の充実とともに、健全かつ安定した学校運営を図ることを基本方針とする。

(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	・教育理念(建学の精神)、目的 ・教育目標、人材育成像が社会・業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	・学校組織としての管理運営体制が確立されているか
(3)教育活動	・教育理念に沿った教育課程が編成されているか ・業界ニーズに対応した実践的活動になっているか ・教員の知識・技能、指導力向上に向けた研修等に体系的に取り組んでいるか
(4)学修成果	・在学中ならびに卒業後の評価、評価の把握がなされているか ・教育目標、人材育成像に向かった成果になっているか
(5)学生支援	・総合的なキャリア形成に向けた支援体制があるか (進路支援、経済支援、健康管理、課外活動、保護者連携等)
(6)教育環境	・教育目標、人材育成像に向けた教育環境が整っているか
(7)学生の受入れ募集	・教育理念や人材育成像、教育活動や学修成果等について、正しく理解されるような情報発信が行われているか
(8)財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているか ・財務について会計監査が適正に行われているか
(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 ・自己点検評価の実施と改善に取り組んでいるか
(10)社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した貢献活動を行っているか ・学生のボランティア活動、地域活動への参加を推奨、支援しているか
(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

6月の委員会において外部委員より、社会人の健康管理の重要性から学生時代のうちから健康面(メンタルヘルス含)に関する指導・サポートも行って欲しいというアドバイスをいただき日々実践しているほか、発達障害・二次障害等に関する専門知識を学ぶための研修に参加するなどの取り組みを行っている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
飯岡 一臣	株式会社IBCソフトアルファ	平成29年4月～平成31年3月(2年)	企業等委員
高橋 学	株式会社北日本銀行	平成29年4月～平成31年3月(2年)	企業等委員
内村 豊	有限会社クリップ	平成29年4月～平成31年3月(2年)	企業等委員
尾田川 裕二	株式会社グレープシステム	平成29年4月～平成31年3月(2年)	卒業生
菊池 那紀	エクナ株式会社	平成29年4月～平成31年3月(2年)	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、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())

URL: <http://morijyobi.ac.jp/>

平成26年10月1日公開

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

教育の質の保証・向上のためにも、関係施設等から本校の教育活動への理解、協力を得られるよう、教育活動その他の学校運営の状況等について、ホームページや学校案内等で広く情報を提供していく。

(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	学校ホームページ「学校紹介」 募集要項「学校の概要」
(2) 各学科等の教育	学校ホームページ「学科紹介」 入学案内パンフレット「学科紹介」ページ
(3) 教職員	入学案内パンフレット「モリジョビスタッフ紹介」ページ
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学校ホームページ「就職」 学校ホームページ「学科紹介」 入学案内パンフレット「学びのストーリー」ページ
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校ホームページ「学校紹介」 入学案内パンフレット「学びサポート」ページ
(6) 学生の生活支援	学校ホームページ「キャンパスライフ」 募集要項「指定寮について」
(7) 学生納付金・修学支援	学校ホームページ「入学案内」 募集要項「学費・補助活動費・学費サポート」
(8) 学校の財務	MCLグループホームページ 「MCL専門学校グループとは 財務情報」
(9) 学校評価	学校ホームページ「自己評価・学校関係者評価」
(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

URL: <http://morijyobi.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程システム工学科) 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		
○			情報システム概論Ⅰ	コンピュータのハードやソフトなどの概要を学習することで、コンピュータに関する基礎的な知識を習得し、モバイル向けアプリケーション開発などの応用的な内容を学習する際の土台作りを目指す。	1通	288		○			○		○	△		
○			情報システム概論Ⅱ	ハードウェアやソフトウェア、ネットワークなど複数分野が連携したモバイル向けアプリケーションの開発概要を学習することで、開発手法を学習する際の土台作りを目指す。	2通	256		○		△	○		○	△		
○			デザイン概論Ⅰ	HTMLおよびCSSなどのホームページ製作するための言語や効果的なホームページレイアウトの基礎を学習することで、実践的な製作実習の土台作りを目指す。	1通	32		△	○		○			○		
○			デザイン概論Ⅱ	javascriptなど動的なホームページ製作するための言語を活用し、企業のホームページを想定した実習を通して、実践的な開発スキルの習得を目指す。	2通	64		△	○		○			○		
○			システム開発概論Ⅰ	C言語の基本構文およびアルゴリズムを学ぶことにより、システム開発の手法を理解し、プログラミング力を向上させる。	1通	288		○	△	△	○			○		
○			システム開発概論Ⅱ	プロジェクトを作り実践的な情報処理システムの開発で必要となる、システム設計技法からプログラミングまでの一連の流れを学習する。	2通	160		△	△	○	○			○		
○			プログラミング開発実習	今まで学んだ開発技術、プログラミングやネットワーク技術を用いて、学生生活の集大成となる作品を制作する。	3通	192		△	△	○	○			○		
○			開発実践	基礎知識を体系的に学習した内容を、より実践力向上のためWebサイト制作やアプリケーション開発などを企業と連携して開発を行う。	3通	64		△	△	○	○			○		
○			システム構築概論	システム構築で必要となるハードウェアやソフトウェアまた業務知識を学習し、例題を用いて開発の基本的手法を修得する。	1通	160		△	△	○	○			○	△	
	○		ゲームクリエイイト実践Ⅰ	実際に企業で使われている3Dモデリングやプログラミングするためのソフトウェアの活用方法を学習し、企業での開発を想定した実習の土台作りを目指す。	2通	288		△	△	○	○			○	△	○
	○		ゲームクリエイイト実践Ⅱ	企業での開発を想定した実習を通して、3Dモデリングやプログラミングの実践的な手法を学習する。	3通	288		△	△	○	○			○	△	
	○		工学システム開発Ⅰ	制御用プログラミング言語を用いて基本的な移動制御やセンサーの利用方法を学習するとともに、ライントレース技術を習得する。	2通	288		△	△	○	○			○	△	○

○		工学システム 開発Ⅱ	ゲーム制作・モバイルアプリ制作のレベルを、開発現場に近づけるため、企業の方からの現場の話や制作課題を出していただく。その課題を通してアップを図る。	3 通	288		△	△	○	○		○	△	
○		基礎教養Ⅰ	社会人として必要となる基本的な計算能力・読解力・文章構成力を学習する。また、ビジネスシーンで必要となるマナーを学びインターンシップを通してその重要性を理解する。	1 通	192		○	△		○	△	○	△	○
○		基礎教養Ⅱ	学習したビジネス教養やビジネスソフト知識の実践として企業と連携し、各種イベントの企画・運営をおこない実践力の向上を図る。	2 通	192		△	△	○	○		○	△	
○		基礎教養Ⅲ	ビジネスにおける業務の種類や処理方法を理解することを目的として、様々な実務に関する知識を学習し、企業連携等の実習を通して実践的な能力の向上を目指す。	3 通	192		△	△	○	○		○	△	
○		業界研究	業界に関する調査分析をおこない、分析結果より各商店街と連携し、各種イベントの企画・運営をするとともに、表現技法やビジネス教養を身につけ実践する。	3 通	224		△	△	○	○		○	△	
合計		17科目			2880		単位時間(単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
本校教育課程において1年間850単位時間以上、合計2,550単位時間以上を取得し、校長が教育課程を修了したと認めた者。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。