

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				
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、組み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。						
分野	課程名	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	—			
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	昼夜	2550	1024	96	1760	0	0
	昼間						
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
30 人	52 人	1 人	1 人	2 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 生徒の平素の成績を評価			
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～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た者。			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 家庭への連絡、担任・学科長・教務次長、学校長による面談を実施		課外活動	■課外活動の種類 スポーツ大会、ボランティア ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 トッパン・フォームズ・オペレーション株式会社 富士ゼロックス岩手株式会社 他 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 94.4% ■その他 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年3月31日 時点の情報)		主な資格・検定等	・経済産業省基本情報技術者試験 ・経済産業省ITパスポート試験 ・Java言語プログラミング技術者能力認定試験 ・Webクリエイター能力認定試験			

中途退学の現状	■中途退学者 1名 平成27年4月1日 在学者 54名 平成28年3月31日 在学者 52名	■中退率 1.9% 名(平成27年4月8日 入学者を含む) 名(平成28年3月2日 卒業者を含む)
	■中途退学の主な理由	
	経済的理由、進路変更等の理由による	
	■中退防止のための取組	
	出席不良者への、本人および保護者面談の実施。二者面談や個別相談による状況のヒアリングを行っている。	
ホームページ	盛岡情報ビジネス専門学校ホームページ URL: http://morijyobi.ac.jp/	

※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」の定義による。

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とする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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」などを希望する者は含まない。

(「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成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、本校の「本校は、地域社会の発展に貢献するため、常に流動、進展を続ける社会情勢に即応できる人材の育成を行うことを目的とする」という教育理念を理解いただき、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。

学生が、就業先の企業等において即戦力となり、将来的には業界の発展に寄与できる力を身につけるための連携を実施している。さらに、IT業界では、最先端の開発技術やプロジェクト管理手法、そしてあらゆる業界ニーズに対応できる高度な技術の習得が必要とされている。

また、顧客との打合せや職場での円滑な業務遂行のためには、コミュニケーション能力や職業人意識、ビジネスマナーの重要性を理解することについても企業等からの要望として顕在化している。当該専門課程の徹底による知識、技術の習得を基本としながらも、「基礎教養Ⅰ・Ⅱ」や「システム開発実践」「ゲームクリエイト実践Ⅰ・Ⅱ」「工学システム開発Ⅰ・Ⅱ」等の実践課程による対応力の習得と主体的な行動の習慣化を目指している。

また、これらを定期的に職員会に諮り、学生の実態も合わせて考慮しながら、より効果的な教育課程の編成を検討していく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月10日現在

名 前	所 属
工藤 昌雄	盛岡情報ビジネス専門学校
谷藤 修栄	盛岡情報ビジネス専門学校
中山 将孝	盛岡情報ビジネス専門学校
佐々木 勇	岩手県情報サービス産業協会
門前 公基	盛岡商工会議所
村上 由美子	岩手デザイナー協会
佐々木 誠	株式会社IBCソフトアルファ
高橋 正樹	株式会社IBCソフトアルファ
菊池 彰洋	エクナ株式会社
圓子 和久	株式会社ベルプラス
高橋 義則	株式会社北日本銀行
内村 豊	有限会社クリップ
三上 昌也	株式会社CRAVA
細川 潤哉	盛岡情報ビジネス専門学校
齋藤 由夫	盛岡情報ビジネス専門学校
下山 愛弥	盛岡情報ビジネス専門学校

(開催日時)

第1回 平成27年5月29日 15:00～16:30

第2回 平成27年10月9日 15:00～16:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

以前から連携を図ってきた企業・団体であり、主に下記の内容を選定の基準としている。

- ・連携を行うことで同時に地域への貢献にも寄与するという目的を達成できること。
- ・ヒアリングを通して学生に様々な知識を提供いただける等、学生の育成のために授業の一環として学生を育てるという目的において、強い想いを持って協力いただけること。
- ・「情報システム概論」や「デザイン概論」、「システム開発論」等の授業で習得した技術及び研究によって学んだスキルを活かすような経験の場面を提供いただけること。
- ・連携を通して、社会や業界でのWeb開発やシステム開発の必要性を実感し、学習した内容の知識をさらに発展的に深められるという成果を得られること。
- ・連携を通して、地域貢献の意義を学ぶことや組織全体で取り組んでいくための情報共有を図るといった成果を得られること。

科目名	科目概要	連携企業等
基礎教養Ⅰ・Ⅱ	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など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)、アイコンズ
システム開発実践	基礎知識を体系的に学習した学生が、企業の即戦力になるべく実践力を向上させることを目的としたWeb開発やシステム開発演習を行う。一連の経験を通して、実務レベルでの要求定義、コーディング、UIデザイン校正、保守サービス提供についての知識を身につけ、仕事に対する心構え等の意識づけや自ら情報発信できる人材育成を行う。	盛岡市材木町商店街振興組合、久慈市役所
(必修選択) ゲームクリエイト実践Ⅰ・Ⅱ 工学システム開発Ⅰ・Ⅱ	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、ゲーム開発や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。	株式会社プラスプラス

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年4月10日現在

名 前	所 属
高橋 義則	株式会社北日本銀行
内村 豊	有限会社クリップ
高橋 正樹	株式会社IBCソフトアルファ
尾田川 裕二	株式会社グレープシステム
菊池 那紀	エクナ株式会社
伊藤 政幸	盛岡情報ビジネス専門学校
下山 愛弥	盛岡情報ビジネス専門学校

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

5. 情報提供

(情報提供の方法)

- ・ホームページ
盛岡情報ビジネス専門学校ホームページ URL: <http://morijyobi.ac.jp/>
MCL専門学校グループホームページ URL: <http://www.mclnet.jp/>
- ・入学案内パンフレット
- ・募集要項

授業科目等の概要

(工業専門課程システム工学科) 平成27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制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、実践的な制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制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)

- 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。