

## ●学校の概要

|   |   |       |              |
|---|---|-------|--------------|
| 学校名   | 水戸電子専門学校  |       |              |
| 認可  | 昭和 61 年 4 月 1 日   |       |              |
| 設置者   | 学校法人 八文字学園  |       |              |
| 学校長   | 八文字 和宏  |       |              |
| 所在地   | 〒310-0812 茨城県水戸市浜田 2-11-20  |       |              |
| 電話  | 029-221-8738  | F A X | 029-221-8226 |
| 学校情報公開  | URL : <a href="http://www.mito.ac.jp">www.mito.ac.jp</a>                |       |              |
| 総定員   | 380 名（工業専門課程 380 名）   |       |              |
| 設置学科  | 情報処理科（昼間 2 年）<br>情報メディア学科（昼間 2 年）<br>情報システム学科（昼間 3 年）<br>情報経営学科（昼間 4 年） |       |              |
| 教育目標  |   |       |              |
| <p>本校の教育理念である人の育て方「やってみせ、言って聞かせて、させてみてほめてやらねば人は動かじ」をモットーに、未来を背負うたくさんの若人たちに、“強く、明るく、輝いた生き方”をしっかりと教えます。また、社会に役立つ“人”を育てることを至上の喜びとし、高資格の取得や人間力の形成（特に“コミュニケーション能力の育成”、“プレゼンテーション能力の育成”、“より良いマナーの習得”）に全力で取り組み、高度で実践的な知識と技術を身につけた即戦カスペシャリストを育成します。</p> |   |       |              |
| 学校の特徴   |   |       |              |
| <p>資格取得と高度資格の挑戦、職員指導力の推進に加え、規律ある生活習慣の確立など、生活面での学生指導の重視とレベルの高い教育をめざします。また、プロを育てる 3 つの柱として 1.国家資格取得 2.知識・技術の習得 3.民間検定試験の合格を掲げ、コミュニケーションやプレゼンテーションを重視した授業を展開し、積極的に自分の世界観やイメージを表現できるという意識を育てます。</p>   |   |       |              |
| キャリア教育  |   |       |              |
| <p>望ましい職業観・勤労観及び職業に関する知識や技能を身に付けさせるとともに、目的意識を持った学生に対し企業のニーズに即した実践的なカリキュラムによる育成人材像が明確化され、インターンシップ実習やボランティアを通して、自己の個性を理解し、主体的に進路を選択する能力・態度を育てています。</p>  |   |       |              |

## ●教職員数

| 学校長 | 教員 | 講師 | 事務職員 | 計  |
|-----|----|----|------|----|
| 1   | 14 | 2  | 3    | 21 |

## ●収容定員

| 学科       | 収容定員 |
|----------|------|
| 情報処理工学   | 80   |
| 情報メディア学科 | 80   |
| 情報システム学科 | 60   |
| 情報経営学科   | 160  |

## ●学 費（1年次）

| 費目    | 情報処理工学<br>(2年課程) | 情報メディア学科<br>(2年課程) | 情報システム学科<br>(3年課程) | 情報経営学科<br>(4年課程) |
|-------|------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| 入学金   | 150,000          | 150,000            | 150,000            | 150,000          |
| 実習費   | 200,000          | 200,000            | 200,000            | 200,000          |
| 施設設備費 | 240,000          | 240,000            | 240,000            | 240,000          |
| 授業料   | 500,000          | 500,000            | 500,000            | 500,000          |
| その他   | 150,000          | 170,000            | 150,000            | 150,000          |
| 合計    | 1,240,000        | 1,260,000          | 1,240,000          | 1,240,000        |

## ●各学科の教育（情報処理科）

|  |   |
|--|---|
| <p>入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）</p>  |   |
| <p>1. コンピュータ系の職業に興味を持ち、関連学習に意欲と熱意を持っている人。<br/>                 2. プログラマーやシステムエンジニアなどのコンピュータにまつわる職業に正しい理解を持ち、資格取得および就職に強い意欲を持っている人。<br/>                 3. 誠実でまじめな人。</p>   |   |
| <p>カリキュラム</p>  |   |
| <p>・科目編成及び授業時数 表 1 参照</p>  |   |
| <p>進級・卒業の要件（成績評価基準、卒業・修了の認定基準）</p>   |   |
| 1. 成績評価  | <p>成績の評価は、原則として試験、平常の成績及び出席状況を総合して、100 点満点、50 点以上を合格とする素点による評価<br/>                 ・A（80 点以上）・B（60 点以上）・C（50 点以上）・D（不合格）</p> |
| 2. 進級要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>   |
| 3. 卒業要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>   |
| <p>目標とする資格・検定試験</p>  |   |
| <p>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 ITパスポート<br/>                 ・経済産業省主催 情報処理技術者試験 基本情報技術者<br/>                 ・経済産業省主催 情報処理技術者試験 応用情報技術者<br/>                 ・MOS（Microsoft Office Specialist）Word ・文部科学省後援 情報試験<br/>                 ・MOS（Microsoft Office Specialist）EXCEL ・文部科学省後援 ビジネス能力検定（B 検）ジョブパス</p>   |   |
| <p>資格・検定試験の合格実績</p>  |   |
| <p>・ITパスポート 合格率39%（平成28年度）13名/33名<br/>                 ・基本情報技術者試験 合格率10%（平成28年度）6名/62名<br/>                 ・応用情報技術者試験 合格率25%（平成28年度）2名/8名<br/>                 ・高度情報技術者試験 合格率50%（平成28年度）1名/2名<br/>                 ・MOS Word 合格率100%（平成28年度）・MOS EXCEL 合格率91%（平成28年度）</p>   |   |
| <p>卒業後の進路（主な就職先）</p>   |   |
| <p>・アイ・イー・シー株式会社 ・J P C株式会社 ・株式会社 テクノプロ<br/>                 ・株式会社 第一情報システムズ ・株式会社 エースコンピュータサービス<br/>                 ・大栄システム株式会社 ・株式会社 来希 ・株式会社 茨城計算センター<br/>                 ・株式会社 フロンティアシステム ・アクモス株式会社 ・エムテック株式会社 ・株式会社アクトシステム<br/>                 ・株式会社 東日本技術研究所 ・株式会社 宮本冷機<br/>                 ・株式会社 クリエイティブ・ソフト<br/>                 ・富士ゼロックス茨城 株式会社</p> |   |

表 1 (科目編成表)

| (工業専門課程情報処理学科) 平成 28 年度 |                  |                  |                |         |              |             |        |        |                       |        |        |        |        |         |
|-------------------------|------------------|------------------|----------------|---------|--------------|-------------|--------|--------|-----------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 分類                      |                  |                  | 授業科目名          | 配当年次・学期 | 授業<br>時<br>数 | 単<br>位<br>数 | 授業方法   |        |                       | 場所     |        | 教員     |        | 企業等との連携 |
| 必<br>修                  | 選<br>択<br>必<br>修 | 自<br>由<br>選<br>択 |                |         |              |             | 講<br>義 | 演<br>習 | 実<br>習<br>・<br>実<br>技 | 校<br>内 | 校<br>外 | 専<br>任 | 兼<br>任 |         |
| ○                       |                  |                  | LHR            | 1 前     | 26           | 1           | ○      | △      |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | テクノロジ          | 1 前     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | ストラテジ          | 1 前     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | マネジメント         | 1 前     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | アルゴリズム I       | 1 前     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | C 言語 I         | 1 前     | 104          | 4           | △      |        | ○                     | ○      |        | ○      |        | ○       |
|                         | ○                |                  | ビジネスソフト I      | 1 前     | 52           | 2           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ビジネス実務 I       | 1 前     | 26           | 1           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ネット・セキュリティ基礎 I | 1 前     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ゲームプログラミング I   | 1 前     | 26           | 1           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ゲームデザイン I      | 1 前     | 26           | 1           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | コミュニケーション I    | 1 前     | 26           | 1           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | ビジネス実務 II      | 1 後     | 26           | 1           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | ビジネスソフト II     | 1 後     | 52           | 2           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | 情報処理演習         | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ベーステクノロジ       | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | システム利用と開発      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | マネジメントと戦略      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | C 言語 II        | 1 後     | 104          | 4           | △      |        | ○                     | ○      |        | ○      |        | ○       |
|                         | ○                |                  | アルゴリズム II      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | システム利用と開発      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | マネジメントと戦略      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | C 言語 II        | 1 後     | 104          | 4           | △      |        | ○                     | ○      |        | ○      |        | ○       |
|                         | ○                |                  | アルゴリズム II      | 1 後     | 52           | 2           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ゲームプログラミング II  | 1 後     | 26           | 1           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ゲームデザイン II     | 1 後     | 26           | 1           |        |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | ネットセキュリティ基礎 II | 1 後     | 26           | 1           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | コミュニケーション II   | 1 後     | 26           | 1           | ○      |        |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | LHR            | 2 前     | 26           | 1           | ○      | △      |                       | ○      |        | ○      |        |         |
| ○                       |                  |                  | JAVA I         | 2 前     | 104          | 4           | △      |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |
|                         | ○                |                  | WEBプログラミング I   | 2 前     | 104          | 4           | ○      |        | ○                     | ○      |        | ○      |        |         |

|    |   |  |               |                  |     |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|---|--|---------------|------------------|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
|    | ○ |  | システム設計演習 I    | 2 前              | 52  | 2  |   | ○ |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
|    | ○ |  | データベース        | 2 前              | 52  | 2  | ○ |   | △ | ○ |   | ○ |   |   |
|    | ○ |  | 通信ネットワーク      | 2 前              | 52  | 2  | ○ |   |   | ○ |   | ○ |   |   |
|    | ○ |  | 自由研究 I        | 2 前              | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | プレゼンテーション I   | 2 前              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ドキュメンテーション I  | 2 前              | 26  | 1  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | C 言語Ⅲ         | 2 前              | 104 | 4  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲームプログラミングⅢ   | 2 前              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲームデザインⅢ      | 2 前              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲーム企画設計 I     | 2 前              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | セールスプロモーション I | 2 前              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
| ○  |   |  | LHR           | 2 後              | 26  | 1  | ○ | △ |   |   | ○ |   | ○ |   |
| ○  |   |  | 卒業研究          | 2 後              | 286 | 11 | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ | ○ |
| ○  |   |  | 卒業研究制作        | 2 後              | 234 | 9  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ | ○ |
|    | ○ |  | JAVA II       | 2 後              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | C 言語Ⅳ         | 2 後              | 26  | 1  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | プレゼンテーション II  | 2 後              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ドキュメンテーション II | 2 後              | 26  | 1  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲーム企画設計 I     | 2 後              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | セールスプロモーション I | 2 後              | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲームプログラミングⅣ   | 2 後              | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | ゲームデザインⅣ      | 2 後              | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|    | ○ |  | 自由研究 II       | 2 後              | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
| 合計 |   |  |               | 2000 単位時間(64 単位) |     |    |   |   |   |   |   |   |   |   |

## ●各学科の教育（情報メディア学科）

|  |  |
|--|--|
| <p>入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）</p>  |  |
| <p>1. 実践的な専門知識や技術の習得に強い興味と熱意をもっている人</p> <p>2. 学園全体としての「マナー習得、コミュニケーション能力とプレゼンテーション能力の向上」という人間教育の柱をしっかり理解し、実践しようとする人。</p> <p>3. 他人を思いやり、チームワークの大切さを学び、学校内外でそれを実践しようとする人。</p>  |  |
| <p>カリキュラム</p>  |  |
| <p>・科目編成及び授業時数 表2 参照</p>   |  |
| <p>進級・卒業の要件（成績評価基準、卒業・修了の認定基準）</p>   |  |
| 1. 成績評価  | <p>成績の評価は、原則として試験、平常の成績及び出席状況を総合して、100点満点、50点以上を合格とする素点による評価</p> <p>・A（80点以上） ・B（79～60点） ・C（59～50） ・D（不合格）</p> |
| 2. 進級要件  | <p>全ての科目においてD（不可）がないこと。</p>  |
| 3. 卒業要件  | <p>全ての科目においてD（不可）がないこと。</p>  |
| <p>目標とする資格・検定試験</p>  |  |
| <p>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 ITパスポート</p> <p>・工事担任者試験 ・色彩検定</p> <p>・CG-ARTS協会：マルチメディア検定およびCGクリエイター検定 ・情報活用試験</p> <p>・ビジネス能力検定 ・家電製品アドバイザー試験 ・日本商工会議所 販売士検定</p> <p>・MOS（Microsoft Office Specialist）Word</p> <p>・MOS（Microsoft Office Specialist）EXCEL</p>                                    |  |
| <p>資格・検定試験の合格実績</p>  |  |
| <p>・色彩検定 3級 合格率 67% 2名/3名 2級合格率 67% 2名/3名（平成28年度）</p> <p>・CG-ARTS協会 マルチメディア検定ベーシック 合格率 67% 2名/3名（平成28年度）</p> <p>・CG-ARTS協会 CGクリエイター検定ベーシック 合格率 50% 1名/2名（平成28年度）</p> <p>・販売士検定試験 3級 合格率 20% 2名/10名（平成28年度）</p> <p>・MOS（Microsoft Office Specialist）EXCEL expert 合格率 100%（平成28年度）</p> |  |
| <p>卒業後の進路（主な就職先）</p>   |  |
| <p>・株式会社ケースホールディングス ・J P C株式会社 ・株式会社 新日東</p> <p>・株式会社あけぼの印刷社 ・株式会社 ヤマダ電機</p> <p>・いばらき印刷 株式会社 ・株式会社 西野精器製作所</p> <p>・株式会社 アイジエイエス ・岡田鋳金 株式会社</p> <p>・株式会社 ピーシーデポコーポレーション</p>   |  |

表2 (科目編成表)

●第1学年 (工業専門課程情報メディア学科) 平成28年度

| カリキュラム       |      |              | 工業専門課程        |   |    |    |    |    |   |
|--------------|------|--------------|---------------|---|----|----|----|----|---|
|              |      |              | 情報メディア学科      |   |    |    |    |    |   |
|              |      |              | 1年            |   |    | 1年 |    |    |   |
|              |      |              | 前期            | 週 | 単位 | 後期 | 週  | 単位 |   |
| 授業時数         | 授業時数 | 授業時数         | 授業時数          |   |    |    |    |    |   |
| 必修科目         | 講義   | LHR          | 26            | 1 |    |    |    |    |   |
|              |      | 就職対策 I       | 26            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              | 講義   | LHR          |               |   |    | 26 | 1  |    |   |
|              |      | 就職対策 II      |               |   |    | 26 | 1  | 1  |   |
| 必修小計         |      |              | 52            | 2 | 1  | 52 | 2  | 1  |   |
| 選択科目         | 講義   | ビジネス実務 I     | 26            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              |      | コミュニケーション I  | 52            | 2 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | 色彩概論 I       | 52            | 2 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | 工事担任者 DDⅢ種 I | 26            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              |      | 家電アドバイザー I   | 26            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              | 実習   | WEB制作 I      | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | CG概論 I       | 36            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              |      | 制作研究 I       | 36            | 1 | 1  |    |    |    |   |
|              |      | デザイン制作実習 I   | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | イラストレータ I    | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | フォトショップ I    | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | DTP I        | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | 造形 I         | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | ワープロソフト I    | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | ビジネスソフト I    | 72            | 3 | 2  |    |    |    |   |
|              |      | 企業実習 I       |               |   | 1  |    |    |    |   |
|              |      | ボランティア I     |               |   | 1  |    |    |    |   |
|              |      |              |               |   |    |    |    |    |   |
|              |      | 講義           | ビジネス実務 II     |   |    |    | 26 | 1  | 1 |
|              |      |              | 工事担任者 DDⅢ種 II |   |    |    | 52 | 2  | 2 |
| 家電アドバイザー II  |      |              |               |   | 46 | 2  | 1  |    |   |
| コミュニケーション II |      |              |               |   | 52 | 2  | 2  |    |   |
| 色彩概論 II      |      |              |               |   | 52 | 2  | 2  |    |   |

|      |           |      |       |       |      |       |       |
|------|-----------|------|-------|-------|------|-------|-------|
| 実習   | イラストレータⅡ  |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | フォトショップⅡ  |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | DTPⅡ      |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | WEB制作Ⅱ    |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | CG概論Ⅱ     |      |       |       | 36   | 1     | 1     |
|      | 制作研究Ⅱ     |      |       |       | 36   | 1     | 1     |
|      | PC工学Ⅰ     |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | ワープロソフトⅡ  |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | ビジネスソフトⅡ  |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | 造形Ⅱ       |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | デザイン制作実習Ⅱ |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|      | 企業実習Ⅱ     |      |       |       |      |       | 1     |
|      | ボランティアⅡ   |      |       |       |      |       | 1     |
|      | 倫理社会Ⅰ     |      |       |       |      |       | 1     |
|      |           |      |       |       |      |       |       |
|      |           |      |       |       |      |       |       |
| 1学年次 |           | 前期時数 | 前期週時数 | 前期単位数 | 後期時数 | 後期週時数 | 後期単位数 |
|      |           | 500  | 25    | 16    | 500  | 25    | 16    |

●第2学年

| カリキュラム |      |            | 工業専門課程   |   |    |     |    |    |
|--------|------|------------|----------|---|----|-----|----|----|
|        |      |            | 情報メディア学科 |   |    |     |    |    |
|        |      |            | 2年       |   |    | 2年  |    |    |
|        |      |            | 前期       | 週 | 単位 | 後期  | 週  | 単位 |
| 授業時数   | 授業時数 | 授業時数       | 授業時数     |   |    |     |    |    |
| 必修科目   | 講義   | LHR        | 26       | 1 |    |     |    |    |
|        |      | 就職対策Ⅲ      | 26       | 1 | 1  |     |    |    |
|        | 講義   | LHR        |          |   |    | 26  | 1  |    |
|        |      | 就職対策Ⅳ      |          |   |    | 26  | 1  | 1  |
|        |      | 卒業研究       |          |   |    | 78  | 3  | 3  |
|        | 実習   | 卒業研究       |          |   |    | 180 | 7  | 5  |
|        |      |            |          |   |    |     |    |    |
| 必修小計   |      |            | 52       | 2 | 1  | 310 | 12 | 9  |
| 選択科目   | 講義   | コミュニケーションⅢ | 52       | 2 | 2  |     |    |    |
|        |      | 色彩概論Ⅲ      | 26       | 1 | 1  |     |    |    |
|        |      | 工事担任者DDⅢ種  | 26       | 1 | 1  |     |    |    |



|       |  |            |      |       |       |      |       |       |
|-------|--|------------|------|-------|-------|------|-------|-------|
|       |  | Ⅲ          |      |       |       |      |       |       |
|       |  | 家電アドバイザーⅢ  | 26   | 1     | 1     |      |       |       |
| 実習    |  | WEB制作Ⅲ     | 36   | 1     | 1     |      |       |       |
|       |  | CG概論Ⅲ      | 36   | 1     | 1     |      |       |       |
|       |  | 制作研究Ⅲ      | 36   | 1     | 1     |      |       |       |
|       |  | 自由研究Ⅰ      | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | ネットワーク構築Ⅰ  | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | ロボット制御Ⅰ    | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | イラストレータⅢ   | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | フォトショップⅢ   | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | DTPⅢ       | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | デザイン制作実習Ⅰ  | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | 造形Ⅲ        | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | プレゼンテーションⅠ | 72   | 3     | 2     |      |       |       |
|       |  | ボランティアⅢ    |      |       | 1     |      |       |       |
|       |  | 企業実習Ⅲ      |      |       | 1     |      |       |       |
| 講義    |  | コミュニケーションⅣ |      |       |       | 52   | 2     | 2     |
|       |  | 色彩概論Ⅳ      |      |       |       | 26   | 1     | 1     |
|       |  | 工事担任者DDⅢ種Ⅳ |      |       |       | 52   | 2     | 2     |
|       |  | 家電アドバイザーⅣ  |      |       |       | 46   | 2     | 1     |
| 実習    |  | 造形Ⅳ        |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|       |  | DTPⅣ       |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|       |  | デザイン制作実習Ⅱ  |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|       |  | WEB制作Ⅳ     |      |       |       | 36   | 1     | 1     |
|       |  | ロボット制御Ⅱ    |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|       |  | 制作研究Ⅳ      |      |       |       | 36   | 1     | 1     |
|       |  | 映像制作実習     |      |       |       | 72   | 3     | 2     |
|       |  | 企業実習Ⅳ      |      |       |       |      |       | 1     |
|       |  | ボランティアⅣ    |      |       |       |      |       | 1     |
|       |  | 倫理社会Ⅱ      |      |       |       |      |       | 1     |
|       |  |            |      |       |       |      |       |       |
|       |  |            | 前期時数 | 前期週時数 | 前期単位数 | 後期時数 | 後期週時数 | 後期単位数 |
| 2 学年次 |  |            | 500  | 25    | 16    | 500  | 25    | 16    |

## ●各学科の教育（情報システム学科）

|  |   |
|--|---|
| <p>入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）</p>  |   |
| <p>1. コンピュータ系の職業に興味を持ち、関連学習に意欲と熱意を持っている人。<br/>                 2. プログラマーやシステムエンジニアなどのコンピュータにまつわる職業に正しい理解を持ち、資格取得および就職に強い意欲を持っている人。<br/>                 3. 誠実でまじめな人。</p>   |   |
| <p>カリキュラム</p>  |   |
| <p>・科目編成及び授業時数 表 1 参照</p>  |   |
| <p>進級・卒業の要件（成績評価基準、卒業・修了の認定基準）</p>   |   |
| 1. 成績評価  | <p>成績の評価は、原則として試験、平常の成績及び出席状況を総合して、100 点満点、50 点以上を合格とする素点による評価<br/>                 ・A（80 点以上）・B（60 点以上）・C（50 点以上）・D（不合格）</p> |
| 2. 進級要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>   |
| 3. 卒業要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>   |
| <p>目標とする資格・検定試験</p>  |   |
| <p>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 ITパスポート 80% 8名/10名<br/>                 ・経済産業省主催 情報処理技術者試験 基本情報技術者 100% 1名/1名<br/>                 ・経済産業省主催 情報処理技術者試験 応用情報技術者 100% 1名/1名<br/>                 ・経済産業省主催 情報処理技術者試験 高度情報技術者 100% 1名/1名<br/>                 ・MOS（Microsoft Office Specialist）Word<br/>                 ・MOS（Microsoft Office Specialist）EXCEL 89%</p> |   |
| <p>卒業後の進路（主な就職先）</p>   |   |
| <p>・大陽日酸東関東 株式会社（社内システムエンジニア）<br/>                 ・株式会社 日立アイシーシー（情報システム開発）<br/>                 ・関東情報サービス 株式会社（情報システム開発）<br/>                 ・株式会社 エースコンピュータサービス（情報システム開発）<br/>                 ・株式会社 東日本技術研究所（情報システム開発）<br/>                 ・株式会社 セイワ・エフ・エス・ビー（情報システム開発）<br/>                 ・富士ゼロックス茨城 株式会社（カスタムエンジニア）</p>                         |   |

表1 (科目編成表)

| (工業専門課程情報システム学科) 平成 28 年度 |      |      |                |         |      |     |      |    |       |    |    |    |    |         |
|---------------------------|------|------|----------------|---------|------|-----|------|----|-------|----|----|----|----|---------|
| 分類                        |      |      | 授業科目名          | 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 | 実習・実技 | 校内 | 校外 | 専任 | 兼任 |         |
| ○                         |      |      | LHR            | 1 前     | 26   | 1   | ○    | △  |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | テクノロジー         | 1 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | ストラテジ          | 1 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | マネジメント         | 1 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | アルゴリズム I       | 1 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | C 言語 I         | 1 前     | 104  | 4   | △    |    | ○     | ○  |    | ○  |    | ○       |
|                           | ○    |      | ビジネスソフト I      | 1 前     | 52   | 2   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ビジネス実務 I       | 1 前     | 26   | 1   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ネットセキュリティ基礎 I  | 1 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ゲームプログラミング I   | 1 前     | 26   | 1   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ゲームデザイン I      | 1 前     | 26   | 1   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | コミュニケーション I    | 1 前     | 26   | 1   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | ビジネス実務 II      | 1 後     | 26   | 1   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | ビジネスソフト II     | 1 後     | 52   | 2   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | 情報処理演習         | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ベーステクノロジー      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | システム利用と開発      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | マネジメントと戦略      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | C 言語 II        | 1 後     | 104  | 4   | △    |    | ○     | ○  |    | ○  |    | ○       |
|                           | ○    |      | アルゴリズム II      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | システム利用と開発      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | マネジメントと戦略      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | C 言語 II        | 1 後     | 104  | 4   | △    |    | ○     | ○  |    | ○  |    | ○       |
|                           | ○    |      | アルゴリズム II      | 1 後     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ゲームプログラミング II  | 1 後     | 26   | 1   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ゲームデザイン II     | 1 後     | 26   | 1   |      |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | ネットセキュリティ基礎 II | 1 後     | 26   | 1   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | コミュニケーション II   | 1 後     | 26   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | データベース         | 2 前     | 52   | 2   | ○    |    | △     | ○  |    | ○  |    |         |
|                           | ○    |      | 通信ネットワーク       | 2 前     | 52   | 2   | ○    |    |       | ○  |    | ○  |    |         |
| ○                         |      |      | JAVA I         | 2 前     | 104  | 4   | △    |    | ○     | ○  |    | ○  |    |         |

|   |   |                |     |     |    |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|----------------|-----|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | ○ | WEBプログラミング I   | 2 前 | 104 | 4  | △ |   | ○ | ○ |   | ○ |   |   |
|   | ○ | システム設計演習 I     | 2 前 | 52  | 2  |   | ○ |   | ○ |   | ○ |   | ○ |
|   | ○ | データベース         | 2 前 | 52  | 2  | ○ |   | △ | ○ |   | ○ |   |   |
|   | ○ | 通信ネットワーク       | 2 前 | 52  | 2  | ○ |   |   | ○ |   | ○ |   |   |
|   | ○ | 自由研究 I         | 2 前 | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | プレゼンテーション I    | 2 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ドキュメンテーション I   | 2 前 | 26  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | C 言語Ⅲ          | 2 前 | 104 | 4  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームプログラミングⅢ    | 2 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームデザインⅢ       | 2 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲーム企画設計 I      | 2 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | セールスプロモーション I  | 2 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
| ○ |   | LHR            | 2 後 | 26  | 1  | ○ | △ |   |   | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | JAVA II        | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | C 言語Ⅳ          | 2 後 | 26  | 1  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 国家試験対策授業 I     | 2 後 | 26  | 1  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | プレゼンテーション II   | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ドキュメンテーション II  | 2 後 | 26  | 1  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | システム構築 I       | 2 後 | 286 | 11 | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲーム企画設計 II     | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | セールスプロモーション II | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームプログラミングⅣ    | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームデザインⅣ       | 2 後 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 自由研究 II        | 2 後 | 52  | 2  |   |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 進級制作           | 2 後 | 234 | 11 | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ | ○ |
| ○ |   | LHR            | 3 前 | 26  | 1  | ○ | △ |   |   | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ESL I          | 3 前 | 52  | 2  | ○ |   |   |   | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | システム構築 II      | 3 前 | 312 | 12 | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 国家試験対策業 II     | 3 前 | 104 | 4  | ○ |   |   |   | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 情報セキュリティ I     | 3 前 | 52  | 2  | ○ | △ |   |   | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲーム企画設計Ⅲ       | 3 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | セールスプロモーションⅢ   | 3 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームプログラミングⅤ    | 3 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲームデザインⅤ       | 3 前 | 52  | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | 設計演習           | 3 前 | 72  | 3  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
|   | ○ | ゲーム制作実習        | 3 前 | 208 | 2  | △ |   |   | ○ | ○ |   | ○ |   |
| ○ |   | LHR            | 3 後 | 26  | 1  | ○ | △ |   |   | ○ |   | ○ |   |

|    |              |                  |     |    |   |  |  |   |   |   |   |  |
|----|--------------|------------------|-----|----|---|--|--|---|---|---|---|--|
| ○  | ESL II       | 3後               | 26  | 1  | ○ |  |  | ○ |   | ○ |   |  |
| ○  | 国家試験対策業Ⅲ     | 3後               | 104 | 4  | ○ |  |  | ○ |   | ○ |   |  |
| ○  | 卒業研究制作       | 3後               | 234 | 9  | ○ |  |  | ○ |   | ○ |   |  |
| ○  | 卒業研究         | 3後               | 364 | 11 | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | ゲーム企画設計Ⅳ     | 3後               | 52  | 2  | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | セールスプロモーションⅣ | 3後               | 52  | 2  | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | ゲームプログラミングⅥ  | 3後               | 52  | 2  | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | ゲームデザインⅥ     | 3後               | 52  | 2  | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | C G 概論 I     | 3後               | 26  | 1  | △ |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | フォトショップ I    | 3後               | 52  | 2  |   |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| ○  | 映像制作実習       | 3後               | 52  | 2  |   |  |  | ○ | ○ |   | ○ |  |
| 合計 |              | 3000 単位時間(96 単位) |     |    |   |  |  |   |   |   |   |  |

## ●各学科の教育（情報経営学科）

|  |  |
|--|--|
| <p>入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）</p>  |  |
| <p>1. 情報系の職業に興味を持ち、関連学習に意欲と熱意を持っている人。<br/>2. 実践的な専門知識や技術の習得に強い興味と熱意をもっており、プロジェクトリーダーとして活躍できる資質を持っている人。<br/>3. 誠実でまじめな人。</p>  |  |
| <p>カリキュラム</p>  |  |
| <p>・科目編成及び授業時数</p>   |  |
| <p>進級・卒業の要件（成績評価基準、卒業・修了の認定基準）</p>   |  |
| 1. 成績評価  | <p>成績の評価は、原則として試験、平常の成績及び出席状況を総合して、100 点満点、50 点以上を合格とする素点による評価<br/>・A（80 点以上）・B（60 点以上）・C（50 点以上）・D（不合格）</p> |
| 2. 進級要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>  |
| 3. 卒業要件  | <p>履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。</p>  |
| <p>目標とする資格・検定試験</p>  |  |
| <p>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 ITパスポート<br/>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 基本情報技術者<br/>・経済産業省主催 情報処理技術者試験 応用情報技術者<br/>・MOS（Microsoft Office Specialist）Word<br/>・MOS（Microsoft Office Specialist）EXCEL</p> |  |
| <p>卒業後の進路（主な就職先）</p>   |  |
| <p>・情報関連企業<br/>・公務員<br/>・大学院進学</p>   |  |

## ●その他の教育活動

|  |
|--|
| 学校行事等  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次は、那須方面バスハイク・笠松運動公園スポーツ大会・（横浜、鎌倉、伊豆方面）1泊2日の研修旅行など団体行動やグループ活動を通じて、社会人としてのマナーや友情を育み、コミュニケーション能力や協調性などを認識させます。</li> <li>・2年次は、校外研修として川越研修旅行、卒業直前旅行や卒業研究発表会により学習成果の最終的な確認イベントとなります。</li> </ul> |
| ボランティア活動等  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・定期的な学校付近の地域清掃奉仕を実施することにより、社会人としてのマナーを自覚させるとともに率先して地域社会をきれいに維持できるよう意識させる教育をしています。</li> <li>・各地のイベント（老人ホームのお祭りなど）を紹介し、ボランティア参加を促しています。</li> </ul>  |

## ●学生支援

|   |
|---|
| 学生生活支援  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・退学率低減に努め、具体的な基準（学生数の1割）以内の対策として、潜在・顕在的学業不振、退学希望者の早期発見とその解決を随時図るなどしています。</li> <li>・担任による生活指導の実施、個別相談の対応や保護者との連絡体制、三者面談の実施を通して進路や人間関係が原因で生じる問題や経済的事情に対応しています。</li> </ul>  |
| 経済的支援   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本学生支援機構奨学金制度活用</li> <li>・生活福祉資金貸付制度、母子福祉資金、国の教育ローンの紹介</li> <li>・特待生入学生制度（資格特待、学業特待）、オープンキャンパス特典、精勤特待生制度の整備</li> <li>・電車通学者に対する定期券半額負担制度</li> <li>・水戸駅から当校までの無料スクールバスの整備</li> <li>・学校近郊のアパート等の紹介制度</li> <li>・遠隔地学生のための、一人暮らし支援制度の整備（家賃一部負担）</li> <li>・学生支援センターの個別対応による経済的支援の実施（学費分納入等）</li> </ul> |
| 就職支援  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・進路相談室の設置による個人指導の徹底、企業求人情報の開示や就職説明会を実施しています。</li> <li>・職業教育の重要性、社会人としてのビジネスマナーやコミュニケーション能力の向上などに恒常的に取り組む仕組みづくりなど総合的な就職支援活動を展開しています。</li> <li>・企業合同説明会への参加、学内企業合同説明会や校内面接指導大会を実施しています。</li> </ul>   |
| その他の支援  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・課外における検定試験対策授業や学生の健康面への支援として胸部検診（学校保健法による結核検診）を実施しています。</li> </ul>  |