

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																				
水戸電子専門学校	昭和61年4月1日	八文字 和宏	〒310-0812 茨城県水戸市浜田2-11-20 (電話) 029-221-8738																				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																				
学校法人八文字学園	昭和57年4月1日	八文字 蓉子	〒310-0812 茨城県水戸市浜田2-11-18 (電話) 029-221-8771																				
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	情報システム学科		平成14年文部科学大臣告示第26号	-																		
学科の目的	企業内において、またはシステム開発現場において、システム開発の一員として活躍するための知識と能力をもつシステムエンジニアの育成を目的とする。																						
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単位時間	1800単位時間	0時間	1200単位時間	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																		
60	23人	0人	14人	0人	14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 A/B/C/Dの4段階評価で、Dは不可となる。																		
長期休み	■学年始め: 4月1日～4月9日 ■夏季: 7月25日～8月25日 ■冬季: 12月23日～1月7日 ■学年末: 3月25日～3月31日			卒業・進級条件	すべての科目においてD(不可)のないこと 卒業に必要な総授業時間数 2700時間																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 特別授業の実施・学校外課題など			課外活動	■課外活動の種類 校外清掃などボランティア活動 ■サークル活動: 無																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) 情報処理業界・システム開発企業など ■卒業者に占める就職者の割合 100% ■就職指導内容 ・就職相談室と担任による徹底した個人指導 ・企業求人情報の開示 ・学内合同企業説明会の実施 ■卒業生数 3 人 ■就職希望者数 3 人 ■就職者数 3 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 100 % ■その他 ・進学者数: 0人 (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>情報処理安全確保支援士</td> <td>①</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験</td> <td>①</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>①</td> <td>1人</td> <td>1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	情報処理安全確保支援士	①	1人	1人	応用情報技術者試験	①	1人	1人	基本情報技術者試験	①	1人	1人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
情報処理安全確保支援士	①	1人	1人																				
応用情報技術者試験	①	1人	1人																				
基本情報技術者試験	①	1人	1人																				
中途退学の現状	■中途退学者 0名 ■中退率 0% 平成28年4月1日時点において、在学者22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23名(平成29年3月31日卒業者を含む)休学1名 ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 入学時における面接の実施・定期的な面談の実施																						
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特待生制度による減免 ■専門実践教育訓練給付: 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																						
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 ※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)																						
当該学科のホームページURL	URL: http://www.mito.ac.jp/technology/index.html																						

(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」などを希望する者は含みません。

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

社会の要請に応えたソフトウェア技術者を育成するため、連携企業から事前に得た提案事項(新しい科目や学習内容に盛り込む新技術)により実践的なカリキュラムを編成し、それを連携企業にフィードバックし、特定科目を連携企業の協力により共同授業として実施することを検討する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

実践的かつ専門的な職業教育の水準の維持向上を図るため、企業等との連携体制による課程の編成及び改善に資することを目的とし、カリキュラムの評価及び改善、授業内容・方法等の改善に関する事項について審議する。学校長を委員長とし、教頭、学科長並びに外部委員からなる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
中井 英一	茨城大学 理学部 教授	平成25年11月1日～平成30年10月31日(5年)	②
三瓶 哲也	JPC株式会社 代表取締役	平成27年11月1日～平成30年10月31日(3年)	③
武井 篤	株式会社 新日東 営業部	平成27年11月1日～平成30年10月31日(3年)	③
島田 裕之	茨城大学 教育学部 教授	平成28年4月1日～平成30年 3月31日(2年)	②
掛田 達也	一般社団法人 茨城県情報サービス産業協会 理事	平成28年11月1日～平成30年3月31日(2年)	①
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 セクションチーフ	平成27年11月1日～平成31年10月31日(4年)	①
広木 公	株式会社 近宣 支店長	平成25年11月1日～平成30年10月31日(5年)	③
坂 大樹	茨城デザイン振興協議会 副会長	平成27年11月1日～平成30年3月31日(3.5年)	①
八文字 和宏	水戸電子専門学校 学校長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	③
助川 正己	水戸電子専門学校 教頭	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	③
相田 慎介	水戸電子専門学校 情報処理学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	③
平松 浩幸	水戸電子専門学校 情報システム学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	③
橋本 克之	水戸電子専門学校 情報メディア学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	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

教育課程編成委員会の開催回数は年度2回開催を基本とする。

(開催日時)

第1回 平成28年8月30日 14:00 ～ 16:00

第2回 平成29年3月22日 14:00 ～ 16:00

(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

委員会における外部委員より行われた質疑・意見を元に、具体的なカリキュラムの改善やコミュニケーション授業の追加・実習にグループワークの考えを取り入れ実施していくこと。

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

ソフトウェア技術者として開発現場に必要な技術習得と、有効的な実習を行うため、企業にて実務を行っている技術者に授業を受け持っていただくという連携体制を特定の企業と構築する。連携に際し、本校でも担当する教員を設定し、協力して学生指導に当たることで、本校教員の技術向上に役立てることとする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

ソフトウェア技術者として開発現場で働く各職位のプログラマからSEまで、企業にて実務を行っている技術者に自身が経験をした具体的なケースにおける知識技術の必要性和留意すべき点について事細かに実習・演習を通して指導していただくことにより、質の向上を目指す。

(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
C言語Ⅰ	SEのための基礎言語として、アルゴリズムを基本にC言語の文法や記述法を学習する。実践的な演習を含む。	アイ・イー・シー株式会社
C言語Ⅱ	C言語で記述した基本的なプログラムの構造と原理を理解するとともに、標準的なプログラムを作成できるスキルを学習する。プログラム作成演習を含む。	アイ・イー・シー株式会社
システム設計演習Ⅰ	後期作成の卒業研究作品に関し、企画・設計・資料作成・プレゼン準備など、作成のための事前作業を行う。設計書の作成など実践的演習を含む。	株式会社 東日本技術研究所

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

IT業界における技術の進歩はその業界の性質により、目覚ましいものがある。教員も学校内で得る知識には限界があり、本来即戦力として就職していく学生に対してトレンドとなる知識の部分を技術継承できない可能性がある。そこで定期的に教員が企業でどのような技術が求められているかを把握するために研修などを開催し、不足部分の補填を行う。

(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

IT企業より現在中心となっている開発言語、これから必要となるであろう開発言語をシステム開発のトレンドの説明を交えて説明する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

エンジニアリング企業より「グループワークによるプロジェクトの進め方」を説明頂き、現場での事例を用いて仕事におけるコミュニケーションの重要性を学生指導に活かす。

(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

IPA主催のセミナー参加やIT企業より現在中心となっている開発言語など、システム開発のトレンドセミナー等の参加をする。

② 指導力の修得・向上のための研修等

(一社)茨城県情報サービス産業協会による「IT企業に人が集まるPR方法」等のセミナー参加により効果的に伝えるなどの指導力の向上を図る。

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

学校の自己評価に加え、企業・業界団体等が委員として参画する学校関係者評価を実施・公表し、組織的、継続的に学校運営を改善する。

(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・教育目標・重点目標・目標達成度
(2) 学校運営	運営方針・事業計画
(3) 教育活動	教育到達レベル、成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準
(4) 学修成果	就職率・資格取得率・退学率
(5) 学生支援	学生相談・経済的な支援
(6) 教育環境	施設・整備、安全管理体制
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動
(8) 財務	学校の財務、予算・収支計画、財務情報公開
(9) 法令等の遵守	個人情報、自己評価の実施と問題点の改善
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

プログラム能力開発のための数学的要素の取り入れや社会人として自発的なコミュニケーション能力やストレス耐性の強化に向けた教育にも力を入れて、卒業研究についても学生の満足度を鑑みて、また教育効果から考えても完成するように指導していくなど、IT分野の技術は進歩も非常に速いので、業界の動向や企業のニーズを取り入れながら、常に新しい知識・技術を導入した授業を展開していくように取組みます。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
中井 英一	茨城大学 理学部教授	平成25年11月1日～平成30年10月31日	有識者
島田 宏之	茨城大学 教育学部教授	平成28年4月1日～平成30年3月31日	有識者
富田由紀夫	アイ・イー・シー株式会社 システム事業部長	平成25年11月1日～平成30年10月31日	企業役員
坂 大樹	茨城デザイン振興協議会 副会長	平成27年11月1日～平成31年 3月31日	業界団体役員
武井 篤	株式会社 新日東 営業	平成27年11月1日～平成30年10月31日	企業委員
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部セクションチーフ	平成27年11月1日～平成31年10月31日	業界団体役員
広木 公	株式会社 近宣 水戸支店長	平成25年11月1日～平成30年10月31日	企業役員
三瓶 哲也	JPC株式会社 代表取締役	平成27年11月1日～平成30年10月31日	企業役員
掛田 達也	一般社団法人 茨城県情報サービス産業協会 理	平成28年11月1日～平成30年3月31日	業界団体役員
佐藤 有宣	佐藤畳店	平成25年11月1日～平成30年10月31日	地域住民
川上 典夫	川上陶器店	平成25年11月1日～平成30年10月31日	地域住民
山田 真起子	介護福祉士	平成25年11月1日～平成30年10月31日	地域住民
荻野 雅子	JPC株式会社 開発部 WEBデザイナー	平成27年11月1日～平成31年10月31日	卒業生
八文字 和宏	水戸電子専門学校 学校長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	学校役員
助川 正己	水戸電子専門学校 教頭	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	教員
相田 慎介	水戸電子専門学校 情報処理学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	教員
平松 浩幸	水戸電子専門学校 情報システム学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	教員
橋本 克之	水戸電子専門学校 情報メディア学科長	平成28年4月1日～平成30年3月31日(2年)	教員

※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: <http://www.mito.ac.jp>

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

学校関係者の評価の実施、公表により、適切に説明責任を果たすとともに、関係する企業、業界団体、卒業生、保護者、地域住民による理解と参画を得ながら、自己評価結果の客観性、透明性を高め、学校として目指すべき重点目標を設定し、企業、業界団体、卒業生、保護者、地域住民の連携協力による学校づくりを進めていきます。

(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	学校の概要、目標及び計画
(2) 各学科等の教育	情報システム学科の教育内容
(3) 教職員	教職員数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援、学内企業合同ガイダンスの実施
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事等(バスハイク、スポーツ大会、研修旅行、卒業旅行等)
(6) 学生の生活支援	個別面談、三者面談等による協力体制、アパート暮らしの支援
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、奨学金や教育ローン
(8) 学校の財務	貸借対照表、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

URL: <http://www.mito.ac.jp>

授業科目等の概要

(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	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	
○			LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。また、学校生活をスムーズに送れるようにアドバイスをする。	1前	26	1	○	△		○	○			
○			テクノロジー	コンピュータハードウェアに関する基礎知識を習得する。国家試験対策等も行われる。	1前	78	3	○			○	○			
○			ストラテジ	企業活動と関連法律に関する基礎知識を習得し、企業戦略と業務改善について学習する。国家試験対策等も行われる。	1前	52	2	○			○	○			
○			マネジメント	情報処理技術導入にまつわるマネジメント手法の基礎を習得する。国家試験対策等も行われる。	1前	52	2	○			○	○			
○			アルゴリズム I	プログラム設計・計画の基礎を習得する。国家試験対策等も行われる。	1前	52	2	○			○	○			
○			C言語 I	プログラミング言語であるC言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策等も行われる。	1前	104	4	△			○	○	○	○	
	○		ビジネスソフト I	ビジネスの現場で利用されているMicrosoft Excelの基礎技術習得をする。	1前	52	2				○	○	○		
	○		ビジネス実務 I	ビジネスの現場で必要となる社会人としてのマナーや心構えを学習する。ビジネス検定試験対策等も行われる。	1前	26	1	○			○	○			
	○		ネット・セキュリティ基礎 I	昨今のIT業界で重要視されているセキュリティと密接に関わりのあるネットワークの基礎技術を習得する。	1前	52	2	○			○	○			
	○		ゲームプログラミング I	ゲームプログラミングとしてゲームアルゴリズム、数学・物理の法則プログラミングについて基礎学習を行う。	1前	26	1				○	○	○		
	○		ゲームデザイン I	ゲーム制作におけるシステムデザイン、レベルデザイン、ゲームプロットの作成方法、キャラクターデザインの基礎を学ぶ。	1前	26	1				○	○	○		

○		コミュニケーションⅠ	相手が何を伝えようとしているか聞く意識を持たせる。相手の状態を判断し、どう伝えれば理解してもらえるか思考ができる。	1前	26	1	○		○	○				
○		LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。また、学校生活をスムーズに送れるようにアドバイスをする。	1後	26	1	○	△	○	○				
○		ビジネス実務Ⅱ	ビジネスの現場で必要となる社会人としてのマナーや心構えをふまえ実践できるよう技術習得をする。ビジネス検定試験対策等も行われる。	1後	26	1	○		○	○				
○		ビジネスソフトⅡ	ビジネスの現場で利用されているMicrosoft Excelの技術習得をする。MOS資格取得対策も行われる。	1後	52	2			○	○	○			
○		情報処理演習	「国家認定資格 ITパスポート 基本情報処理技術者」取得に必要な知識を学習する。	1後	52	2	○		○	○				
○		ベーステクノロジー	コンピュータハードウェアに関する動作原理をもとに、システム開発手法を習得する。国家試験対策等も行われる。	1後	52	2	○		○	○				
○		システム利用と開発	エンドユーザコンピューティングと組織や企業体にまつわるシステムの導入事例をもとに、様々なタイプのシステム設計技法を習得する。国家試験対策等も行われる。	1後	52	2	○		○	○				
○		マネジメントと戦略	企業活動と関連法律に関する知識を習得し、企業戦略と業務改善の手法について学習する。国家試験対策等も行われる。	1後	78	3	○		○	○				
○		C言語Ⅱ	プログラミング言語であるC言語を利用して、システムレベルでの構築を習得する。国家試験対策等も行われる。	1後	104	4	△		○	○	○	○		
○		アルゴリズムⅡ	プログラム設計・計画の応用を習得する。国家試験対策等も行われる。	1後	52	2	○		○	○				
○		ゲームデザインⅡ	ゲーム制作におけるトータルデザインとしてユーザインターフェイスデザインとフィールドデザインを学び、またその制作実習を行う。	1後	26	1			○	○	○			
○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームプログラミングとしてゲームアルゴリズム、数学・物理の法則プログラミングについて学び、またその制作実習を行う。	1後	26	1			○	○	○			
○		コミュニケーションⅡ	グループディスカッション ・積極的に意見を言える ・他者の意見を聞き、理解できる ・意見合意に導くことができる ・主張するメリットの裏側にあるデメリットも考えられる などを学ぶ。	1後	26	1	○		○	○				
○		ネット・セキュリティ基礎Ⅱ	セキュリティ技術の基本技術とネットワーク技術の基本技術を習得する。	1後	26	1	○		○	○				

○		LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。自己分析や自己啓発などを行い、就職活動に役立てる。	2前	26	1	○	△	○	○								
○		JAVA I	プログラミング言語であるJAVA言語の基礎として、プログラム単体レベルでの構築を習得する。国家試験対策等も行われる。	2前	104	4	△		○	○	○							
○		webプログラミング I	Webサーバで動くCGIプログラム制作としてphpを用いて習得する。またクライアントサイドのJavaScriptについても合わせて習得する。	2前	104	4	○		○	○	○							
	○	システム設計演習 I	業務形態やコンピュータ導入形態に応じたシステム設計について要件定義を行い、フローチャート、システム設計書について作成演習を行う。	2前	52	2		○		○	○							
○		データベース	情報管理ソースとしてデータベースの知識を習得し、あわせてデータベース操作言語であるSQL言語についても習得する。国家試験対策等も行われる。	2前	52	2	○		△	○	○							
	○	通信ネットワーク	TCP/IPをベースにネットワーク構成について習得する。あわせてネットワークサービスとサーバについても習得する。国家試験対策等も行われる。	2前	52	2	○			○	○							
	○	自由研究 I	授業で学習してきたことをベースに、最新技術や定番技術について調査し、サンプル作成などを通して卒業研究で題材にするものを模索する。	2前	52	2				○	○							
	○	プレゼンテーション I	プレゼンテーションについての基礎知識を習得する。資料作りの方法としてMicrosoft Power Pointの技術習得も行う。	2前	52	2	△			○	○							
	○	ドキュメンテーション I	ビジネス文書の作成、活用、保管など一連のフローを通して文書管理の重要性を学ぶ	2前	26	1				○	○							
	○	C言語Ⅲ	C言語で仕様書に記載されたソフトを製作し、実践的なレベルでのプログラミングを習得する。	2前	26	1	△			○	○							
	○	ゲームデザインⅢ	ゲーム制作におけるシステムデザイン、レベルデザイン、ゲームプロットの作成方法、キャラクターデザインを学び、またその制作実習を行う。	2前	52	2	△			○	○							
	○	ゲームプログラミングⅢ	ゲームプログラミングとしてゲームアルゴリズム、数学・物理の法則プログラミングについて学び、またその制作実習を行う。	2前	52	2	△			○	○							
	○	ゲーム企画・設計 I	ゲーム制作する上でのゲームアイデアのブラッシュアップ方法、企画書の書き方を学び、ゲーム設計となるプロットの作成について学ぶ。またプレゼンテーションについても学ぶ	2前	52	2	△			○	○							
	○	セールスプロモーション I	市場戦略について学び、リサーチ、データ集約を元にセールスプロモーションツールの展開について学ぶ。	2前	52	2	△			○	○							

○		LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。自己分析や自己啓発などを行い、就職活動に役立てる。	2後	26	1	○	△	○	○								
	○	JAVA II	JAVA言語の基本技術を使用し、課題を通して実践的なプログラムスキルを習得する。	2後	52	2	△		○	○	○							
	○	C言語IV	C言語で仕様書に記載されたソフトを製作し、実践的なレベルでのプログラミングを習得する。	2後	26	1			○	○	○							
	○	ドキュメンテーションII	ビジネス文書の作成、活用、保管など一連のフローを通して文書管理の重要性を学ぶ	2後	26	1			○	○	○							
	○	プレゼンテーションII	プレゼンテーションについての応用知識を習得する。資料作りの方法としてMicrosoft Power Pointの技術習得も行う。	2後	52	2	△		○	○	○							
	○	システム構築I	実際のシステム開発を想定した仮想システムを設計手順に従って順次設計し、成果物を作成する。	2後	286	11	△		○	○	○							
	○	国家試験対策授業I	「国家認定資格 基本情報処理技術者」以上取得に必要な知識を学習する。	2後	52	2	○		○	○	○							
	○	ゲーム企画・設計II	ゲーム企画書、ゲームプロットの制作実習 プレゼンテーション実習	2後	52	2	△		○	○	○							
	○	セールスプロモーションII	セールスプロモーションツール制作実習 プレゼンテーション実習	2後	52	2	△		○	○	○							
	○	ゲームデザインIV	ゲーム制作におけるトータルデザインとしてユーザインターフェイスデザインとフィールドデザインを学び、またその制作実習を行う。	2後	52	4			○	○	○							
	○	ゲームプログラミングIV	ゲーム制作におけるトータルプログラミングとしてプロジェクト内プログラム融合生成方法と実行ファイル化及びトータルデバックについて学び制作実習を行う。	2後	52	2			○	○	○							
	○	進級制作	ゲーム制作を行う。完成した内容については卒業研究発表展示会にてプレゼンテーションし翌年の卒業研究発表に対して準備を行う。	2後	234	9	△		○	○	○							
	○	自由研究II	授業で学習してきたことをベースに、最新技術や定番技術について調査し、サンプル作成などを通して卒業研究で題材にするものを模索する。	2後	52	2			○	○	○							
○		LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。自己分析や自己啓発などを行い、就職活動に役立てる。	3前	26	1	○	△	○	○	○							

○	システム構築Ⅱ	実際のシステム開発を想定した仮想システムを設計手順に従って順次設計し、成果物を作成する。	3前	312	12	△		○	○	○								
○	国家試験対策授業Ⅱ	「国家認定資格 基本情報処理技術者」以上取得に必要な知識を学習する。	3前	104	4	○			○	○								
○	情報セキュリティⅠ	コンピュータに関するセキュリティ技術を知識としての習得、およびセキュリティ対策のサンプルケースを学びセキュリティの実際を学習する。	3前	52	2	○		△	○	○								
○	ESLⅠ	国際的なシステム開発に必須の英語力向上のため、国際検定試験であるTOEICの受験のための対策授業を行う。	3前	52	2	○			○	○								
○	ゲーム企画・設計Ⅲ	数多くの企画書を制作。またその評価を随時行い学生同士で採用不採用を行い互いの評価スコア化を行い評価を行う。	3前	52	2	△			○	○								
○	セールスプロモーションⅢ	市場で行われているゲームプロモーションについて調査しその評価を行う。セールスプロモーション研究	3前	52	2	△			○	○								
○	ゲームデザインⅤ	ゲーム制作におけるトータルデザインとしてユーザインターフェイスデザインとフィールドデザインを学び、またその制作実習を行う。	3前	52	2	△			○	○								
○	ゲームプログラミングⅤ	ゲーム制作におけるトータルプログラミングとしてプロジェクト内プログラム融合生成方法と実行ファイル化及びトータルデバックについて学び制作実習を行う。	3前	52	2	△			○	○								
○	設計演習	ゲーム制作に必要な制作設計書を文書化UI（ユーザインタフェース）設計書、ゲームフロー、データベース仕様書、サブルーチン設計書などを作成。	3前	72	3	△			○	○								
○	ゲーム制作実習	自作ゲーム制作実習	3前	208	8	△			○	○								
○	LHR	生活指導・就職対策指導を行い、一社会人となれるよう指導する。自己分析や自己啓発などを行い、就職活動に役立てる。	3後	26	1	○	△		○	○								
○	ESLⅡ	国際的なシステム開発に必須の英語力向上のため、国際検定試験であるTOEICの受験のための対策授業を行う。	3後	26	1	○				○	○							
○	卒業研究	自ら企画立案・システム設計を行い研究作品の制作を行う。また完成した内容については2年間の集大成として卒業研究発表展示会にてプレゼンし各関係者に作品評価していただく。	3後	364	14	△			○	○								
○	国家試験対策授業Ⅲ	「国家認定資格 基本情報処理技術者」以上取得に必要な知識を学習する。	3後	104	4	○				○	○							

○	ゲーム企画・設計Ⅳ	数多くの企画書を制作。またその評価を随時行い学生同士で採用不採用を行い互いの評価スコア化を行い評価を行う。	3後	52	2	△		○	○	○			
○	セールスプロモーションⅣ	市場で行われているゲームプロモーションについて調査しその評価を行う。セールスプロモーション研究	3後	52	2	△		○	○	○			
○	ゲームデザインⅥ	ゲーム制作におけるトータルデザインとしてユーザインターフェイスデザインとフィールドデザインを学び、またその制作実習を行う。	3後	104	4	△		○	○	○			
○	ゲームプログラミングⅥ	ゲーム制作におけるトータルプログラミングとしてプロジェクト内プログラム融合生成方法と実行ファイル化及びトータルデバックについて学び制作実習を行う。	3後	52	2	△		○	○	○			
○	卒業研究制作	卒業制作としてゲーム制作実習を行う	3後	234	9	△		○	○	○			
○	CG概論Ⅰ	コンピュータグラフィックスについて学びCG制作方法について研究する。	3後	26	1			○	○	○			
○	フォトショップⅠ	2Dイラスト制作ソフトとしてPhotoshopの利用方法を学びキャラクタデザインを行う	3後	52	2			○	○	○			
○	映像制作実習	ゲームシーンに必要なキャラクターアニメーションについて学びモーショントアニメーションを制作する	3後	52	2			○	○	○			
合計			65科目		単位時間(3000単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：履修したすべての科目においてD（不合格）がないこと。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	25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。