

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 和宏		〒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	情報処理学科			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プログラマ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																		
2	年間	1800時間	1250時間	0時間	750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																			
120人		121人	0人	14人	2人	16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	■夏 季: 7月25日~8月25日 ■冬 季: 12月23日~1月 7日 ■春 季: 3月 1日~4月 9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 1800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(令和2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 94.7% ■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 : 38 人 ■就職希望者数 : 37 人 ■就職者数 : 36 人 ■就職率 : 97.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.7 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 2 年度卒業者に関する 令和3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 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</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>②</td> <td>1人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験</td> <td>②</td> <td>6人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>②</td> <td>67人</td> <td>15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	種別	受験者数	合格者数	情報処理安全確保支援士	②	1人	1人	応用情報技術者試験	②	6人	2人	基本情報技術者試験	②	67人	15人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																						
情報処理安全確保支援士	②	1人	1人																						
応用情報技術者試験	②	6人	2人																						
基本情報技術者試験	②	67人	15人																						
中途退学の現状	■中途退学者 10 名 令和2年4月1日時点において、在学者88名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者78名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 学習意欲の減退、進路変更、体調の悪化、学生本人の死去 ■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			■中退率 11.4 %																					
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いたものをいいます。

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
 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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程の明記
 年2回開催する当委員会においては、前回の指摘事項に対する改善策の実施状況を回答するとともに、新たな取組み等を報告する。当回において新たに指摘(審議)された内容は、後日学内にて教務委員会(教頭および学科長を中心としたもの)を開き検討、学校長の承認のもと採用する。その後カリキュラム内容を変更、実施し、その状況を次回の報告内容として当委員会に挙げる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3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	2021年4月1日～2023年3月31日	②
三瓶 哲也	JPC株式会社 代表取締役	2021年4月1日～2023年3月31日	③
大森 達也	アイ・イー・シー株式会社 取締役	2020年4月1日～2023年3月31日	③
武井 篤	株式会社 新日東 営業部	2021年4月1日～2023年3月31日	③
島田 裕之	茨城大学 教育学部 教授	2021年4月1日～2022年3月31日	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	2021年4月1日～2023年3月31日	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	2021年4月1日～2023年3月31日	①
広木 公	株式会社 近宜 支店長	2018年4月1日～2021年3月31日	③
坂 大樹	茨城デザイン振興協議会 副会長	2020年4月1日～2023年3月31日	①
八文字 和宏	水戸電子専門学校 学校長	2020年4月1日～2023年3月31日	
助川 正己	水戸電子専門学校 副校長	2020年4月1日～2021年3月31日	
橋本 克之	水戸電子専門学校 教頭	2020年4月1日～2021年3月31日	
相田 慎介	水戸電子専門学校 情報処理学科長	2020年4月1日～2023年3月31日	
平松 浩幸	水戸電子専門学校 情報システム学科長	2020年4月1日～2023年3月31日	
石田 秀郎	水戸電子専門学校 情報メディア学科長	2020年4月1日～2023年3月31日	
佐々木 英宣	水戸電子専門学校 広報課長	2020年4月1日～2021年3月31日	

※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員(1企業や関係施設の役員は該当しません。)
- 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(開催時期/毎年8月、翌3月)。

(開催日時)

第1回 2020年8月27日14:00～16:00 (※新型コロナウイルス感染症に対処するため中止)

第1回 2020年12月21日14:00～15:30

第2回 2021年 3月26日14:00～15:30

(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

新型コロナウイルス感染症対策のために、オンラインによる授業を推進した結果、学生へのメリット・デメリットが顕著に表面化した。特にデメリット面を補うために、オンライン授業における指導方法の工夫改善や、カリキュラムの在り方の見直しを行った。

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で必要な技術習得と、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、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

・検定対策:システム運用、セキュリティ、プログラミング、データベース技術を現場サイドで講義や実習を可能な限り行う。
 ・システム設計演習Ⅰ:卒業研究作品(システム)に関係する技術に対し講義を行い、授業後半に小レポートを提出する。
 ※上記科目はいずれも企業側では理解度や、レポートの完成度、視点など5項目に対して評価していただく。
 A・B・Cの3段階評価。総合評価は教員と協議し、成績へと反映。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な3科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
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
検定対策	毎週5時間目に行っている「検定対策」の木曜日を特にシステム運用、セキュリティ、プログラミング、データベース技術を現場の作業を踏まえながら講義して頂く。	株式会社 NESI

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

「学校法人 八文字学園 教職員研修規定 第1条第2号」に基づき、計画的に教員に対する研修を行う。
本学科では、会員である「社団法人茨城県情報サービス産業協会」主催によるセミナーへの年1回以上の参加により、専門分野の技術力維持・向上を図る。
また、「(一社)茨城県専修学校各種学校連合会」およびその他企業・団体が提案する教育者向け研修に定期的・積極的に参加し、特にシステム開発技術の技術継承に活かせる分野の知識・技術力アップ、および教育者としての指導力アップを継続的に図る。

(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

- いばらき高度IT人材アカデミー主催「データサイエンティスト育成講座」2020年11月9(月) Zoomウェビナー
ビジネス現場で求められるデータ人材とは、データ活用事例等、最新の動向を把握し、本学科でもカリキュラムに取り入れているAIやIoT技術、サーバ技術の習得レベルなどの指導方針の参考にする。
- 情報処理安全確保支援士レポート講習 2020年6月～7月 対象:相田指導員1名受講
共通キャリア・・・スキルフレームワークのレベル4の維持、最新のサイバーセキュリティについての知識・技術・倫理の学習、集合講習におけるグループディスカッションを通じた登録セキスベ同士の情報共有や人脈形成の推進などを通じて、セキュリティ技術者育成の指導に役立てる(集合講習が新型コロナウイルス感染症の影響で中止となったための代替講習として実施)。

②指導力の修得・向上のための研修等

- 株式会社 教育と探究者主催「生徒に火が付く探究学習のやり方を学ぼう」2020年12月10日(木) Zoomウェビナー
Zoomを用いた教員同士の意見交換やグループワークを通じ、主体的・対話的で深い学びを行うための教育手法についての知見を共有する。得られた知見は効果的な指導教育に役立てる。

(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

- 情報処理安全確保支援士オンライン講習A 2021年7月～9月 対象:相田指導員1名受講予定
サイバーセキュリティに関する最新知識の習得やセキュリティインシデントに関する講習。安全性の高いWebアプリケーション設計や セキュリティ事故対応などをとする上での参考となる。常識的なセキュリティ意識を持った学生を社会人として送り出すための指導に役立てる。

②指導力の修得・向上のための研修等

- (一社)茨城県専修学校各種学校連合会研修事業「教員研修会」2021年度内実施予定
詳細は未定だが、教員研修会に参加し、学生指導に役立てる

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、評価を行うにあたっては、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られていること。」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

「コンピュータリテラシー分野における知識不足の学生が多い」との指摘より、コンピュータ基礎に関する授業展開を5時間目(40分程度)を利用して実施した。テキストエディタやショートカットキーなど、使用頻度が高いものに関しては、学生のオペレーション速度向上に一定の効果が見られ、プログラム作成の授業では作業効率向上が図れた。コントロールパネルなどの設定に関しては一定の理解が得られたが、一時性が高いものと考えられるため、学生にコンピュータ利用を推進し定着を図っている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3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	2021年4月1日～2023年3月31日	有識者
島田 宏之	茨城大学 教育学部教授	2021年4月1日～2022年3月31日	有識者
大森 達也	アイ・イー・シー株式会社 取締役	2020年4月1日～2023年3月31日	企業役員
坂 大樹	茨城デザイン振興協議会 副会長	2020年4月1日～2023年3月31日	業界団体役員
武井 篤	株式会社 新日東 営業	2021年4月1日～2023年3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	2021年4月1日～2023年3月31日	業界団体役員
広木 公	株式会社 近宣 水戸支店長	2018年4月1日～2021年3月31日	企業役員
三瓶 哲也	JPC株式会社 代表取締役	2021年4月1日～2023年3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 理事	2021年4月1日～2023年3月31日	業界団体役員
佐藤 有宣	佐藤畳店	2018年4月1日～2021年3月31日	地域住民
川上 典夫	川上陶器店	2018年4月1日～2021年3月31日	地域住民
山田 真起子	介護福祉士	2018年4月1日～2021年3月31日	地域住民

※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> ※ホームページは毎年10月に更新する。

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	学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	情報処理学科の教育内容
(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報告
(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>でのホームページによる情報公開。企業等の学校関係者への学校パンフレット配布および学校評価資料の開示。

授業科目等の概要

(工業専門課程情報処理学科) 令和2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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
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前	26	1	○	△		○		○		
2	○		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	○			○		○		
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	○			○		○		
4	○		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	○			○		○		
5	○		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	○			○		○		
6	○		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	△			○	○	○	○	
7		○	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				○	○	○		
8		○	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	○			○		○		
9		○	ネットワーク・セキュリティ基礎	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	○			○		○		
10		○	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				○	○	○		
11		○	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				○	○	○		

12	○		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	○		○	○						
13	○		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	○	△	○	○						
14	○		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	○		○	○						
15	○		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			○	○	○					
16	○		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	○		○	○						
17	○		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	○		○	○						
18	○		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	○		○	○						
19	○		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	○		○	○						
20	○		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	△		○	○	○	○				
21	○		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	○		○	○						
22		○	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			○	○	○					
23		○	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			○	○	○					
24		○	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	○		○	○						

25	○	IoT基礎	ネットワークの構築、ロボットプログラミング、クラウドを用いた実習などを行いながら、インターネット通信の仕組みや、「モノ」のインターネットと呼ばれるIoT技術の基礎についての知見を育てる。	1 後	26	1	△	○	○	○								
26	○	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	○	△	○	○								
27	○	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	△	○	○	○								
28	○	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	○	○	○	○								
29	○	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		○	○	○	○							
30	○	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	○	△	○	○								
31	○	モバイル開発	オープンソース開発環境であるAndroidStudioを使用して、AndroidOS上で動作するアプリケーションの開発演習を行う。	2 前	52	2	△	○	○	○								
32	○	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		○	○	○								
33	○	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	△	○	○	○								
34	○	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		○	○	○								
35	○	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	△	○	○	○								
36	○	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	△	○	○	○								
37	○	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	△	○	○	○								
38	○	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	△	○	○	○								

39	○	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	△	○	○	○								
40	○	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	○	△	○	○								
41	○	JAVAⅡ	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	△	○	○	○								
42	○	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			○	○	○							
43	○	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			○	○	○							
44	○	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	△	○	○	○								
45	○	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	△	○	○	○								
46	○	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	△	○	○	○								
47	○	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			○	○	○							
48	○	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			○	○	○							
49	○	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			○	○	○							
50	○	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。	2 後	286	11	△	○	○	○								
51	○	卒業研究制作	卒業制作としてゲーム制作実習を行う	2 後	234	9	△	○	○	○								
合計				51科目	単位時間(1800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。