

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																								
広島情報専門学校	平成2年12月7日	豊島 俊郎	〒732-0816 広島県広島市南区比治山本町16番35号 (電話) 082-252-4411																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人 電子開発学園九州	昭和57年1月17日	松尾 泰	〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野二丁目4番1号 (電話) 093-531-9131																								
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	情報システム専門科	平成19年文部科学大臣 告示第21号	-																							
学科の目的	当学科は、企業が求める実践的かつ専門的な知識・スキルを有する高度ICT人材の育成を目的として、情報システムの設計・開発を行うための基礎力からより高度な知識・スキルまで、企業等との連携により専門的かつ実践的な演習・実習を通して学習する。																										
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	3240時間	1012時間	1592時間	636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																						
210人	268人	0人	7人	2人	9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 [評価点][評価][可否] 100～90 秀 合格 89～80 優 合格 79～70 良 合格 69～60 可 合格 59以下 不可 不合格																							
長期休み	■夏 季:8月1日～8月31日 ■冬 季:12月20日～1月6日 ■春 季:2月21日～3月8日		卒業・進級条件	進級:学科・学年ごとに定められた所定の出席時限数を満たし、所定の科目を履修していること。 卒業:教育理念及び目標とする人材像に基づき、実践的なIT人材として必要な以下の能力を身に付け、学則で定める修業年限以上在籍し、所定の科目を履修した学生に対して卒業を認定する。 ・情報システム開発の知識と技術を修得し問題解決に活用できる ・コミュニケーション力を持ち、他者と協働できる ・倫理観を持って行動できる																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 スクールカウンセラーによる面談、保護者への連絡面談、家庭訪問など		課外活動	■課外活動の種類 学園祭実行委員会 ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和6年度卒業生に関する令和7年5月1日時点の情報)																							
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和6年度卒業生) IT・ソフトウェア・情報処理 ■就職指導内容 保護者対象就職説明会、業界セミナー、リクルートスタイルセミナー、校内での会社説明会、個別カウンセリング ■卒業生数: 61 人 ■就職希望者数: 58 人 ■就職者数: 56 人 ■就職率: 96.6 % ■卒業生に占める就職者の割合: 91.8 % (令和 6 年度卒業生に関する 令和7年5月1日 時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	<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>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>61</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>34</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>情報処理安全確保支援士試験</td> <td>③</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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)</p> ■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	基本情報技術者試験	③	61	34	応用情報技術者試験	③	34	2	情報処理安全確保支援士試験	③	2	1	ITパスポート試験	③	5	5
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
基本情報技術者試験	③	61	34																								
応用情報技術者試験	③	34	2																								
情報処理安全確保支援士試験	③	2	1																								
ITパスポート試験	③	5	5																								
中途退学の現状	■中途退学者 10名 令和6年4月1日時点において、在学者248名(令和6年4月1日入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者238名(令和7年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由・学校生活への不適合・進路変更等 ■中退防止・中退者支援のための取組 スクールカウンセラーの活用、リメディアル教育等の授業フォローアップ、ハラスメント相談窓口等		■中退率 4.0 %																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・志願者特典奨学金 ・JOHO奨学生奨学金 ・資格取得者特典奨学金 ・同窓子弟奨学金 入学初年度学費から減免、返済不要、4つの奨学金は重複支給、初年度学費を最高額とする ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																										
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																										
当該学科のホームページURL	https://www.hi-joho.ac.jp/faculty/																										

(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
学園の教育理念である「IT人材育成に関する国策の推進役を担うとともに、IT企業が求める実践的なIT人材を育成することにより、情報化社会の進展に寄与する」をもとに、国策や企業ニーズに対応するため、校内にIT分野の業界団体・有識者・企業等が参画したカリキュラム委員会を設置し、IT分野における実務に関する知見を生かした意見を収集し、カリキュラムの改善を行っていく。

また、委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施したカリキュラムの問題点・課題等を把握し、改善の上で翌年度のカリキュラムに反映する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

カリキュラム検討委員会では、以下の事項を審議する。

- 1)教育課程の編成及び実施に関すること。
- 2)教育計画及び授業時間の編成に関すること。
- 3)教材の確保、開発に関すること。

委員会の審議結果を基に、教務部長が中心となってカリキュラムの見直しを行い、翌年度のカリキュラムに反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
豊島 俊郎	広島情報専門学校 校長		
小嶋 晋也	広島情報専門学校 教務部長		
井原 勝洋	広島情報専門学校 副教務部長		
都甲 章己	広島情報専門学校 学科長		
松尾 達憲	一般社団法人広島県情報産業協会 常務理事	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	①
西村 紀彦	株式会社TSSソフトウェア 統括部長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	③
黒川 雅臣	株式会社コブキソリューション 常務取締役	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	③

※委員の種別

- 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

委員会は毎年度設置し、年間2回開催とする。(毎年12月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年12月19日 16:00～17:00

第2回 令和7年2月12日 16:00～17:00

(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

システム設計に関連する科目内容について助言を受け、「アプリケーション開発技術」および「オブジェクト指向分析設計」の2科目に関して、大幅な内容の見直しを実施した。

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		
<p>実際にシステム開発を業務としている企業と連携し、授業の実施・評価を企業により行うことで、実践的な知識とスキルの修得が可能となる。また業界の最新情報や実際の事例の解説などを行うことで、将来的に就職する業界についての学生の興味を喚起させ意欲を上昇させる。これらの内容を盛り込んだ協定書・契約書を企業等と締結し、実習・演習を行い、システム開発における実践的かつ専門的な能力を育成する。</p>		
(2) 実習・演習等における企業等との連携内容		
<p>企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法の設計を行う。 実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生へ直接指導する。 演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法を踏まえ、企業側講師と学校側講師が連携して学生の評価を行う。</p>		
(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
実践システム開発演習	システム開発の上流工程(要件定義～設計まで)をグループワーク形式で実践する。	(株)エスシーシー
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		
<p>・専攻分野に関しては、IT企業と連携した技術研修を受講させることにより、システム開発等の業務に必要な知識(最新技術、技術動向等)や実践的な技術・技能を向上させる。 ・授業及び生徒に対する指導力等については、コミュニケーション能力の向上を中心とした各種研修を受講させることにより、指導力を向上させる。</p>		
(2) 研修等の実績(令和6年度)		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クラウド技術研修	連携企業等: 株式会社エスシーシー
期間:	令和6年8月	対象: 講師職職員
内容	クラウド技術の基本、クラウド技術事例、基本サービスの実践利用、障害発生時の対応等のスキルを身に着ける	
研修名:	情報技術eラーニング	連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期間:	令和6年6月～令和7年3月	対象: 全教職員
内容	プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	プレゼンテーション技術研修	連携企業等: 外部講師
期間:	令和6年7月～令和6年8月	対象: 新任講師
内容	プレゼンテーション技術の基本を学び、聞き手を巻き込んで、分かりやすい表現で説明できるスキルを身に着ける	
研修名:	レジリエンス研修	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和6年5月～令和7年3月	対象: 全教職員
内容	感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する	
研修名:	アサーティブコミュニケーション	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和6年5月～令和7年3月	対象: 全教職員
内容	伝えにくいことを伝え、周りとの円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する	
研修名:	アンガーマネジメント講座	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和6年6月～令和7年3月	対象: 全教職員
内容	怒り、イライラのリスクや自身の傾向や兆候を把握し、思いや考え方を伝える方法を学ぶ	

(3) 研修等の計画(令和7年度)		
①専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	クラウド技術研修	連携企業等: 株式会社エスシーシー
期間:	令和7年8月	対象: 講師職職員
内容	クラウド技術の基本、クラウド技術事例、基本サービスの実践利用、障害発生時の対応等のスキルを身に着ける	
研修名:	情報技術eラーニング	連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期間:	令和7年5月～令和8年3月	対象: 全教職員
内容	プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	プレゼンテーション技術研修	連携企業等: 外部講師
期間:	令和7年7月～令和7年8月	対象: 新任講師
内容	プレゼンテーション技術の基本を学び、聞き手を巻き込んで、分かりやすい表現で説明できるスキルを身に着ける	
研修名:	ファシリテーション研修	連携企業等: ビスアップ総研他
期間:	令和7年8月	対象: 5～15年経験の講師職
内容	学生主体の授業実現のため、ファシリテーションを理解し、学生の主体性を引き出す技術を習得する	
研修名:	レジリエンス研修	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内容	感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する	
研修名:	アサーティブコミュニケーション	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内容	伝えにくいことを伝え、周りとの円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する	
研修名:	アンガーマネジメント講座	連携企業等: 株式会社インソース
期間:	令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内容	怒り、イライラのリスクや自身の傾向や兆候を把握し、思いや考え方を伝える方法を学ぶ	

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

学校関係者評価は、学校関係者として卒業生、その他、企業および学識経験者から構成される委員が参画した学校関係者評価委員会を設置して、自己評価をもとに、教育理念と目的に沿った人材育成がなされ、かつ、健全な学校運営(学生募集～教育～就職)が行われているか評価し、評価結果を教育活動その他の学校運営の改善等にかし、学校運営の客観性と透明性を高めることを目的とする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念、目的、育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念、目的、育成人材像、特色、将来構想などが学生、保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界ニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する制度は整備されているか ・教務、財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・教育活動に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成、実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか

(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか

※(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

コロナ禍による諸活動の制約が緩和され、企業の採用活動も早期化しているため、「学生の就職に対する意識付けを早めた方がよい」という意見を受け、就職活動のキックオフを例年より3カ月早めて行うことにした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
山田 篤典	株式会社第一ビルディング広島支店 支店長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	地域
松尾 達憲	一般社団法人広島県情報産業協会 常務理事	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	関係団体
横宮 伸次	株式会社ネクストビジョン ゼネラルマネージャー	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	企業委員
西村 紀彦	株式会社TSSソフトウェア 統括部長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	企業委員
金澤 昌彦	広島情報専門学校同窓会 会長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	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、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期（毎年9月）

〔ホームページ〕・広報誌等の刊行物・その他() ()

URL:https://www.hi-ioho.ac.jp/ncms2025/wp-content/themes/ioho2025/img/pdf/09_hyouka.pdf

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

学園に対して連携を行う企業、関係者に対し、当学園に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑にすることができ、それにより連携を進め、活動の充実や教育内容の向上を図る必要がある。

そのため、学園は連携する企業に対し、教育目標や計画などの方針をはじめ、教育対象となる生徒・カリキュラム、教育環境や経営情報などの情報を公開し、もって企業との相互理解を深める。

(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	学校概要(校長名・所在地・連絡先・沿革)
(2) 各学科等の教育	定員数、カリキュラム、卒業・進級要件、成績評価の基準 資格取得実績、主な就職先・就職率
(3) 教職員	教職員数、組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	演習・実習への企業との連携方針、就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育環境、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、スクールカウンセラー
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、奨学金
(8) 学校の財務	資金収支計算書
(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	学則

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

〔ホームページ〕・広報誌等の刊行物・その他() ()

URL:<https://www.hi-ioho.ac.jp/publish-information/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報システム専門科) 令和7年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	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		令和		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	
1	○			ITの職業と情報倫理	ITの職業の紹介、セキュリティリテラシーを学習する	1前	30		○			○	○			
2	○			IT戦略とマネジメント	IT戦略で重要となる項目（システム戦略、経営戦略、企業と法務、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント）に関して、基本的な内容を学習する。	1前	60		○			○	○			
3	○			アルゴリズム	代表的なアルゴリズムの基本を修得し、流れ図、及び疑似言語で表現できるようにする。	1前	90		△	○		○	○			
4	○			データとアルゴリズム	アルゴリズムとプログラミングに深く関係するデータ構造について、その基本的な有用性等を学修する。	1前	30		○			○	○			
5	○			ハードウェア	コンピュータのハードウェアとしての構成要素について理解する。	1前	30		○			○	○			
6	○			システムとソフトウェア	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素について理解する。	1前	30		○			○	○			
7	○			ネットワークとセキュリティ	ネットワークの概念とネットワーク方式、ネットワークアーキテクチャ、通信プロトコルを中心に基本的な内容を学習する。	1前	60		○			○	○			
8	○			情報システム戦略と開発技術	ソフトウェア開発の流れと各工程の役割を理解し、各工程に必要な手法を習得する。	1前	30		○			○	○			
9	○			ヒューマンスキル	社会生活を営むために必要となるコミュニケーションスキル（コミュニケーション力、プレゼンテーション力、ディベート力）を習得する。	1前	30			○		○	○			
10			○	IoTとビッグデータ	IoTとビッグデータの「意味」「基本要素」「利活用」と、AI（人工知能）との関連について講義と事例を通して習得する。	1通	4		○			○	○			
11	○			国試対策1	情報処理技術者試験受験のための対策を行う。	1通	315		△	○		○	○			
12	○			Java	オブジェクト指向言語の基礎を身に付ける。	1後	90		△	○		○	○			
13			○	C#プログラミング	C#言語の基礎を段階的に学習し、文法・制御構造などの基本的構文を確実に理解・習得することで、応用的なプログラム開発に繋がる基礎力を養う。	1後	90		△	○						
14			○	ゲームプログラミング入門	大小さまざまなゲーム制作の実例に触れることで、ゲームプログラミングにおける基礎的な考え方や設計手法を理解し、応用力の土台を築く。	1前	90		△	○		○	○			

15	○	SEA/J基礎コース	SEA/Jが提唱する教育コースの、IPAスキルマップに対応した「基礎コース」部分を学習する。	1後	60		○		○	○									
16		○	ゲームプランニング	ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。	1後	30		○	△		○		○						
17		○	CG検定対策1	講義、問題演習および復習を通してCG-ARTS検定合格を目指す。	1通	60		△	○		○		○						
18	○		ネットワーク応用1	先行科目「ネットワークとセキュリティ」の学習内容を補い、ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習する。	1後	30		○			○		○						
19	○		HTMLとCSS	Webアプリケーション構築に必要な知識であるHTML、CSSを、実習を通して習得する。	1後	60				○	○		○						
20		○	SQL演習	SQLのデータ操作言語(DML)について基本構文を学習するとともに、実際にデータベースを操作することでSQLへの理解を深める。	1後	60		△	○				○						
21		○	デザイン実践	CGアプリケーションを使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、各アプリケーション間の連携作業を身に付ける。	1後	60		△			○	○		○					
22	○		アルゴリズム応用	「アルゴリズムの基礎」にて習得した学習内容を踏まえて、応用情報で出題されるレベルの学習をする。	1後	30		○					○						
23	○		各種検定対策	国家試験およびベンダー試験を受験するにあたって対策授業を実施する。	1前	60					○			○					
24		○	企業研究	IT系企業を中心に各企業の事業内容や取り組みを調査することで、就職への意識を醸成する。	1前	30		△	○				○	△	○				
25	○		ビジネスマナー基礎		1後	30		△	○				○						
26		○	ホームルーム(1年)	ホームルーム活動、レクリエーション、各種学校行事等	1通	30				○	△		○	△	○				
27		○	インターンシップ(1年)	学習した内容を現場で確認しながら就労体験することで、知識の見直しや将来の目的を確認する。	1通	30					○								○
28	○		JavaScript	Webアプリケーション構築に必要な知識であるJavaScriptを、実習を通して習得する。	2前	60		△			○		○						
29	○		アプリケーション開発技術	システム開発の概念及び技術に関する内容を中心に、付随したマネジメント技術を含め、実際に近い題材を基にシステム開発の手順、手法を学習する。	2前	30				○				○					
30		○	AIの活用と開発手法	AI(人工知能)の「しくみ」「活用法」「利点・欠点」について、事例や演習・実習を通してAI関連システムの開発に必要な知識を学習する。	2前	30		○	△	△			○						
31		○	プレゼンテーション技法	プレゼンテーションの概要、種類、事前準備や心構え、表現の工夫について学習する。プレゼンテーションツールとしてのPowerPoint操作、資料作成の方法を学習する。	2前	30		△	○				○						

32	○	CG検定対策2	講義、問題演習および復習を通してCG-ARTS検定合格を目指す。	2 通	6 0		△	○		○	○						
33	○	ゲームアルゴリズム	ゲームの設計や制作で最も必要な思考ルーチン（プレイヤーと対戦する側の行動を決定するプログラム）について、講義と実例紹介を通して必要となる知識や技法を習得する。	2 前	3 0		○			○	○						
34	○	デジタルサウンド	ゲーム等で使用されるデジタルサウンドについて、講義と実習を通して音の基礎知識からMIDIシーケンスソフトの操作方法まで習得する。	2 後	3 0		○		△	○	○						
35	○	Python	Pythonを利用した機械学習・ディープラーニング等のプログラミング実践の前段として、言語の基礎知識や基本的プログラミングを習得する。	2 後	3 0					○	○	○					
36	○	統計学1	統計のプロセスをひとつずつ理解し、それぞれのポイントを押さえていく。活用事例の紹介と実例に即した演習・実習を行う。	2 後	3 0		○	△	△	○	○						
37	○	ネットワーク機器演習	机上で学んだネットワーク知識を生かしてCisco機器の操作方法を演習する。	2 後	6 0		○	○		○	○						
38	○	セキュリティ応用	システムの開発、運用におけるセキュリティ対策やセキュアOSの仕組み、実装技術、効果を修得する。	2 前	3 0		○			○	○						
39	○	実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義から基本設計まで）を体験する。	2 前	3 0		△			○	○	○	○				○
40	○	Linux	シェルプログラミング、ファイル管理、Vieディタなど実習を中心にLinuxの基本操作を習得する。	2 前	3 0					○	○	○					
41	○	オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の基本的な考え方を学習し、Javaによるオブジェクト指向の実装の仕方を学習する。	2 前	9 0					○	○	○					
42	○	オブジェクト指向分析設計	オブジェクト設計について、講義と演習問題を通して機能設計を中心にクラス設計とUMLを使用した記述法を習得する。	2 後	6 0		○	△	△	○	○						
43	○	実践ネットワーク技術	ネットワーク機器の特性や操作方法を理解し、グループワークを通してTCP/IPネットワークを構築する知識と技術を身に付ける。	2 前	3 0		△	○		○	○						
44	○	ゲームプログラミング2	講義と演習を通して、ゲームエンジン(Unity)を用いたゲームの作成手法を学習する。オリジナルゲームを作成することによって、企画から制作まで一連の流れを経験する。	2 後	1 2 0		○		△	○	○						
45	○	ビジネスマナーと文書技法	さまざまなケースにおける適切な接客対応事例を通して基本的なビジネスマナーについて学習するとともに、ビジネス文書の定型フォーマットについて理解する。	2 後	3 0		○			○	○						
46	○	Webアプリケーション構築	サーバ側で動作するプログラムをJavaで作成する技法を学習し、WEBからデータベースを管理するプログラム技法を習得する。	2 後	1 2 0					○	○						○
47	○	就職対策1	自己分析をしっかりと行い、業界研究や企業選択に必要な準備を行う。	2 後	3 0		○			○	○						
48	○	就職対策2	就職活動について自己分析から業界研究、履歴書作成などを通して就職活動をスムーズに開始できるようにする。	2 後	3 0					○	○	○					

49	○	ゲームプログラミング1	言語C#の基礎を学習し、言語の基礎(文法、制御構造)を理解し習得する。後半でUnityを学び、簡単なゲームプログラミングが出来るようになる。	2 前	1 2 0		△		○	○	○			
50	○	テストと移行、導入	ソフトウェア開発過程における品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法について、講義・演習・実習を通して品質管理マネジメントについて理解する。	2 後	3 0		○	△	△	○	○			
51	○	クラウドテクノロジー	クラウドコンピューティングの基礎とサービスの活用について理解する。	2 後	6 0		○	△	△	○	○			
52	○	国試対策2	情報処理技術者試験受験のための対策を行う。	2 通	3 6 0		△	○		○	○			
53	○	作品制作2	ゲーム企業やクリエイティブ関連企業への提出を目的にした、提出用作品を作成する。	2 通	3 6 0				○		○	○		
54	○	ホームルーム(2年)	ホームルーム活動、レクリエーション、各種学校行事等	1 通	3 0				○	△	○	△	○	
55	○	インターンシップ(2年)	学習した内容を現場で確認しながら就労体験することで、知識の見直しや将来の目的を確認する。	1 通	3 0				○					○
56	○	企画と提案	提案書作成という課題を通して、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技術を習得する。	3 前	3 0		△	○		○	○			
57	○	卒業研究	ゼミの指導教員のもとで選定したテーマについて、半年間をかけてグループ内で役割を分担してシステム開発を行い、成果を発表する。	3 後	3 0 0					○	○	○		

58	○	ゼミ (3年)	特定の分野に関して深く学習するために、指導教官についてテーマを選定し、グループで課題研究を行う。	3 通	6 0				○	○	○						
59	○	システム構築 総合演習	オンラインシステムもしくはWebシステムを演習課題として、スパイラルモデルを用いて要件定義(確認)→詳細設計→実装→テストを行う。	3 前	1 2 0				○	○	○						
60	○	ゲーム構築総 合演習	ゲーム作品の制作を通して、企画～稼働までの流れを習得する。企画、設計、制作、プレゼンを実施する。	3 前	1 2 0			△	○	○	○						
61	○	プロジェクト マネジメント	プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。	3 前	3 0			○		○	○						
62	○	就職対策3	学生個々人の就職に対する希望を具現化し、希望に応じて必要となる具体的な手順に沿った就職斡旋指導	3 前	3 0			○		○	○						
63	○	サーバー構築 演習	サーバーOSを操作し、DNSサーバ、Webサーバ、Mailサーバを設定・構築する。ネットワークや開発環境の構築・管理を習得する。	3 前	9 0					○	○	○					
64	○	システム開発 実践	チームでのシステム開発を通じて、要件定義から実装・テストまでの工程を実践的に学ぶ。開発支援ツールの活用や協働作業を経験し、現場で求められる実践力を養う。	3 前	6 0			△	○	○	○						
65	○	セキュリティ 演習	kaliLinuxやmetasploitable2を用いて様々な攻撃手法を実践することで、セキュリティに関する知識を学ぶ。	3 前	6 0			△	○	○	○						
66	○	AIプログラミング	実習を通じてAIの活用方法を習得するとともに、ディープラーニング技術の実装力と知識を深める。	3 前	3 0			△	○	○	○						
67	○	統計学2	統計の基本的な考え方と分析手法を学び、事例に基づく演習を通じて、結果の考察・結論づけまでを体験する。	3 前	3 0			○	△	○	○						
68	○	CG検定対策3	講義、問題演習および復習を通してCG-ARTS検定合格を目指す。	3 前	3 0			△	○	○	○						
69	○	国試対策3	情報処理技術者試験受験のための直前対策を行う。	3 前	2 1 0				○	○	○						
70	○	作品制作3	ゲーム企業やクリエイティブ関連企業への提出を目的にした、提出用作品を作成する。	3 前	2 1 0				○	○	○						
71	○	インターン シップ(3年)	学習した内容を現場で確認しながら就労体験することで、知識の見直しや将来の目的を確認する。	3 通	3 0				○								○
72	○	ホームルーム (3年)	ホームルーム活動、レクリエーション、各種学校行事等	3 通	3 0				○	△	○	△	○				
合計					72	4999 単位時間(単位)											

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
すべての必修科目(選択必修含む)で以上を修めること。 学科・専攻で定められた科目を履修すること。		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。