

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																												
日本コンピュータ専門学校	昭和58年10月15日	瓶井 修	〒533-0014 大阪市東淀川区豊新1-21-22 (電話) 06-7506-9053																												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																												
学校法人瓶井学園	昭和58年9月26日	瓶井 剛	〒533-0011 大阪市東淀川区大桐2-6-6 (電話) 06-6329-6553																												
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	Webスペシャリスト科	-	平成19年2月28日 文部科学大臣告示第27号																											
学科の目的	高度情報化社会を根幹から支えるコンピュータシステムの開発エンジニアを育成するために専門的かつ実践的な授業を行い、即戦力として働ける人材を育成することを目的とする。																														
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																								
4	昼間	3840時間	360時間	1800時間	4440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	2人	0人	5人	7人	12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 年4回実施される定期試験の結果と課題、演習、実習成果等を含めたGPA評価を行う。																											
長期休み	■学年始:4月11日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月20日		卒業・進級条件	設定科目の成績評価が60点以上であり、出席時数が総授業時数の3/4以上、各科目の出席時数が総授業時数の2/3以上で進級または、卒業することができる。																											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 保護者への連絡し、可能な場合は、三者面談、家庭訪問等を行っている。		課外活動	■課外活動の種類 学園祭に参加(令和元年11月4日 実施) ■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業生に関する令和2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(令和元年度卒業生) IT業界、その他の業界 ■就職指導内容 担任が面接を行い、希望職種等を聞き、求人サイトや求人票で紹介している。会社説明会等にも参加させ履歴書の書き方、面接の受け方など個々に指導している。 ■卒業生数 2 人 ■就職希望者数 2 人 ■就職者数 2 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 (令和 元 年度卒業生に関する 令和2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</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>①</td> <td>0人</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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</p>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	①	0人	0人																
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																												
基本情報技術者試験	①	0人	0人																												
中途退学の現状	■中途退学者 0名 平成31年4月1日時点において、在学者2名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者2名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 中途退学者なし ■中退防止・中退者支援のための取組 欠席には、本人と連絡を取り、欠席理由を確認し、欠席が続く場合は、面接等を実施し、学習意識向上させるために目標設定などの指導をしている。		■中退率 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 日本コンピュータ専門学校 奨学金制度につきましては、2021年度 学生募集要項の「11. 奨学金制度」(P7)を参照してください。 掲載ホームページURL: http://ncp.ac.jp/pdf/detail.pdf ■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 ※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	http://ncp.ac.jp/course/specialist/specialist.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、卒業年度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、全卒業生数のうち就職者総数の割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、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

企業・業界団体と連携し、最新の知識・技術を反映し、企業ニーズに合う教育カリキュラムや教育内容を設定する。また、教育内容に沿った教材等を開発し授業で実施する。年度内に数回の学生アンケートを実施し、教育カリキュラムや教育内容、教材、教育方法等に問題があるようであれば、職員会議や教育課程編成委員会で検討して、具体的な改善策を検

(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を明記

学生の実践的な教育に関する事項を審議・処理する組織として位置付けし、学生アンケート等を報告し、教育課程編成委員会の意見は、教務会議とカリキュラム編成委員会で審議されたのち校長の許可を経て決定する。実施後も業界ニーズを調査し、講義内容や実習内容の充実を図っている。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和〇年〇月〇日現在

名前	所属	任期	種別
三木 喬史	ウェブレイス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
小幡 忠信	一般社団法人 Rubyビジネス推進協議会	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	①
池永 靖	日本気象株式会社 教育事業チーム ティーム	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
西川 貴史	株式会社セブン	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
稲泉 綾二	大阪国際大学	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	②
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
井端 賢次	テクノメック合資会社	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	③
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長		

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(10月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和元年10月 5日 13:30～14:30

第2回 令和2年 3月21日 13:30～14:30

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

・学生アンケートを実施し、学生から出た意見を報告し、各教員にフィードバックを行い、改善をお願いした。
・4年次の授業内容に更なる新技術の教育を実践してはの意見に対して(株)ニューウェーブ・ソフト(協定先企業)の協力のもとゲームコントローラを使ったドローン飛行プログラミングのカリキュラムを設定し、実施した結果、ドローンの飛行プログラミングとドローンのカメラで動画表示プログラミングを完成させた。

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

企業等と連携し、実習・演習等で実施する内容を打ち合わせし、学校では学べない企業ニーズに即した実習・演習等を行うことができ、より実践的な技術力を養うことを基本方針とする。また、就職活動で実習・演習等を受けたことで優位に働くことを期待する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

授業科目担当教員と実習担当責任者が実習内容を実施前に打ち合わせを行い決定する。

実習期間中は、科目担当教員が学生の学修状況について直接確認する。

実習終了時には、学生アンケートを実施し、次回の実習内容を事前打ち合わせを行うときの参考資料とする。

実習終了後は、実習担当者による学生の学修成果の評価を踏まえ、科目担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(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
インターンシップ	学校では学べないビジネスマナーや実践的な業務に従事し、社会人としての実践力を身に着けます。	株式会社リングス ウェブレイス 株式会社アップスタート 株式会社アニメーションスタジオ・セブン 一般社団法人 Rubyビジネス推進協議会 株式会社ニューウェイブ・ソフト
オブジェクトプログラミング I	企業ニーズに合った内容の技術習得を演習形式で行います。資格取得対策なども演習形式で行います。	株式会社アップスタート 株式会社ウィズツーワン 一般社団法人 Rubyビジネス推進協議会 株式会社ニューウェイブ・ソフト
演習 I	業務システムについて学んだ知識を利用して学内・企業において実践的に実習を行う。	株式会社ニューウェイブ・ソフト

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

日本コンピュータ専門学校教職員研修規程に基づき教育の質向上のために必要な知識・技術・技能などについて該当する担当教員に研修を受けさせ教授力向上と学生指導等の指導力向上に関する研修に参加させ指導力向上を図ることを基本方針とする。研修を受けることで学生の学習意欲の向上を図り、退学者、欠席者をなくし、就職へと導く。

(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

研修名「企業が行うべきデータベースセキュリティ」(連携企業等:オラクル(株))

期間:令和元年 8月30日(金) 対象:専門学校教員

内容:データベースセキュリティに対策に求められるガイドライン、明示的同意取得とデータセキュリティ対策について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「外国人留学生採用企業交流会」(連携企業等:一般社団法人 大阪府専修学校専門学校連合会)

期間:令和元年10月30日(水) 対象:留学生指導担当教員

内容:企業と専門学校教職員、専門学校在籍の外国人留学生による交流会において企業が求める留学生の人材像、実績の紹介

(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

研修名「 」(連携企業等:)

期間:令和〇年〇月〇日() 対象:

内容:

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「Withコロナ時代に求められる教育・指導体制とは」(連携企業等:(株)進研アド)

期間:令和2年 7月30日(木) 対象:専門学校教員

内容:専門学校生の教育に与えた影響、学校の指針に基づく指導方法、コロナに負けない指導体制構築などについて

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

専修学校における学校評価ガイドラインに基づき、自己点検・自己評価を実施し、学校関係者評価委員会において、報告し改善を議論し、改善に努めることを基本方針にしている。

(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"> ・理念・目的・育成人物像の設定、専門分野の特性の明確化 ・職業教育の特色の明確化 ・社会経済のニーズ等を踏まえた将来構想の設定 ・理念・目標・特色等の学生・保護者への周知 ・業界ニーズに向けた教育目標・育成人物像の設定
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に沿った運営方針の策定 ・運営方針に沿った事業計画の策定 ・運営組織・意思決定機能の明確化・機能状況 ・人事・給与規定の整備 ・教務・財務等の組織整備等意思決定システムの整備 ・業界や・地域社会等に対するコンプライアンス体制の整備 ・教育活動等に関する情報公開 ・情報システム化等による業務効率化
(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・実施方針等の策定 ・学科目標に対応した教育到達レベル・学習時間確保の明確化 ・学科等カリキュラムの編成状況 ・実践的職業教育の視点に立ったカリキュラム開発・工夫 ・関連分野の企業・団体等との連携によるカリキュラム作成・見直し ・実践的職業教育の体系的な位置づけ ・授業評価の実施・評価体制 ・職業教育に対する外部関係者からの評価体制 ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定基準の明確化 ・資格取得等の指導体制、カリキュラムの体系的な位置づけ ・人物育成目標達成に向けた教員の確保 ・業界との連携に優れた教員確保等のマネジメント ・先端的知識・技能修得のための研修、指導力向上への取組 ・職員の能力開発のための研修の実施
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率向上への取組 ・資格取得率向上への取組 ・退学率低減への取組 ・卒業生・在校生の社会的活躍・評価の把握 ・卒業後のキャリア形成の把握と教育活動改善への活用
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制への整備 ・学生相談に関する体制への整備 ・学生に対する経済的な支援体制への整備 ・学生の健康管理を担う組織体制 ・課外活動に対する支援体制の整備 ・学生の生活環境への支援 ・保護者との適切な連携 ・卒業生への支援体制 ・社会人のニーズを踏まえた教育環境の整備 ・高校等との連携によるキャリア教育・職業教育への取組
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備の整備状況 ・学内外の実習施設・インターンシップ等の教育体制の整備 ・防災に対する整備
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は適正な実施 ・学生募集活動での教育成果の報知 ・学納金の妥当性
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的な財務基盤の安定性 ・予算・収支計画の有効性・妥当性 ・財務の会計監査の適正な実施 ・財務情報公開の体制整備

(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 ・個人情報保護の対策 ・自己評価の実施と問題点の改善 ・自己評価結果の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源・施設を活用した社会貢献・地域貢献 ・学生ボランティア活動への奨励・支援 ・地域に対する公開講座・教育訓練受託等の実施
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受入れ・派遣についての戦略

※(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

コミュニケーション能力の低下に関する意見について、コミュニケーション能力やプレゼンテーション技法、学生とのコミュニケーションを通じて向上をさせている。

仕事の楽しさや尊さを伝えて、つまらない授業にならないようにしてはの意見について、授業で説明している。

また、連携企業の卒業生を招いて講義を実施している。

個々の学習(習得)の仕方について、(目で見て、耳で聞いて、書いて覚えるなど)得意な意見について、課題等を通して個々の学習状況を確認している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年 4月 1日現在

名前	所属	任期	種別
建山 和徳	ウェブレイス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	企業等委員
蔵敷 重壽		令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年間)	元高等学校校長

※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: <https://ncp.ac.jp/guideline.html>

公表時期: 令和2年8月5日

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

学校関係者評価委員会の委員には、委員会に置いて自己点検・自己評価を資料として配布し、意見と検討を実施している。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ・入学者に関する受入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム(科目編成・授業時数、時間割、授業方法及び内容、年間授業計画) ・進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等) ・取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・資格取得、検定試験合格等の実績 ・卒業者数、卒業後の進路(就職者数・主な就職先、進学者数・主な進路)
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員数(職名別) ・教職員の組織、教員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等の取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取扱(金額、納入時期等)
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・貸借対照表、資金収支計算書、消費収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・学校関係者評価の結果

(10)国際連携の状況	・留学生の受入れ、派遣状況
(11)その他	・学則等

※(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://ncp.ac.jp/guideline.html>

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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	
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	基本情報技術者試験対策授業として午前、午後試験の対策授業を行う	1通	60	2	○			○		○			
○			プレゼンテーション技法	報告、提案の説得技術を学習し、発表の構成の仕方、発表方法について学習します。またプレゼンテーションツール操作の実習も行います。また、就職・編入(進学)のための学習もします。	1通	60	2		○		○			○		
○			コミュニケーション技法	社会人として、会議や打ち合わせ、プレゼンテーションにおける話し方や会話の仕方を学習します。実際にディベートや集団面接、討論会などを行います。	2通	60	2		○		○			○		
○			ホームページ制作	HTML5/CSS2/CSS3 を使ってホームページ制作の基礎を学習します。ホームページの仕組みを理解させるためにプログラミング中心で行います。	1通	60	2			○	○			○		
○			課題制作Ⅰ／Ⅱ	企業ニーズに似合う課題を与えて、仕様書作成からシステム設計を行い、実際に開発を行う。また、就職に必要な作品制作等も行う。	2 3 通	240	8			○	○			○		
○			卒業研究	個人または、グループで企業ニーズに合ったシステム開発や作品制作を行う。実際に仕様書から設計書を書き、企業の現場を意識した開発を行っていく。	4通	240	8			○	○			○		
		○	外国語Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	留学生が日本語を学びます。また、英語を選択した学生は英語を学びます。	1 2 3 4 通	480	16	○			○				○	
	○		数学Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ	情報処理技術者にとって必要な線形代数、確率・統計の基礎事項について、高校までの数学を前提とせず、平易かつ具体的な展開で進めていきます。また十分な演習を行い、IT技術への応用力を高めることを目的とします。	1 2 3 4 通	240	8	○			○				○	
	○		現代社会論	現代社会のコンピュータシステム事情を学び、コンピュータ上で扱うデータやプログラム等の著作権、意匠権、特許法について学習します。	1通	60	2	○			○				○	
合計				9科目	1500単位時間(50単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
	○		英語 I / II / III	コンピュータに関する英文の読解力に必要な基礎学力を学習します。この目標を達成するために、英語検定試験問題による演習も行います。また、英語でのコミュニケーション能力向上も目指します。	1 2 3 通	180	6	○			○		○		
	○		物理	力学、力と運動、回転運動と剛体、波動、熱電流と磁場、振動する電磁場などの気象予報士の資格に必要な知識を学習します。	1 通	60	2	○			○		○		
	○		コンピュータ基礎理論	モデル化のための基礎:グラフ理論、オートマンと言語。計算の効率化:アルゴリズムの考え方や推論:命題論理、述語論理などハードウェアの設計理論:命題論理と等価であるが回路設計の基礎を学びます。	1 通	60	2	○			○		○		
	○		コンピュータシステム	コンピュータシステムは、コンピュータを中心に組み上げられた、情報処理(入力・計算・加工・出力など)を行うためのシステム(機構)のことであり社会のさまざまな場面で使用されています。それらの多岐にわたる仕組みについて学習します。	3 通	60	2	○			○		○		
	○		情報セキュリティ	コンピュータ技術者として情報セキュリティ対策をどのように行えばよいか、国際標準に関する知識、ガイドラインなどを学び、情報セキュリティマネジメント試験範囲についても学習します。	3 通	60	2	○			○		○		
	○		開発技術	技術開発とは、人間生活や産業において利用される技術を獲得するための組織的努力を総称する概念です。その過程としては、科学上の法則や現象を基盤として、経済社会のニーズあるいは制約条件を見抜きつつ、情報処理システムを実用化していく技術を学びます。	3 通	60	2	○			○		○		
	○		企業と法務	ビジネス上では、さまざまな場面に遭遇します。企業法務の実務を解説し心に、企業法務の基本を学ぶための実践的な学習を行います。	3 前	30	1	○			○		○		
	○		コンピュータ概論	コンピュータの各部分の名称とその役割、そしてそれらの中で何がどう動いているのか、その全体像を把握するために、ハード・ソフトの両面からコンピュータを詳しく学んでいきます。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1 通	60	2	○			○		○		
	○		アルゴリズムとデータ構造	アルゴリズムはすべてのプログラムの基礎となるものです。再利用性の高いプログラムを作るため、さらにはコンピュータの思考を理解するために必要な知識を習得します。合理的に作業ができる手順を考える思考方法を学習します。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1 通	60	2	○			○		○		
合計				9科目	630単位時間(21単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
	○		アプリケーション構築技法	コンピュータシステムやアプリケーションの開発手法について概観する。ビジネスの場で使用されている IT 戦略とマネジメントについても学習する。	1通	60	2	○			○	○			
	○		オブジェクトプログラミングⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	オブジェクト指向プログラミングについて企業ニーズに合わせた言語を使用して実践的にプログラミングをしていく。また、Ajax, JSON(P)、Jquery などの技術も学習する。現在は、言語に Javascript、を使っている。	1 2 3 4通	240	8			○	○			○	
		○	アセンブラ言語	基本情報技術者試験の午後に出題される言語のひとつであるアセンブラについて学習します。	1通	30	1			○	○		○		
	○		C言語Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	システム開発用の基本的な言語であるC言語の基本から応用までを学習する。実際にプログラミングしてみて実機での確認を行うとともに開発力の向上を目指す。	1 2 3 4通	240	8			○	○			○	
	○		JavaプログラミングⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	Java の基礎から開発手法を学び、JavaApplet、Java サブレットなどのアプリケーションの開発手法を学びます。2年次では、スマートフォン (Android) の学習もします。	1 2 3 4通	240	8			○	○			○	
	○		ネットワークシステムⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (CNA)	サーバ、ネットワーク機器の設定から回線・VPN構築といったインフラまわりまで、止まることのない快適なネットワーク環境を実現するための技術を基本から学び、実践的にネットワークの構築を行います。	1 2 3 4通	360	12			○	○		○		
	○		データベースⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Oracle)	大量のデータを管理するのに必須のデータベースについて利用者として必要な概念と、操作方法を学習し、開発者として他のプログラムと連携の基礎知識を学び、実際のデータベースを構築し、各種言語から処理できるようにします。	1 2 3 4通	240	8			○	○		○		
	○		UNIXシステムⅠ／Ⅱ／Ⅲ (Linux)	Linux について基礎的な知識と OS のインストールから環境設定、セキュリティ設定、ユーザ設定、LAN への接続などをコマンドラインで操作ができるようにし、Linux 技術者認定試験LPIC レベル2、3の資格取得を目指します。	2 3 4通	180	6			○	○			○	
	○		JavascriptⅠ／Ⅱ	Web ページ内の表示をアニメーションで切り替えたり、ボタンの押下に合わせて表示のオン・オフを制御したりといった「ページ内での動的な表示切り替え」を行いたいような際に使用する技術を学びます。また、Ajax や Jquery の学習もします。	2 3通	120	4			○	○		○		
合計			9科目		1710単位時間(57単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
○			人工知能 (A I) 概論	人工知能の基礎から機械学習・深層学習・ディープラーニングの仕組みを学び人工知能とプログラミングと活用事例について学習します。	1 通	60	2	○			○		○		
○			A I アルゴリズム I / II / III / IV	A I システムを実現するためのプログラミング手法 (アルゴリズム) を学びながら基本的なプログラミングについて学習する。	1 2 3 4 通	240	8				○	○		○	
○			A I プログラミング I / II / III / IV	実際の A I システム (画像認証、音声認証など) のプログラミングを学習します。	1 2 3 4 通	420	14				○	○		○	
○			Web プログラミング I / II / III	JavaScript とは Web ページを記述する言語の一つです。その JavaScript や CSS 技術などを含めたホームページの総合的なデザイン、プログラミングについて学習します。ウェブサイトにはさまざまな機能や動作や加え、為替や株価といった時刻によって変化するデータや、アンケートやユーザ登録ページといった動きのあるページの作成をするものです。	2 3 4 通	180	6				○	○		○	
○			Web サイト構築 I / II / III	Web サイトそして必要な機能 (ホームページサービス・メールサービス・FTP・Telnet サービスなど) を構築するための技術について学習します。また、実際に Web サイトを運用レベルで構築します。	2 3 4 通	180	6				○	○		○	
○			Web システム開発 I / II / III	Apache, MySQL, PHP を利用してサーバアプリケーションの開発手法を学習し、実践的なサーバアプリケーションの開発手法を学習します。後半では、実際のシステムの開発を行います。	1 2 3 4 通	360	12				○	○		○	
○			ビジネスケーススタディ	企業の経営における事例研究であり、実在した企業について調査研究したり、これに基づき学習を行ったりするものです。さまざまな事例を通して経営上の問題分析力・解決力や判断力を養います。事例は、学習用に創作されたものや実際のものなどがあります。	2 通	60	2				○	○		○	
○			ビジネスマナー	ビジネスマナーとは仕事をする上で必要とされるマナーです。この教科では、実社会に出た際に必要となる礼儀作法から、営業先におけるお客様とのコミュニケーションのとりかたなど、習を交えて学習します。また、ビジネスマナーを学習し、ネットショップ検定についても学習します。	2 後	30	1				○	○		○	
○			簿記	企業会計の基礎であるお金の流れを帳簿に記録する技術を取得し、財務帳票を作成する技術を取得する。	1 通	60	2	○			○		○		
合計				9 科目	1590 単位時間 (53 単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	2 0 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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
○			経済学	経済学は、人々がどの程度幸せなのかをものさしを使って測ることで、人々にとってより望ましい行動や社会の制度を比較することができるようになります。行動や制度が比較できるならば、よりよい行動や制度的枠組みを探ることができます。これらの知識や仕組みを学習します。	1通	60	2	○			○				
○			ビジネス英語	高校英語の基礎学力を前提にして、ビジネスに必要な聞くことと発音の訓練に重点をおいて学習します。	2通	60	2	○			○				○
○			ビジネス文書	ビジネス文書の目的は用件を正確・明瞭・簡潔に伝える、そしてよりよいビジネス文書を作成する方法を学ぶ。	1 2通	120	4	○			○				
○			ビジネスアプリケーション	ビジネス用途で広く使用されるアプリケーションを学習します。業務で活用でき作業効率をアップする様々な技術を習得します。代表的なアプリケーションとして、Word、Excelを中心に学習します。また、Microsoft Office Specialist 資格を目指します。	1 2通	120	4			○	○			○	
○			マネジメントⅠ／Ⅱ	マネジメントの父 ピーター・ドラッカーの考え方を基本とします。人にかかわることとして、人が共同して成果を上げることが可能とし、強みを発揮させ、弱みを無意味なものにするためにどうすればよいかという思考方法を学習します。	2 後 3前	60	2	○			○			○	
○			マーケティングⅠ／Ⅱ	マーケティングとは、「お客様に価値を提供してお金をいただくこと」です。そのために、企業として何をすればよいかを導き出すための手法や考え方を学習します。マーケティングとは、「お客様に価値を提供してお金をいただくこと」です。そのために、企業として何をすればよいかを導き出すための手法や考え方を学習します。	2 後 3前	60	2	○			○			○	
		○	広告デザインⅠ／Ⅱ	デザイン方法が異なる各種広告デザイン制作におけるデザインを実習実践を通して学習します。また、促進販売を目的とした、デザインを制作実習において実践します。	2 3通	180	6				○	○		○	
○			CG概論	CGクリエイター検定、CGエンジニア検定、Webデザイナー検定を目指すとともに、CG（コンピュータグラフィックス）を使用するための基本的な知識・手法・用語について学習します。3、4年生となれば実践課題を行います。	1通	60	2	○			○			○	
		○	色彩構成	色数の色を体系的に理解するとともに、色についての興味関心を高める。感情及ぼす影響を体験的に理解する。また、それぞれの色のもつ特性に気付き、トーン、感情による効果の違いを味わいながらバランスのとれた画面構成を構想する。	1前	30	1	○			○			○	
○			造形基礎	手と身体を使ったドローイングを行うことにより、そこから湧き出る多様な表現と身体の間わりを理解し認識を深めます。線を引くことから始め、描くこと、イメージトレーニング、コンセプト・ドローイングを実践を通して習得します。	1前	30	1				○	○			○
合計					9科目	780単位時間(26単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	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
- 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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
○			キャラクターデザインⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	アニメーション・ゲーム・まんがなどに登場する登場人物(キャラクター)を実際にデザインします。人物や動物の描き方、骨格の基本・筋肉の基本・衣類のシワの入り方・陰影(キャラクターの影)のつけ方などを習得します。実践制作を行い画力を高めます。	1 2 3 4 通	240	8			○	○			○	
		○	ゲームCGデザインⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	ゲーム画面を構成しているグラフィックの全てをデッサンを重視した基礎作画と、高度な3DCG、背景やアイコンに至るまで全ての技術を学習します。3,4年では実践作業として3Dをメインに学習します。	1 2 3 4 通	240	8			○	○		○		
○			デザイン論	デザインの歴史や近代美術などを学習し、デザインしていくうえでの基礎を学びます。	1 前	30	1	○			○			○	
○			平面デザイン	色のトーン、色彩表現の学習を行い、紙の上に表現する実習を行います。バランスやサイズに注意することでデジタルへの対応へ応用されます。	1 前	30	1			○	○			○	
○			立体デザイン	販売促進などのデザインが完成したあと、実際の完成系がどのようになるかをクライアントに提出することが必須となります。グラフィックデザイナー等で活躍するための、立体デザイン技術を習得します。	1 後	30	1			○	○			○	
○			デッサンⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	デザイン分野への作品制作には、物を正確に捉えて描くことが必要になってきます。この科目では色々なモチーフを題材に物の形、パース、陰影を表現する能力を身に着けます。	1 2 3 4 通	480	16			○	○			○	
○			CG制作Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Photoshop)	Adobe製のPhotoshopのペイント実技、画像の修正(レタッチ)技術、テキストチャ技術、エフェクト技術、色調補正技術を習得します。幅広い職業を視野に入れた技術習得を目指します。	1 2 3 4 通	240	8			○	○			○	
○			イラストレーションⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Illustrator)	Adobe製Illustratorでロゴ制作、図面、パッケージ制作を実技実践の制作実習を通して習得します。印刷業界、グラフィックデザイナーの就職を目的とした技術を主に主体とします。	1 2 3 4 通	240	8			○	○			○	
		○	CGデザイン演習Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	Webデザイン制作ソフトAdobe製のFireworks、Photoshopの習得しWebサイトのデザインを行います。オリジナルの誘致サイト制作、飲食店のサイト等実際の制作を行った実技実践の制作実習を行います。	1 2 3 4 通	480	16			○	○			○	
合計			9科目		2010単位時間(67単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
		○	オーサリング I / II / III / IV (Flash)	文字や画像、音声、動画といったデータを編集して一本のソフトウェアを作ることをオーサリングといいます。この科目ではAdobe製のFlashを使用し、絵の作成、Action Scriptで高度な制御技術を習得します。	1 2 3 4 通	240	8			○	○		○		
		○	DTP制作	Adobe製のIllustratorをはじめ、雑誌制作ソフトInDesignをも習得します。文字の配列タイポグラフィ、フォント、色味、立体デザインの制作とグラフィックデザイナーに必要な知識・技術の実践を行います。	2 通	60	2			○	○			○	
		○	3DCG制作 I / II / III / IV	業界標準 autodesk 社3dsMAXを使用し、3次元グラフィックスにおいてモデリングからアニメーションスキンバインドを総合的に学習します。また、現在必須知識となっているZBrushの習得を行います。	1 2 3 4 通	480	16			○	○			○	
		○	Webデザイン I / II / III / IV	Webサイトにおいてのユーザ閲覧に影響する大きな枠としての「デザイン(設計)」を行い、実際のWebサイトになる土台を制作します。スマートフォンをはじめ、タブレット端末や各種ブラウザでの見え方視野に入れたデザインの学習を行います。	1 2 3 4 通	240	8			○	○		○		
		○	CGアニメーション制作 I / II / III / IV (Flash)	Adobe製のFlashの基本操作にはじまり、Webサイトにおけるアニメーション技術、また、サイト上でのフレームの知識、表現技術、そして、高度なActionScriptを習得します。	1 2 3 4 通	240	8			○	○		○		
		○	Webコンテンツ制作 I / II / III / IV	Webデザイン、Webプログラミングで学んだデザインを基にWebサイト実践制作を行います。また、上級技術でもある、wordpress制作実践実習を取り入れ、スマートフォンからパソコンへの切り替え、更新を可能にする技術を習得します。	1 2 3 4 通	480	16			○	○		○		
		○	クロッキー I / II / III / IV	人物のプロポーションや動きをとらえ写し取る学習をします。短時間で形、動きを写し取ることをクロッキーといいます。企画書制作や、絵コンテをはじめ、ラフデザイン等に反映できることに重点を置きます。	1 2 3 4 通	240	8			○	○			○	
		○	絵画技法	画材の名前、選び方、使い方に始まり、物体の形のとらえ方、陰影の付き方、色の表現方法、立体的に捉える絵画技術を習得します。	1 通	60	2			○	○			○	
		○	デジタルコンテンツ制作 I / II / III / IV	実践制作実習を行います。チームを組み1本の制作作品を完成させます。	1 2 3 4 通	480	16			○	○		○		
合計				9科目	2520単位時間(84単位)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	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。

授業科目等の概要

(工業専門課程Webスペシャリスト科) 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
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	
		○	文書能力Ⅰ／Ⅱ	課題の報告者やレポート、作文などの文書の書き方を学習します。	3 4 通	120	4	○			○				
		○	演習Ⅰ／Ⅱ	企業ニーズに合った内容の技術習得を演習形式で行います。資格取得対策なども演習形式で行います。	3 4 通	120	4	○			○			○	○
		○	ゼミナールⅠ／Ⅱ	自分が目指す道を見出すため、より専門職の高い演習を行いクオリティーの高い作品制作を目指します。ここで制作された作品はコンテスト、就職作品として提出します。	3 4 通	120	4	○			○			○	
		○	大学院受験対策Ⅰ／Ⅱ	大学院に合格するために、分野横断的に多方面から強化学習を行う。強化学習は学生個人の希望大学や専門分野に合わせる形で個別に行う。また、大学院にふさわしい論説力を身に着けるような支援も行う。	3 4 通	120	4	○			○			○	
		○	問題解決Ⅰ／Ⅱ	コンピュータシステムを構築するうえでは、色々な問題が発生します。その問題を発見し解決していく手法を学びます。	3 4 通	120	4	○			○			○	
		○	インターンシップ	学校では学べないビジネスマナーや実践的な業務に従事し、社会人としての実践力を身に着けます。	4 通	480	16				○	○	○		○
合計						6科目	1080単位時間(36単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
試験等に合格し、本校所定の課程を修了した者	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。