

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																								
富山情報ビジネス専門学校	昭和51年4月1日	浦山哲郎	〒934-0341 富山県射水市三ヶ576 (電話) 0766-55-1420																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人浦山学園	昭和41年12月26日	浦山哲郎	〒934-0341 富山県射水市三ヶ613 (電話) 0766-55-3977																								
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																						
工業	工業課程	情報システム学科		平成16年文部科学省 告示第17号	—																						
学科の目的	情報システム学科は情報処理産業分野に必要な実践的かつ専門的な能力を備えた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																				
2年	昼間	3855時間	480時間	3330時間	45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																						
40人	92人	0人	2人	5人	7人																						
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 基準 A(90点以上)、B(80点以上)、C(70点以上)、D(60点以上)、 F(60点未満)の5段階で評価し、Fを不認定とする。 方法 課題・授業態度・その他の要素を一定割合の評価点として算 出し、合計する																							
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月1日～9月1日 ■冬季:12月12日～1月9日 ■学年末:3月31日		卒業・進級 条件	卒業条件:GPA(評定平均値) 2.0ポイント以上 取得単位数:65 単位以上 必修単位を取得していること 進級条件:36 単位以上																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 定期的な生活指導		課外活動	■課外活動の種類 企業見学 ■サークル活動: 有																							
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) IT系企業・情報処理産業 ■就職指導内容 ・履歴書指導、面接指導 ・求人紹介 ■卒業生数 : 40 人 ■就職希望者数 : 34 人 ■就職者数 : 34 人 ■就職率 : 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 85 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和2年度卒業生に関する 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年度卒業生に関する令和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>基本情報技術者</td> <td>③</td> <td>30人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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	基本情報技術者	③	30人	11人	応用情報技術者	③	8人	2人								
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
基本情報技術者	③	30人	11人																								
応用情報技術者	③	8人	2人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 6名 ■中退率 6.5 % 令和2年4月1日時点において、在学者 92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 86名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更のため ■中退防止・中退者支援のための取組 定期的な個別カウンセリング																										
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ※有の場合、制度内容を記入 ・プレゼンテーション入試(入学時選考) 選考により 1年次授業料免除 1年前期授業料免除 入学金免除 1年前期施設設備費免除 ・進級時特待生試験(進級時選考) 選考により 翌年授業料免除 翌年前期授業料免除 翌年前期演習充実費免除 ■専門実践教育訓練給付: 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 実績なし																										

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://www.bit.uravama.ac.jp/subject-course/

(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

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
 情報処理産業分野において必要な知識・技能を習得するに必要とされる授業科目を、企業や団体と連携体制を確保して開設し、教育過程の編成においては教育課程編成委員会の意見を活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け
 「カリキュラム作成マニュアル」において、「教育課程編成委員会での検討内容が議論されていること」と明記されている。
 「カリキュラム策定フロー」において、カリキュラムの振り返りに「振り返りには教育課程編成委員会での検討結果を反映させる」と明記され、カリキュラム策定開始と完成には、「教育課程編成委員会での検討結果を実践的かつ専門的なカリキュラム作成のための検討材料とする」と明記されている。
 「カリキュラム運用フロー」において、「<教育課程編成委員会開催> 確認・実施事項」として明記されている。
 カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項、各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項、教科書・教材の選定に関する事項、その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項を審議し学科に提案する。

(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
紙居 壯吉	一般社団法人 富山県情報産業協会 専務理事	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	①
黒田 卓	国立大学法人 富山大学富山大学大学院 教職実践開発研究科 教授	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	②
黒田 陽祐	株式会社ユーコム ITソリューション部 課長	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	③
山村 繁	北電情報システムサービス株式会社マネジメント部 事業管理グループ統括マネージャ	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	③
茶谷 修	エグゼイド株式会社 代表取締役CEO	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	③
板庇 直樹	株式会社日本オープンシステムズ システム運用サポート部 部門長	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	③
山田 太	富山情報ビジネス専門学校高度情報システム学 科・情報システム学科 学科長	令和元年10月1日～ 令和3年9月30日(2年)	
清水 大樹	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科	令和2年4月1日～ 令和3年9月30日(1年半)	
ファティン アミラ	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科	令和2年4月1日～ 令和3年9月30日(1年半)	

※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2回開催。開催時期は、11月と2月。

(開催日時)

第1回 令和3年3月12日

第2回 令和3年3月26日

(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
「Python言語の学習」が必要との意見に対して、ロボット・IoT専攻に科目設定した。
「ロボット授業の内容見直し」が必要との意見に対して、ロボット科目の教材を変更した。

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

情報処理技術に関する実践的な授業を行うため、企業・業界団体等から当該企業に所属するプログラマを講師として派遣し、校内の実習施設や設備等を活用した指導などの協力を得られる企業・業界団体を選定している。また、校内の実習の実施にあたり、企業等からの課題を提示し、派遣された講師による年間を通じた定期的な指導から学修成果の評価を行うなどの体制をとることが可能な企業・業界団体を選定している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

当該実習および演習授業において、授業概要立案、実施、評価に至るまで連携先と相談し実施している。
年度開始前に、契約書を取り交わし、授業概要を作成確認し、実施後の成績評価まで双方の確認をおこなっている

(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
選択言語演習ⅠA	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。	株式会社 G&C
選択言語演習ⅠB	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。後期は擬似言語とマクロ演習を行う。	株式会社 G&C
サーバプログラミングⅡA	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	有限会社オディッセイ
サーバプログラミングⅡB	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	有限会社オディッセイ
データベース演習ⅠA	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	株式会社 G&C
データベース演習ⅡA	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	株式会社 G&C

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

「富山情報ビジネス専門学校教職員研修規程」に、専門学校は、教職員に対する研修の必要性を理解するとともに、研修計画を策定し、その研修計画に基づく研修を実施することにより、教職員に研修を受ける機会を与えなければならない。と明記されている。本学科では教育課程の編成にて実践的な授業科目を展開するため、最新の技術・知識・技能を教職員が習得し、また、その教育に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする研修を受講する。

(2) 研修等の実績

変化の著しいIT業界の動向を知り、今後のカリキュラムに活かすため、以下の研修に参加した。

① 専攻分野における実務に関する研修等

実施期間	研修内容	研修先	目的	参加者	専攻・指導力
2020/5/19	AWSアカデミー講師向けオンラインワークショップ	Amazon.com	AWSアカデミーの講師認定を受けて、次年度担当科目を担当できるようにする。	清水 大樹	専攻
2021/3/5	リアルタイムグラフィックス概論	デジタルハリウッド大学	リアルタイムグラフィックスの考え方を理解し、授業に活かす。	ファティン アミラ	専攻

② 指導力の修得・向上のための研修等

実施期間	研修内容	研修先	目的	参加者	専攻・指導力
2021/2/22	高大接続改革をチャンスに	一般社団法人富山県専修学校各種学校連合会	高校と大学の教育接続を例に、高校と専門学校の教育接続をどのように行っていくかを理解する。	清水 大樹	指導力

(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

常にITの最新技術に触れ、情報を収集し、授業や演習に取り入れるため以下の研修受講を計画した。

・e-messe kanazawa2021・・・令和3年7月実施予定。IT系企業及びITを活用する企業を対象としたビジネスフェアである。IT分野の最新技術が実際使用されている事例や今後展開されていく技術を体感する。

・とやまITフェア2021・・・令和3年9月実施予定。一般社団法人富山県情報産業協会主催。県内IT企業の最新技術や情報、製品が集まるフェアを見学することで、今後の就職への意識付けや業界理解を促し、学生の意欲向上を目的とする。

② 指導力の修得・向上のための研修等

・富山県専修学校各種学校連合会主催 教職員セミナー・・・令和4年2月予定。富山県専修学校各種学校連合会主催。対象は県内の専修学校各種学校職員対象。学生募集や学生の特質に関する研修。

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

富山情報ビジネス専門学校により実践的な職業教育の質を確保するため、自己点検評価報告書に基づき、教育活動の観察や意見交換をおこなう。

(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	(自己点検・評価報告) I-A建学の精神、I-B教育の効果
(2)学校運営	(自己点検・評価報告) III-A人的資源、IV-A理事長のリーダーシップ、IV-B校長のリーダーシップ、IV-Cガバナンス
(3)教育活動	(自己点検・評価報告) II-A教育課程、III-A人的資源
(4)学修成果	(自己点検・評価報告) II-B学生支援
(5)学生支援	(自己点検・評価報告) II-B学生支援
(6)教育環境	(自己点検・評価報告) III-B物的資源、III-Cその他資源
(7)学生の受入れ募集	(自己点検・評価報告) II-B学生支援
(8)財務	(自己点検・評価報告) III-D財的資源
(9)法令等の遵守	(自己点検・評価報告) I-C自己点検・評価
(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

- ・学習成果の測定方法を検証すべき
学内で検討し、検定2週間前からの測定を開始した。資格の必要性も併せて検討実施中。
- ・卒業生の離職についての対応
離職率調査を実施するため準備中。離職しないための指導授業として、学科ごとにキャリア支援を平成30年度入学生から実施継続中。インターンシップを通してコミュニケーション力を鍛えさせる。
- ・学生が、自習できるようにする仕組みづくり
各学科でアクティブラーニングへの対応と併せて検討実施中。
- ・実務対応と適応力を育む人材育成
リーダーシップだけでなく、フォロワーシップの重要性も指導するためのキャリア指導科目設定。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年10月15日現在

名前	所属	任期	種別
吉岡 隆一郎	株式会社文苑堂書店 代表取締役 社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
杉本 章郎	富山情報ビジネス専門学校同窓会 会長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生
奈呉江 教典	高岡龍谷高等学校 校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高校校長
湊谷 妙子	富山情報ビジネス専門学校同窓会 後援会長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	PTA

※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

ホームページにて毎年3月に公表

URL:

http://www.bit.urayama.ac.jp/disclosure/pdf/evaluation_report.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

富山情報ビジネス専門学校職業実践専門課程認定学科における職業教育について、次年度より実践的な教育活動をおこなうための指摘事項や意見をもらう場とする。

(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

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	(自己点検・評価報告) I-A建学の精神、 建学の精神が確立している。 建学の精神の改善計画 I-B教育の効果 教育目的・目標が確立している 学習成果を定めている 教育の質を保証している
(2)学校運営	(自己点検・評価報告) III-A人的資源 基礎資料 学校法人および富山情報ビジネス専門学校の沿革 学校法人の概要 富山情報ビジネス専門学校の組織図 専任教員数、非常勤教員数、事務職員数 IV-A理事長のリーダーシップ、 理事会等の学校法人の管理運営体制が確立している IV-B校長のリーダーシップ 学習成果を獲得するために教授会等の専門学校の教学運営体制が確立している IV-Cガバナンス 監事は寄附行為の規定に基づいて適切に業務を行っている 評議員会は寄附行為の規定に基づいて開催し、理事長を含め役員の諮問機関として適切に運営している ガバナンスが適切に機能している
(3)教育活動	(自己点検・評価報告) II-A教育課程 学位授与の方針を明確に示している 教育課程編成・実施の方針を明確に示している 入学者受け入れの方針を明確に示している 学習成果の査定(アセスメント)は明確である 学生の卒業後評価への取り組みを行っている III-A人的資源 学科・専攻課程の教育課程編成・実施の方針に基づいて教員組織を整備している 専任教員は、学科・専攻課程の教育課程編成・実施の方針に基づいて教育研究活動を行っている 学習成果を向上させるための事務組織を整備している 人事管理が適切に行われている 基礎資料 富山情報ビジネス専門学校の組織図 専任教員数、非常勤教員数、事務職員数
(4)学修成果	(自己点検・評価報告) 学科・専攻課程の学習成果の獲得に向けて教育資源を有効に活用している
(5)学生支援	(自己点検・評価報告) 学科・専攻課程の学習成果の獲得に向けて学習支援を組織的に行っている 学科・専攻課程の学習成果の獲得に向けて学生の生活支援を組織的に行っている 進路支援を行っている

(6)教育環境	<p>(自己点検・評価報告) III-B物的資源、III-Cその他資源 学科・専攻課程の教育課程編成・実施の方針に基づいて校地、校舎、施設設備、その他の物的資源を整備活用している 施設設備の維持管理を適切に行っている</p> <p>基礎資料 学校法人および富山情報ビジネス専門学校の沿革 学校法人の概要 富山情報ビジネス専門学校の組織図 専任教員数、非常勤教員数、事務職員数 学生の入学動向(出身地別入学者数)</p> <p>学生データ 入学定員、入学者数、定員充足率、在籍数) 卒業者数、退学者数、休学者数、就職者数、進学者数 専門学校の概要 教員組織の概要、職員の概要 校地等、校舎、教室等、研究室。図書設備 情報公開について 教育情報について 財務状況について 学習成果について</p> <p>III-Cその他資源 学科・専攻課程の教育課程編成・実施の方針に基づいて学習成果を 獲得させるために技術的資源を整備している</p>
(7)学生の受入れ募集	<p>(自己点検・評価報告) 入学者受け入れの方針を受験生に対して明確に示している</p>
(8)財務	<p>(自己点検・評価報告) III-D財的資源 財的資源を適切に管理している 量的な経営判断指標等に基づき実態を把握し、財政上の安定を確保 するよう計画を策定し、管理している 浦山学園 事業報告書・財務情報 http://www.urayama.ac.jp/report/</p>
(9)法令等の遵守	<p>(自己点検・評価報告) 自己点検・評価活動等の実施体制が確立し、向上・充実に向けて努力 している</p>
(10)社会貢献・地域貢献	<p>(自己点検・評価報告)選択的評価基準 2職業教育、選択的評価基準 3地域貢献 B 地域貢献の取り組みについて</p>
(11)国際交流	
<p>※(10)及び(11)については任意記載。</p>	
<p>(3)情報提供方法 URL: http://www.bit.urayama.ac.jp/disclosure/pdf/evaluation_report.pdf</p>	

令和2年度 工業専門課程 (情報システム学科)

年次	学期	科目区分	分類			授業科目名	授業科目概要	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	
1	前期	専門	○			コンピュータ概論ⅠA	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	60	4	○			○		○		
1	前期	専門	○			システム開発と情報化ⅠA	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	60	4	○			○		○		
1	後期	専門	○			システム開発と情報化ⅠB	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	30	2	○			○		○		
1	前期	専門	○			アルゴリズムとデータ構造ⅠA	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	60	4	○			○		○		
1	後期	専門	○			アルゴリズム演習ⅠA	コンピュータアルゴリズムの理解と習得のため、演習を中心とした基本情報技術者試験の午後問題対策を行う。	30	1		○		○		○		
1	前期	専門		○		情報処理演習ⅠA	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	30	1		○		○		○		
1	後期	専門		○		情報処理演習ⅠB	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	30	1		○		○		○		
1	後期	専門		○		情報処理演習ⅠC	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	30	1		○		○		○		
1	前期	専門	○			VB基礎ⅠA	Visual Basicを使ったプログラミングを通して、プログラミング言語の基礎知識を習得し、オブジェクト指向プログラミングの基礎的理解を目指す。	60	2		○		○			○	
1	前期	専門	○			プログラミング演習ⅠA	簡単なゲームの作成を通して、アルゴリズムを作成しプログラミングできることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導く過程を演習を通して学ぶ。	30	1		○		○			○	
1	後期	専門	○			Java基礎ⅠA	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。	60	2		○		○			○	
2	前期	専門	○			Java応用ⅡA	Java基礎で学んだ知識を使って、実践的なシステム開発を行うための演習を行う。	60	2		○		○			○	
1	後期	専門		○		Web演習ⅠA	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○		○			○	
2	前期	専門		○		Web演習ⅡA	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○		○			○	
1	前期	専門	○			DB入門ⅠA	情報処理試験におけるSQL問題およびデータベース分野の苦手意識を克服し、試験合格、さらには実戦で使えるSQL習得を目指す。	30	1		○		○			○	
1	後期	専門	○			DB入門ⅠB	情報処理試験におけるSQL問題およびデータベース分野の苦手意識を克服し、試験合格、さらには実戦で使えるSQL習得を目指す。	30	1		○		○			○	
2	前期	専門	○			ネットワーク演習ⅡA	一般的に会社で利用されているWindowsネットワーク基礎知識に関して、実習を通して学習する。	30	1		○		○			○	
2	後期	専門	○			ネットワーク演習ⅡB	前期に学んだWindowsネットワーク基礎知識を基に、WindowsOS上でWebサーバやEメールサーバなどの仕組みを実習を通して学習する	60	2		○		○			○	
2	前期	専門	○			情報セキュリティ基礎ⅡA	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	30	2	○			○			○	
2	前期	専門		○		技術発表演習ⅡA	様々なビジネスシーンに必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学ぶ。	30	1		○		○			○	
1	通年	専門		○		総合演習ⅠA	校外研修や校内での企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。また、校外研修における実践的なビジネスマナーを学ぶ。	60	2		○		○			○	
1	後期	専門	○			プログラミング演習ⅠB	簡単なゲームの作成を通して、アルゴリズムを作成しプログラミングできることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導く過程を演習を通して学ぶ。	30	1		○		○			○	
2	前期	専門	○			プログラム開発技法ⅡA	統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習します。	60	2		○		○			○	
2	前期	専門	○			システム開発技法ⅡA	ウォーターフォール型のシステム開発手順における外部設計・内部設計の基本知識から実践まで、課題を通して理解を深める。	60	2		○		○			○	
2	後期	専門	○			システムPBLⅡA	システム開発をグループで行う。	120	4		○		○			○	
2	後期	専門	○			システムPBLⅡB	システム開発をグループで行う。	120	4		○		○			○	
2	後期	専門	○			システムPBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○		○			○	
1	前期	専門	○			ゲーム概論ⅠA	ビデオゲーム(テレビゲーム)の歴史を中心に学習します。現在のビデオゲームでは、当たり前のように実装されている機能が、どのような過程で取捨選択されたのかを探ります。また、ビデオゲームの知的財産権(著作権、特許権、商標権など)との関わりについて学習します。	30	2	○			○			○	
1	前期	専門	○			作品評価ⅠA	商品として販売されているゲームを様々な角度から評価することで、作り手としての目を養い、各自が制作する作品の参考にします。	30	1		○		○			○	
1	後期	専門	○			ゲーム制作理論ⅠA	企画・仕様・設計やゲームバランスについて、三角関数のゲームへの応用、追跡アルゴリズム、デバッグ手法など、ゲームを作成する上で必要となる処理を必要に応じて利用しゲームの作成に使うことができるようになります。	30	2	○			○			○	
1	前期	専門	○			C#ⅠA	C#を用いて基本制御構造を学習します。また関数、クラス、スコープについても学習します。	90	3		○		○			○	
1	後期	専門	○			C#ⅠB	配列操作と文字配列操作を通じて基本制御構造を訓練します。また、オブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。	90	3		○		○			○	
2	前期	専門	○			ゲームJavaⅡA	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	30	1		○		○			○	
2	後期	専門	○			ゲームJavaⅡB	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	30	1		○		○			○	
1	後期	専門	○			ゲームアルゴリズムとデータ構造ⅠA	今まで学習したプログラミング技術を用いて問題解決を行い、就職後の学習が円滑になるように訓練します。	30	2	○			○			○	

1	前期	専門	○	Unity I A	Unity の基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	60	2		○	○	○			
1	後期	専門	○	Unity I B	Unity を用いてゲーム制作を学習します。また、CG ツールで作成したモデルデータの使用方法も学習します。携帯端末やVR 機器のプログラミングを個別学習するときに、必要な基礎操作を学習します。	60	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	3Dプログラミング II A	3 Dゲームの基礎である空間把握、行列演算による座標変換、カメラの制御、ライティングなどを学習します。	30	1		○	○	○			
2	後期	専門	○	3Dプログラミング II B	シェーダーの概念から、初歩的なシェーダープログラミングを学習します。	30	1		○	○	○			
2	前期	専門	○	ゲームプログラミング II A	Unityを用いてスマホ上で動作するゲームの基礎を学習します。プログラムの実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学びます。また迷路ゲームなど単純なルールを用いたゲームの作成も行います。	60	2		○	○	○			
2	後期	専門	○	ゲームプログラミング II B	Unityを用いてスマホ上で動作するゲームの構造を学習します。ゲームの特徴的な機能を題材とし、複数の小規模なプログラムを段階的に学習することでゲームの構造・構築方法を学びます。	60	2		○	○	○			
1	前期	専門	○	ゲームプランニング I A	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		○	○	○			
1	前期	専門	○	CG I A	2D ゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	30	1		○	○	○			
1	後期	専門	○	CG I B	3Dゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	30	1		○	○	○			
1	前期	専門	○	ネットワーク概論 I A	ネットワークの目的や、ネットワークの種類と特徴、ネットワークの伝送制御技術、LAN・WAN 等の概要を学び、ネットワークとインターネットの基礎知識を身に付けます。基本情報処理試験の問題を解答できるレベルを目指します。	30	2		○	○	○			
1	前期	専門	○	コンピュータ基礎 I A	情報処理技術者能力認定試験 3 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	30	2		○	○	○			
1	後期	専門	○	コンピュータ基礎 I B	情報処理技術者能力認定試験 2 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得を行います。	30	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	Unity II A	Unity上で動作する複雑なゲームの構造を学習します。高度な制御を求められるアクションゲームや、アドベンチャーゲーム・ロールプレイングゲームなどを作成するのに必要となるイベント処理についても学習することで、本格的なゲームを作るのに必要な技術を学習します。	150	5		○	○	○			
2	前期	専門	○	ゲーム制作理論 II A	最短経路探索、迷路の解、ナイツツアー、数独、魔方陣パズルなどのテーブルゲーム作成手順、さらにそれらのパズルの解法処理を作成し、アルゴリズムの修得し応用ができるようになります。また状態遷移、暗号処理、などゲームを作成する上での技術を習得します。	30	2		○	○	○			
2	後期	専門	○	サウンド II A	ゲームのBGMや効果音の制作をおこないます	60	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	情報セキュリティ基礎 II A	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	30	2		○	○	○			
2	後期	専門	○	卒業制作 II A	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	○	○			
2	後期	専門	○	卒業制作 II B	チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。各自ゲームの各要素、自機、ステージ管理、敵全般、攻撃処理、判定などのプログラム毎に作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	○	○			
1	後期	専門	○	ロボット制御基礎 I A	ロボットにおけるセンサー、サーボモーターの制御を習得する。	30	1		○	○	○			
2	前期	専門	○	IoT基礎演習 II A	IoTに必要なセンサー、マイコン及び通信を使用するための知識と実際の使用方法を習得する。	60	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	ロボット制御応用 II A	実際の課題を解決するためのロボットの利用方法を習得する。	60	2		○	○	○			
2	後期	専門	○	ロボット・IoT-PBL II A	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		○	○	○			
2	後期	専門	○	ロボット・IoT-PBL II B	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		○	○	○			
2	後期	専門	○	ロボット・IoT-PBL II C	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○	○	○			
1	後期	専門	○	クラウド基礎演習 I A	クラウド利用に必要な知識と活用方法を習得する。	30	1		○	○	○			
2	前期	専門	○	クラウド応用演習 II A	クラウド上での様々なアーキテクチャの構築を様々なケーススタディやラボ演習を通して習得する。	60	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	クラウドシステム開発 II A	クラウド上に要求に応じたシステム構築を通して、クラウドの実践力を習得する。	60	2		○	○	○			
2	後期	専門	○	クラウドPBL II A	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		○	○	○			
2	後期	専門	○	クラウドPBL II B	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		○	○	○			
2	後期	専門	○	クラウドPBL II C	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○	○	○			
1	前期	専門	○	選択言語演習 I A	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。	60	2		○	○	○			
1	後期	専門	○	選択言語演習 I B	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。後期は擬似言語とマクロ演習を行う。	30	1		○	○	○			
1	後期	専門	○	データベース演習 I A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	30	1		○	○	○			
2	前期	専門	○	データベース演習 II A	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	60	2		○	○	○			
2	前期	専門	○	サーバプログラミング II A	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	○	○			
2	後期	専門	○	サーバプログラミング II B	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	○	○			

1	後期	専門		○	インターンシップ I A	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。	45	1			○	○	○	○		
2	後期	専門		○	異文化理解 II A	文化や価値観の違う多様化社会に対応していくため、ITを利用した課題解決を留学生と交流しながら身につけていく。	30	1			○		○		○	
1	後期	一般		○	表現力 I A	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける	30	1			○		○		○	
2	後期	一般		○	表現力 II A	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける	30	1			○		○		○	
1	前期	一般		○	NIB I A	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解力、思考力、プレゼンカ、グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を身に付ける。	30	1			○		○		○	
2	前期	一般		○	NIB II A	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解力、思考力、プレゼンカ、グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を身に付ける。	30	1			○		○		○	

合計	77 科目	3855 単位時間	144 単位)
----	-------	-----------	---------

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 65単位取得 GPA 2.0以上 必修科目を取得していること 選択必修科目「プログラミング演習 I B」 「プログラム開発技法 II A」 「システム開発技法 II A」 「システムPBL II A」 「システムPBL II B」 「システムPBL II C」 または「ゲーム概論 I A」 「作品評価 I A」 「ゲーム制作理論 I A」 「CG I A」 「C# I B」 「ゲーム Java II A」 「ゲーム Java II B」 「ゲームアルゴリズムとデータ構造 I A」 「Unity I A」 「Unity I B」 「3Dプログラミング II A」 「3Dプログラミング II B」 「ゲームプログラミング II A」 「ゲームプログラミング II B」 「ゲームプランニング I A」 「CG I A」 「CG I B」 「ネットワーク概論 I A」 「コンピュータ基礎 I A」 「コンピュータ基礎 I B」 「Unity II A」 「ゲーム制作理論 II A」 「サウンド II A」 「情報セキュリティ基礎 II A」 「卒業制作 II A」 「卒業制作 II B」 または「ロボット制御基礎 I A」 「IoT基礎演習 II A」 「ロボット制御応用 II A」 「ロボット・IoT-PBL II A」 「ロボット・IoT-PBL II B」 「ロボット・IoT-PBL II C」 または「クラウド基礎演習 I A」 「クラウド応用演習 II A」 「クラウドシステム開発 II A」 「クラウドPBL II A」 「クラウドPBL II B」 「クラウドPBL II C」のいずれかを取得していること。	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週