

学 校 情 報

1. 学校の概要、目標及び計画

●学校の教育・人材養成の目標及び教育指導計画、特色

■学校教育目標

大阪情報コンピュータ専門学校は、建学の理念に基づく学園の使命に沿って、学生一人ひとりの個性を伸ばし、情報通信、及びゲーム・コンピュータグラフィックス・デザイン等の専門分野における「実践的な専門的知識・技術」「論理的判断能力」「情報通信技術（ICT）を活用したコミュニケーション能力」を高める教育を実践し、未来の産業社会で活躍できる中堅技術者・クリエイターを養成する。

■教育分野別目標

(A) 情報処理分野

コンピュータのハードウェア・ソフトウェア・データベース・ネットワーク等の情報通信技術（ICT）の各要素技術についての実践的な専門知識・技術を修得し、社会のニーズに応える情報通信システムの設計・構築・運用に活用できる人材を育成する。

(B) ビジネス分野

経営・商業実務・情報通信技術（ICT）についての実践的な専門知識・技術を修得し、企業活動のために活用できる人材を育成する。

(C) ゲーム分野

ゲーム企画、グラフィックデザイン、UI/UX 設計、アニメーション、プログラミング、スクリプト制作等についての実践的な専門知識とスキルを修得し、ゲーム業界やユーザのニーズに応えるゲームコンテンツを制作できる人材を養成する。

(D) デザイン分野

ドローイング、デザイン、色彩、デジタル素材加工技術、コンピュータグラフィックス、アニメーション、オーサリング等についての実践的な専門知識・技術を修得し、社会のニーズに応えるデジタルコンテンツ制作に活用できる人材を育成する。

■学習・教育到達目標

<DP の設定>

1. 各専門職業分野において必要な実践的な専門的知識・技術を修得し、ものづくりやシステムづくりに活用できる。（知識・理解）
2. 変化する社会・産業界の要請に対応し、問題解決のために、多面的な観点から自立的かつ論理的な判断を行うことができる。（思考・判断）
3. 豊かな人間性・創造性を持ち、専門職業人として技術を社会に役立てることができる。（態度）
4. 情報化・国際化に対応する基礎能力を持ち、インターネットなどの情報通信技術（ICT）を活用しながら、自らの考えを論理的に説明し伝達することができる。（技能・表現）
5. 専門職業人として、専門的知識・技術を修得するために、自ら継続的に学習し、キャリアを形成できる。（関心・意欲）

●校長名、所在地、連絡先等

校長名：呉本 能基

所在地：〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号

連絡先：TEL 06-6772-2233 (代)

FAX 06-6772-1272

●学校の沿革、歴史

昭和43年	4月	準学校法人 大阪経理経済学園 設立・認可 東大阪経理経済専門学校 設置・認可・開校
昭和57年	3月	新校舎竣工
昭和60年	9月	法人名変更 学校法人 大阪経理経済学園 設置する学校変更 専修学校 大阪情報コンピュータ専門学校 情報処理高等課程・情報処理専門課程 認可
昭和61年	4月	大阪情報コンピュータ専門学校 開校
昭和63年	3月	通産省・情報化人材育成連携機関委嘱校
平成3年	11月	文部省・専修学校職業教育高度化開発研究委託指定校
平成5年	7月	国際シンポジウム「東アジアにおけるコンピュータ技術と教育の現状と課題」 開催（大阪府・大阪市後援）
平成7年	1月	情報処理専門課程 専門士称号付与 1月 「学校法人大阪経済法律学園と学校法人大阪経理経済学園との学術研究及び教育交流・協力に関する協定」締結
平成8年	4月	文部省認可 CG-ARTS 協会認定 CG 教育校
平成11年	6月	労働省・緊急中高年再就職促進訓練委託校
平成13年	1月	厚生労働省・緊急再就職促進訓練委託校 8月 文部科学省・専修学校 IT フロンティア教育推進事業委嘱主管校
平成14年	1月	厚生労働省・IT化に対応した総合的職業能力開発訓練委託校
平成17年	12月	情報処理専門課程 総合情報メディア学科 高度専門士称号付与・大学院入学資格付与
平成18年	6月	「大阪経済法科大学と大阪情報コンピュータ専門学校との『編入学特別指定校推薦制度』創設についての覚書」締結
平成25年	4月	情報処理専門課程 単位制学科新設
平成28年	2月	「総合情報メディア学科」「情報システム開発学科」「メディアクリエイティブ学科」 「IT テクニカル学科」が職業実践専門課程に認定
平成30年	2月	「情報処理学科」「IT ビジネス学科」「ゲーム学科」「メディアデザイン学科」 が職業実践専門課程に認定
平成30年	9月	文部科学省・専修学校による地域産業中核的人材養成事業受託
令和元年	9月	「大学等における修学の支援に関する法律（令和元年法律第8号）」による修学支援の確認大学等に認定
令和6年	2月	厚生労働省「教育訓練給付金」の専門実践教育訓練講座に「IT システムエンジニアコース」及び「IT ネットワークエンジニアコース」が指定
令和6年	3月	文部科学省・専修学校専門課程における「外国人留学生キャリア形成促進プログラム」に全学科が認定

2. 各学科の教育

●入学者に関する受け入れ方針（アドミッションポリシー）

本校では、本校の教育理念をよく理解し、21世紀ICT社会の発展に寄与せんとする意欲と自らの知識と技術を最大限に高めようとする向上心、探究心をもって、真剣に学びたいと熱望し全力で努力しようとする人を広く求めています。

また、本校は情報処理IT、ビジネス、ゲーム、CG、デザイン、Web、映像・アニメの分野で8学科・31コースを擁するデジタル総合学園です。自身が希望する学科・コースで学ぶ内容についてしっかりと理解し、深めようとする人を求めています。

●収容定員、在学学生数

(単位:人)

課 程	学 科	昼夜別	修業年限	入学定員	総定員	付与される称号
情報処理 専門課程	総合情報メディア学科	昼	4年	120	480	高度専門士(工業専門課程)
	情報システム開発学科	昼	3年	40	120	専門士(工業専門課程)
	メディアクリエイイト学科	昼	3年	40	120	専門士(工業専門課程)
	情報処理学科	昼	2年	40	80	専門士(工業専門課程)
	ITビジネス学科	昼	2年	40	80	専門士(工業専門課程)
	ゲーム学科	昼	2年	40	80	専門士(工業専門課程)
	メディアデザイン学科	昼	2年	40	80	専門士(工業専門課程)
	ITテクニカル学科	昼	2年	40	80	専門士(工業専門課程)
合 計				400	1,120	
在学学生数 (令和7年5月1日現在)					971	

●学科概要

■総合情報メディア学科（4年制）

・ITスペシャリスト専攻

最先端のIT技術を総合的に修得し、情報処理技術者試験等の国家資格とOracle Master（オラクル）等の即戦力になる実践的なベンダー資格を取得したITスペシャリストになり得る、システムエンジニアを育成する。将来、システム開発のプロジェクトリーダーとして活躍するために必須となるプロジェクト管理技術を学び、リーダーシップを兼ね備えた問題解決型の人材を目指す。

・ネットワークセキュリティ専攻

最先端のIT技術を総合的に修得し、情報処理技術者試験等の国家資格とCCNA（シスコ）等の即戦力になる実践的なベンダー資格を取得したネットワークのスペシャリストになり得る、ネットワークエンジニアを育成する。情報セキュリティとコンピュータネットワークに関する知識・技術を基盤として、様々な脅威からネットワークの安全を確保し危機を管理することの出来る技術者を目指す。

・ゲームプログラマー専攻

コンシューマーゲームやモバイルゲーム、3D・ネットワークゲームの制作に必要な高度なプログラミング技術に加え、ツール開発やゲームアルゴリズムなど、ゲームプログラマーに求められる幅広いスキルを習得する。また、ゲーム制作に欠かせない数学や物理の公式・法則を理解し、それらを実践的に応用できる力を養う。

・ゲームデザイナー専攻

キャラクターや背景のデザイン、CG制作、アニメーション技術など、ゲーム開発に必要とされる高度なグラフィック制作スキルを総合的に修得し、ゲーム業界で活躍できるデザイナーを育成する。Maya、PhotoshopなどのゲームCG制作ソフトを使った制作技術を学び、企画意図に沿ったビジュアル表現ができるデザイン力を身につける。

- ・CG映像クリエイター専攻

映像、アニメーション、ゲームなどの業界において求められる高度な2D、3DCG技術を学ぶ。モデリング、アニメーション、テクスチャ、エフェクト、コンポジットなどの制作技術だけでなく、映像表現技法や企画力、発想力、マネジメント力などCG映像クリエイターにとって必要となる知識と技術を総合的に修得する。自主企画による作品制作や制作現場でのインターンシップを通して、クリエイターとして求められるスキルを修得することができる。

- ・ゲームプランナー専攻

ゲーム開発の現場で求められる企画力や発想力、マーケティング知識を総合的に修得し、ゲーム業界において活躍できるゲームプランナーを養成する。ゲームのコンセプト立案や仕様設計、プレゼンテーション技術に加え、開発や運営の流れ、ゲームビジネスの仕組みに関する知識を身につける。

■情報システム開発学科（3年制）

- ・システムエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である応用情報技術者とITベンダー資格のOracle Master取得を目標とする。高いプログラミング技術を修得し、ますます高度化する情報システムの設計・開発を行うシステムエンジニアを養成する。

- ・ネットワークエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である応用情報技術者とITベンダー資格のCCNA取得を目標とする。高度化する情報通信ネットワーク技術を駆使しながら情報システムの設計・開発を行うネットワークエンジニアを養成する。

- ・Webエンジニア専攻

経済産業省の国家試験である基本情報技術者および応用・高度情報技術者資格の取得を目標とする。高いプログラミング技術を修得し、大規模な基幹系のWebシステム構築を行うWebエンジニアを養成する。

■メディアクリエイイト学科（3年制）

- ・ゲームクリエイター専攻（PG）

オンラインや3Dなどの高度なゲームプログラミング技術に加え、作品制作を通して企画立案、ディレクション、スケジュール管理などの実践的なスキルを習得する。ゲーム開発全体を見渡せる総合力を備えたゲームプログラマーを育成する。

- ・ゲームクリエイター専攻（CG）

ゲーム業界で求められる3DCGスキルを中心に、モデリング、アニメーション、テクスチャ、エフェクトなどの制作技術を総合的に修得する。ゲームグラフィックに特化した実践的な作品制作を通じて、企画意図を的確にビジュアル化する力を身につける。ゲームCG分野で活躍できるデザイナーを養成する。

・ゲームクリエイター専攻（企画）

ゲーム開発に必要な企画力や発想力、仕様設計の知識を実践的に修得し、企画を形にできるゲームプランナーを養成する。コンセプト立案から仕様書の作成、プレゼンテーションまでの一連の流れを学び、ツールを活用した簡易的なプロトタイプ制作にも取り組むことで、開発現場で求められる実践的な企画力を身につける。

・CGクリエイター専攻

3DCGは、映画のVFX、ゲームのグラフィック、建築物のモデル、製品のプロトタイプなど様々な分野で活躍できる。3DCGソフトのオペレーション基礎からモデリング、モーショントラッキングなど作品制作を通じて技術を修得する。また、カメラワークなどの映像表現技術、企画力、発想力を高めて、CG・映像の総合力を備えたCGクリエイターを養成する。

・映像クリエイター専攻

映画やテレビ、CMだけでなく、ミュージックビデオやサイネージ広告、Web広告、ブライダルなど実写映像が多く必要とされている。グラフィックソフトの基礎から、企画・撮影・カット編集・テロップや音楽の挿入、書き出しといった実写映像制作に関する一連を学び、自身の映像作品を制作する。一通りの流れを修得することで、多様な業界に求められる映像クリエイターを養成する。

・アートディレクター専攻

デザインの専門知識に加えて企画力、マーケティング、マネジメント、プレゼンテーションなどを総合的に学び、デザインとビジネスの関係を知識として修得する。自ら企画したデザイン作品制作を通じて、プロジェクトの達成目標に基づくグラフィックデザインやWebサイト制作の全体を統括できるアートディレクターを目指す。

・コミックアート専攻

イラストレーションの中には本来の意味である挿絵という範疇を超えて、その作品のみで一つの芸術作品のように細かな描写が施されたものがある。描画の基本となるデッサンから2Dグラフィックソフトによる制作技術を学び、オリジナルな表現方法の確立へと昇華させる。また、マンガ・アニメーション・映画・ゲームなどの作品において使用される、作品の世界観や雰囲気視覚化したコンセプトアートの制作も学ぶことで様々な業界に通用するアーティストを養成する。

■情報処理科（2年制）

・テクニカルコース

オブジェクト指向言語のC#を駆使しWindowsアプリケーション開発及びオープンシステム上のアプリケーション開発に必要なテクニックを修得し、システム設計・開発に取り組める人材を育成する。

・ネットワークシステムコース

インターネット・イントラネットに対応したネットワーク構築、Webアプリケーション開発をはじめ、オペレーション、維持・管理ができるネットワーク技術者を養成する。

■ITビジネス学科（2年制）

・ITビジネスコース

経営とITをつなぎ、経営的観点から戦略的情報化を推進するビジネスパーソンとして活躍できる人材の育成を目指す。具体的には、経営全般に関する知識や経営問題を解決できる技量と、ITに関する

る知識を兼ね備えた人材を養成する。

- ・OAパソコンコース

商業系でのOAビジネス系商業実務技術者の育成が基本となる。個々の適性希望に応じたマルチライセンスを持った即戦力及びビジネス技能を取得することを目標としている。即ち、プロフェッショナルなビジネス技術と幅広い能力を持った人材(コンピュータに強い一専多能なビジネスパーソン)を養成する。

■ゲーム学科(2年制)

- ・ゲームプログラムコース

アクション、RPG、格闘、シミュレーション等、様々なタイプのゲーム制作において必要な専門的な知識や技術を兼ね備えたゲームプログラマーを育成する。ゲームを作成するためのプログラミング技術とゲーム制作のノウハウについて制作現場の実践技術を取り入れたカリキュラムを通して学び、創造的なゲームを制作できるようになることを目標とする。

- ・ゲームCGデザインコース

アクション、RPG、格闘、シミュレーション等、様々なタイプのゲーム制作において、必要な専門的な知識や技術を兼ね備えたゲームデザイナーを養成する。CGの基礎からゲームに必要な背景の作成、キャラクターデザインやCGアニメーションについて制作現場の実践技術を取り入れたカリキュラムを通して学び、創造的なゲームを制作できるようになることを目標とする。

■メディアデザイン学科(2年制)

- ・Webデザインコース

Webサイト制作では、HTML/CSSの基礎知識に始まり、動きのあるサイトを実現するためにJavascriptを実装するなど、コーディング技術の修得が必要となる。現在では、あらゆるデバイスに対応できるよう、レスポンシブデザインが主流となり、CMSの活用などWebデザイナーに求められるスキルは多岐にわたる。本コースでは最新のWebサイト制作技術はもちろん、柔軟な発想を駆使した企画・編集からサイト管理までこなせる新時代のWebデザイナーを養成する。

- ・グラフィックデザインコース

デザインの基本となる平面構成力、描写力、レイアウト能力、色彩構成力をベースに、それに関わる写真や印刷、2DCG、プレゼンテーションまで幅広く実践的に学び、デザイン作品に対する発想や考え方を磨くことで自分のイメージを個性豊かに表現できる知識と技術、創造力を身につける。将来、広告、出版物などのビジュアルデザインにおいて、企画・提案から能力を発揮できる実力派グラフィックデザイナーを養成する。

- ・CG映像コース

映像制作の企画・編集、絵コンテ作成、撮影・照明などの知識・技術、色彩や音響に関する基礎知識をベースに、ノンリニアビデオ編集、CGと実写の合成・特殊効果、3DCGアニメーションなどの制作技術を幅広く修得する。映像プロダクション、CM制作、ゲームなどの分野でデジタル映像のプロとして活躍できる人材を養成する。

- ・CGアニメーションコース

絵コンテ作成、キャラクターデザイン、CG技術、映像表現・編集、音入れなどのアナログ・デジタル両方の知識・技術をバランスよく学び、それらをベースに、高度なCGアニメーション制作技術を

磨く。将来、アニメーターとして活躍できる人材を養成する。

・マンガイラストコース

手描きやデジタルツールによるアメコミ系や萌え系、マンガ調など幅広い表現の2Dイラストを学ぶ。実写や3Dにはない独自の風合いを追求し、個性豊かなイラスト技術を修得する。コミック文化に新しい風を吹き込むイラストレーターを養成する。

・コミックイラストコース

イラストレーションが必要とされる業界は広告・ゲーム・ライトノベルなど幅広く展開されている。描画の基礎力を磨き、2Dグラフィックソフトを習得することで、幅広く2Dイラストの表現方法を学ぶ。イラストだけでなくグラフィックデザインへの展開も学ぶので、仕事として成立させるための制作技術を修得。コミック文化に新しい風を吹き込むイラストレーターを養成する。

・キャラクターアニメーションコース

Live2Dに代表される2Dアニメーション作成ソフトを駆使したキャラクターアニメーションは、モバイルゲームやVtuberなどで幅広く使用されている。イラスト描画が基本となるので、1年次からデッサンなど描画の基礎固めを行い、2DCG、3DCGでの表現方法を習得することで、さまざまな業界で使用される魅力的なキャラクターを生み出すデザイナー・アニメーターを養成する。

■ITテクニカル学科（2年制）

・ITシステムエンジニアコース

.NET開発環境ツールを用いてWindowsやLinuxを中心としたアプリケーションの設計・開発ができるシステムエンジニアを養成する。

・ITネットワークエンジニアコース

ネットワーク機器の設定、維持管理およびサーバ構築、ネットワーク設計ができるネットワークエンジニアを養成する。

●カリキュラム

（別表1 教育課程）

●進級・卒業の要件等

1. 授業科目修了の認定

(1) 授業科目修了の認定は試験による。ただし、演習、実習については試験によらず認定することができる。

(2) 既に単位を取得した科目について再履修し、試験を受けることはできない。

2. 試験の成績

(1) 試験の成績は、100点満点とし、60点以上を合格とする。成績評価基準は以下の通りとする。

総合評価点	評価	評価基準
90～100点	S(秀)	学修の目標を達成し、特に優れた成果を収めている。
80～89点	A(優)	学修の目標を達成し、優れた成果を収めている。
70～79点	B(良)	学修の目標を達成し、良好な成果を収めている。
60～69点	C(可)	学修の目標を達成している。
0～59点	D(不可)	学修の目標を達成していない。

(2) 前項の規程に関わらず、追試験の成績は良、可及び不可とする。

(3) 前項の規程に関わらず、再試験の成績は、可及び不可とする。

3. 卒業判定

各学科の学生の卒業に要する単位数は、必修科目の取得を含め次の通りとする。

4年制 総合情報メディア学科 124単位

3年制 情報システム開発学科 メディアクリエイト学科 90単位

2年制 情報処理科 IT ビジネス学科 ゲーム学科 メディアデザイン学科
IT テクニカル学科 62単位

●学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等と合格実績（令和7年3月31日現在） （単位：人）

資格・検定等の名称	合格者数
国家資格 情報処理安全確保支援士	1
国家資格 応用情報技術者試験	20
国家資格 基本情報技術者試験	186
国家資格 情報処理セキュリティマネジメント	11
国家資格 IT パスポート試験	73
Microsoft Office Specialist	550
日商簿記検定（2級, 3級）	16
秘書技能検定試験（準1級, 2級, 3級）	13
ビジネス能力検定ジョブパス（2級, 3級）	7
CGクリエイター検定（エキスパート・ベーシック）	139
WEBクリエイター能力認定試験（エキスパート・スタンダード）	79
色彩検定（2級, 3級）	20

●コンテスト入賞実績

第12回全国専門学校ゲームコンペティション

企画部門 ファイナリスト

第13回全国専門学校ゲームコンペティション

企画部門 準グランプリ

第12回 Spring & Summer 2024 T シャツデザインコンテスト

優秀賞

学生CGトライアル「WHO'S NEXT?」2024年第1弾

キャラクター部門優秀作品

大阪府医ニュース新年号CGデザインコンテスト

府医ニュース賞

六本木デザイナーズフラッグ・コンテスト2025

入選

●卒業生数、卒業後の進路（令和6年度）

（単位：人）

分野	卒業生数	進学者数	就職率	卒業生に占める就職者の割合
IT・ゲームプログラム分野	265	2	97.4%	93.5%
デザイン分野	93	1	97.9%	80.6%

●就職先

1) 令和6年度実績

(株) NTT データ関西/日立情報通信エンジニアリング (株) / ANA システムズ (株) / 旭情報サービス (株) / 京セラドキュメントソリューションズジャパン (株) / アイテック阪急阪神 (株) / 近鉄情報システム (株) / (株) マイスターエンジニアリング/キーウェア西日本 (株) / CTC システムマネジメント (株) / TIS ソリューションリンク (株) / 日本マイクロシステムズ (株) / (株) ソフトウェア・サービス/サンショウシステム (株) / (株) ジェイテック/Pro-X (株) / エクセルコンピュータサービス (株) / (株) 日本サーバリックシステム (株) / アルファテクノロジー (株) / (株) ケー・エス・ディー/アイスター (株) / (株) ベルチャイルド/ (株) アクターリアリティー/センターフィールド (株) / (株) アイソルート/ (株) メイテックフィルダーズ/ (株) テクノプロ・エンジニアリング/ (株) エスユーエス/NTT データカスタマサービステクノロジー (株) / FutureRays (株) / (株) エクストランス/キャル (株) / エムオーテックス (株) / (株) アテック/ (株) アスパーク/ (株) アルスノヴァ/ (株) かんでんエンジニアリング/カコムス (株) / (株) 医療情報システム/ (株) ウイズ・ソフトウェア/プロログ (株) / (株) ナック/ (株) アクテック/ (株) エイジング/ (株) ビービーシステム/インテグレートトータルシステム (株) / (株) システム・ユー/ (株) ソファード/ (株) OLDE/パーソルプロセス&テクノロジー (株) / (株) クレオ/高速道路トールテクノロジー (株) / (株) システムサポート/ (株) ダイハツビジネスサポートセンター/東芝テックソリューションサービス (株) / (株) ウィズテクノロジー/マンパワーグループ (株) / eBASEPLUS (株) / (株) イー・ビー・エル/ (株) アウトソーシングテクノロジー/ (株) ITFS ソリューションズ/ (株) クリオシステム/ (株) FIXER/日本ネクサス (株) / (株) サムテック/ (株) IMAGICA GEEQ/フェンリル (株) / (株) 大阪そふと/ (株) ヴィンクス/ (株) エアークローゼット/ (株) セナネットワークス/ (有) スピナッチパワー/ (株) エックストラボ/共同エンジニアリング (株) / (株) コンサルリンク/ (株) トライアンフ/ (株) TD モバイル/ (株) ジーニー/徳洲会インフォメーションシステム (株) / (株) EKLAMPO/ (株) FIS/ (株) トップグラフィックコミュニケーションズ/ (株) フォーカスシステムズ/ (株) コーワメックス/ (株) エアアイネット・テクノロジー/ (株) フロントアーク/クロスユーアイエス (株) /建設システム (株) /テラテクノロジー (株) / (株) アドバンスコープ/タイムテック (株) / (株) コプロ・ホールディングス/ (株) Sun Asterisk/INTLOOP (株) / (株) パシフィックメディカル/ (同) 甲南キッチン/ (株) イクス/ (株) レオンアーツ/ (株) ジェットワン/ (株) ラディカル/ (株) COD/SRG タカミヤ (株) /ナビオコンピュータ (株) /日本情報産業 (株) / (株) インテックソリューションパワー/三和コンピュータ (株) / (株) 日本ビジネス開発/ (株) あじよ/レイシスソフトウェアサービス (株) /ソプラ (株) / (株) 大阪エヌデーエス/ (株) ピーアンドアイ/ (有) レジスタ/ (株) システムスタッフ/ (株) 日本テクニクス/ソフトウェア・サービス (株) / (株) 日本テクノス/エス・アイ・エス (株) / (株) 日本ビジネスデータプロセッシングセンター (日本データ) / (株) スタッフサービス エンジニアリング事業本部/モラブ阪神工業 (株) /ロジスティードソリューションズ (株) /サービス&セキュリティ (株) / (株) ニチワシステム/富士ソフト (株) / (株) アルプス技研/エヌ・ティ・ティ・システム開発 (株) / (株) マイナビ Edge/ (株) インターフェイス

<ゲーム・クリエイティブ系>

(株) スクウェア・エニックス/ (株) 電通プロモーションエグゼ/アバンテック (株) / (株) トライアウト/ (株) エイジェックスコミュニケーションズ/小倉美術印刷 (株) / (株) 大阪美装/ (株) ブランジスタソリューション/ (株) 明和商会/ (株) アルヴィオン/ (株) フリースタイル/RENGAME (株) /ポールトゥウィン (株) / (株) GoHands/ (株) タニスタ/ (株) ファーストトーン/ (株) 勝和/ (株) StudioGOONEYS/アンスリック (株) / (株) オムニバス・ジャパン

<その他>

上新電機 (株) / ALSOK グループ 総合警備保障 (株) / (株) G-7 スーパーマーケット/大黒天物産 (株) / (株) アミューズ/ (株) SCREEN GP サービス西日本/ (株) No. 1/ (株) ドン・キホーテ/ (株) 平成観光/光昭 (株) / (株) グッドネス/ (株) 日本トラフィックサービス/ (株) サンディ/ (株) アサヒディード/ (株) スリーエム/ (株) マーキュリー/UT グループ (株) / (株) 平山/ (株) オープンアップ IT エンジニア/ (株) フジテレコムズ/ALSOK 大阪 (株) / (株) アクティング/フジアルテ (株) / (株) EIDAI ホールディングス/ (株) i-plug/ (株) スタッフサービス オフィス事業本部 ミラエール推進部/ (株) スーパー・コート/ (株) 一いふらん/ジャパンエレベーターサービスホールディングス (株) /ジェイ・ワイテックス (株) / (株) エイジェック/ (株) ワールドインテック/日研トータルソーシング (株) / (株) TONEZ/ (株) 読売大阪プリントメディア/UT エージェント株式会社/ (株) クスリのアオキ/中央電機 (株) / (株) トリドールホールディングス/ (株) プレサンスコーポレーション/ (株) ライズ/堀江タイヤ (株) / (株) はなまる/ (株) スマートホーム/ (株) リウイルトラスト/ (株) サザンプロモーションズ/ (株) タカラレンタックスグループホールディングス/多磨エンジニアリング (株) /永興 (株) /中西金属工業 (株) / (株) ティーガイア/ (株) 大栄工業/豊永林業 (株) / (株) 芦屋荘/ (有) エンケン/紡麦/ (株) 丸井商会/ハート封筒 (株) / (株) TWIN PLANET ENTERTAINMENT/ (株) アイ・ザック/上野キヤノンマテリアル (株) / (株) ヒトピー/満喫焼肉/ (株) ヤマキン/ (株) タカゾノ/岩井証券 (株) / (株) フジデン/ (株) 家族亭/ (株) Wakana style/ (株) 万代/ (株) ヤマダホールディングス/ (株) サニックス/ゴールド工業 (株) / (株) ライフコーポレーション/日本電通 (株) / 中川医院/ (株) テラオカ関西/ (株) 安田陳列/ (株) ケア 21/自衛隊/ (株) ウィルオブ・コンストラクション/東明エンジニアリング (株) / (株) グローバルヒューマンブリッジ/ (株) パーマンコーポレーション/グリーン (株) / (株) ギフトホールディングス/エムルーカンパニー (株) /エリエールプロダクト (株) / (合) としひろ/HL JAPAN SERVICES TRADING (株)

2) 今までの主な就職先一覧

旭情報サービス (株) / (株) アイデス/ (株) システムスタッフ/Sky (株) /タイムテック (株) / 日本情報産業 (株) / (株) NSD/ (株) インテックソリューションパワー/レイシスソフトウェア サービス (株) /日本企画 (株) /ソプラ (株) /サービス&セキュリティ (株) / (株) アルプス技研/富士ソフト (株) / (株) ナック/ (株) /インテグレートトータルシステム (株) / (株) テイジエール/三和コンピュータ (株) / (株) 日本ビジネス開発/ (株) あじょ/ (株) / (株) テクノプロ テクノプロ IT 社/ (株) システナ/ (株) モラブ阪神工業 (株) / (株) ニチワシステム (株) 日本総研情報サービス/キーウェア西日本 (株) /CTC システムマネジメント (株) / (株) アンサー/日本マイクロシステムズ (株) /Pro-X (株) /エクセルコンピュータサービス (株) / (株) アクテック/日本アクティ・システムズ (株) /アイプラザ (株) /シーアンドエス (株) / (株) アウトソーシングテクノロジー/ (株) ICT フィールドサポート/ (株) 大阪そふと/読売システック/コベルコソフトサービス (株) /SCSK システムマネジメント (株) /ANA システムズ (株) / (株) システナ/SATORI (株) /SG システム CTC システムマネジメント (株) /FPT ジャパンホールディングス (株) / (株) カプコン/ (株) フロム・ソフトウェア (株) 勝和/マダホールディングス/

上新電機（株）/ALSOKグループ 総合警備保障（株）/（株）SCREEN GP サービス西日本ジャパンエレベーターサービスホールディングス（株）/中嶋一夫税理士・行政書士事務所

●進学先

<大学院>

早稲田大学大学院、大阪芸術大学大学院、関西学院大学大学院、兵庫県立大学大学院、大阪市立大学大学院

<大学>

大阪府立大学、豊橋技術科学大学、熊本大学、佐賀大学、山口大学、大阪経済法科大学、近畿大学、大阪経済大学、摂南大学、桃山学院大学、追手門学院大学、大阪電気通信大学、大阪産業大学、大阪商業大学、大阪芸術大学、帝塚山学院大学、四天王寺大学、成安造形大学、東京工科大学、東京工芸大学、東京国際大学、奈良産業大学、太成学院大学、大手前大学

●教職員数（令和7年5月1日現在）

（単位：人）

教 員		職 員
専 任	兼 任	
26	33	22

●教職員の組織

（別表2 大阪情報コンピュータ専門学校 組織図）

4. キャリア教育・実践的職業教育

●キャリア教育への取組状況

本校では、教育目的を「未来の産業社会で活躍できる中堅技術者を養成する」とし、その人材像として「Society5.0 に向けた技術の進展に対応するとともに、情報通信技術（ICT）の企業現場においてキャリアアップを目指せる自立した技術者・クリエイター」としている。

また、その教育目標を「豊かな人間性を持ち、自ら学んで身に付けた情報通信技術（ICT）のスキルの役割を自覚し業務を遂行できる、中堅技術者・職業人として自信を持った人材を輩出する」に設定し、iCD（iコンピテンシー・ディクショナリー）タスクベースド教育課程を基本とした「情報デザイン教育」として入学から卒業までの一貫したキャリア形成支援を行っている。

●実習・実技等への取組状況

IT・ゲームプログラム分野においては、実務教材を企業と連携して開発し、この実務教材を用いて、iCD 関連科目の中心的科目である各設計関連科目やプログラム関連科目で講義を行っている。講義の中では、仕様書を読み解きプログラミングやテストを行う初級プログラマーが行う作業工程や、内部仕様書を読みプログラム設計を行う初級 SE が行う作業工程を疑似体験できるようにしている。実務の疑似体験については、システム開発演習 I において、上位設計書（内部設計書）に基づくプログラム設計工程をチームで疑似体験できるように実施している。

ゲーム分野では、ゲーム専門就職を目指す「エキスパートクラス」等を別途創設し、ポートフォリオのブラッシュアップをしている。

デザイン系分野では、業界ニーズと職種を理解を意識し、専門職に対する入学時からのポートフォリオ作成と職種に特化した専門科目を提供するなどしながら、学外コンテストへの参加や産学連携等の取組を行っている。ゼミナールや夏期休暇期間での個別の技術指導、エキスパート教育の実

施、企業からの「ポートフォリオ指導と完成度チェック」、「専門就職向け模擬面接会」等、外部の企業や専門家からの評価を積極的に取り入れ、作品展（Media Frontier）を結節点と据えた教育フローを確立している。

インターンシップは学生の職業意識を醸成し、業界理解を深める視点から教務委員会が主体となり、積極的に取り組んでいる。

●就職支援体制と就職支援内容

（１）就職支援体制

就職前年度前期からの「就職特別指導」「ゼミナール」等の授業を中心とした日常的指導を組織的に行うことによって、就職意欲を醸成している。

具体的には、業界・職種セミナー、ガイダンス、模擬面接体験会等、キャリア支援の局面的行事を連携させ、学生の職種理解を深め、就職スキルを高めている。また、就業経験としてのインターンシップ参加を促進するために、参加意義や採用メリット等について広報すると同時に、受け入れ企業を積極的に紹介している。

就職活動年度生に対しては、面接グループ支援等の外部講師による就職支援を強化し、学生の面接力、マナー等の訓練を集团的に、また個別での訓練を積み重ねることにより、学生の就活スキルを向上し、自信を持って就活に臨めるようにしている。

求人については、企業採用動向に対応した学内企業説明会を実施する等「内定可能な企業を確保」している。また、採用を早期化する企業、夏期以降も採用継続といった企業の採用情報を収集し、意欲ある学生の就職の実現に応える求人確保している。

就職支援はキャリア支援委員会・キャリア支援課・系分野との協力体制により実施している。

（２）就職支援内容

【卒業前年度】

キャリア教育の一環として、卒業前年度の１年間を通じてクラス担任による就職特別指導の時間枠を設け、自己理解の深化、進路選択における価値観の確立、将来設計の立案等、進路実現のための支援を行うとともに、「就職試験対策」、「履歴書作成」、「面接対策」等の指導を実施している。

就活スタート時の意識づけのための「キャリアガイダンス」をはじめとして、就活力の確認や就活力をアップするための「キャリアブートキャンプ」、業界・職種研究のための「業界研究セミナー」、専門分野に特化した「ポートフォリオ・面接指導」等を適切な時期に実施している。

【卒業年度】

一人ひとりの学生の就活準備状況に応じて順次、内定可能な企業への受験指導を実施している。また、就職支援システムの情報を活用して、各学生の就活状況を日々把握するとともに、「個人別」・「個別」に適切な就職受験指導を行い、確実な内定に結び付けている。

内定可能な企業を学内合同/単独企業説明会へ誘致、また、学校紹介企業を学生に紹介し、学生の企業受験・内定に結び付けている。また、企業訪問を中心とした企業連携を深めることで、学内合同/単独企業説明会への誘致企業や学校紹介企業は、学生数に対応した十分な企業数を確保している。

5. 様々な教育活動・教育環境

●学校行事への取組状況

多くの仲間と豊かな学校生活を送れるよう各種の学校行事を設定し実施、恒例行事として定着している。具体的には、4月フレッシュャーズキャンプ、6月校外行事、7月七夕イベント、10月OICフェスティバル、12月クリスマスイベント等である。また、クラスごとの交流会も実施する等、一人ひとりが充実した学校生活になるよう支援している。また、上記のイベントや季節に合わせたエントランス装飾、学内ディスプレイを実施することで学内の雰囲気を高めている。

また、学生の学習成果の達成を学校全体で祝賀する優秀者祝賀会も近隣ホテルにて盛大に開催、学生の成長が実感できる場となっている。

●課外活動（部活動、サークル活動）

学内では学びの分野と関係が深い IT クリエイト部、ゲームクリエイト部、アート・映像部、イラスト部、デザイン研究部、軽音部、情報処理研究会等が活発に活動している。クラブ活動を通じて各種コンテストや大会等への参加、企業の方を招いた勉強会の実施等、専門知識とスキルの向上に意欲的に取り組んでいる。

これらのクラブ部員は、各種学校イベントにおいても実行委員等で活躍している。

6. 学生の生活支援

●学生支援への取組状況

学生支援は学生生活指導委員会、クラス担任を中心に日々の状況を把握し、充実した学生生活と学習目標の実現に向けて支援をしている。

具体的には学生との個別面談、日々の出席状況・成績状況のチェック、授業担当との連携、保護者への連絡と連携を基本としている。これは入学時から就職活動期間、卒業時まで継続され、きめ細かなサポート体制を取っている。

精神的な悩みや対人関係がうまくいかない等の問題を抱える学生に対しては、上記の対応以外に専門のカウンセラーが面談を行い、必要に応じて専門機関につなぐといった対応を取っている。

そのほかにも女子新入生歓迎会や留学生交流会の開催、あるいは障がいを持つ学生への配慮等、多様な学生が学業をやり遂げることができるよう支援している。

7. 学生納付金・就学支援

●学生納付金

(令和7年度以前入学者に適用)

対象学科	授業料	実習費	施設・設備費	入学金
全学科	600,000 円	180,000 円	150,000 円	120,000 円

(令和8年度以降入学者に適用)

対象学科	授業料	実習費	施設・設備費	入学金
総合情報メディア・情報システム開発・情報処理・IT ビジネス・IT テクニカル	600,000 円	230,000 円	250,000 円	120,000 円

対象学科	授業料	実習費	施設・設備費	入学金
メディアクリエイト・ゲーム・メディアデザイン	600,000 円	280,000 円	250,000 円	120,000 円

●納入時期

1) 新入生

新入生は入学金、授業料（1期）、実習費、施設・設備費を入学手続き時に、授業料（2期）を7月に納入する。

2) 在学生

在学生は授業料（1期）、実習費、施設・設備費を3月に、授業料（2期）を7月に納入する。

3) その他

学生・生徒災害障害保険料が別途、900円必要。

また、教科書・教材費（年次により15,000円～100,000円）、合宿等の諸経費（対象年次により10,000円～50,000円程度）が必要。

上記以外に、すべてのコースで個人用のノートPCもしくはiPadが必要。

●活用できる経済的支援措置の内容

1) 日本学生支援機構奨学金や国の教育ローン、提携会社の教育ローン等が活用できる。

2) 入学時の特待生制度 ①資格特待生、②成績特待生、③作品特待生

特待生の内容と定員は以下の通りである。

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| ・Aランク（1年次奨学金60万円）2名 | 応用情報技術者試験取得者 |
| ・Bランク（1年次奨学金30万円）5名 | 基本情報技術者試験取得者 |
| ・Cランク（1年次奨学金20万円）15名 | ITパスポート試験取得者もしくは評定平均値4.8以上 |
| ・Dランク（1年次奨学金10万円）40名 | 1級以上の資格取得者もしくは評定平均値4.2以上 |
| ・Eランク（1年次奨学金5万円）90名 | 2級以上の資格取得者もしくは評定平均値3.5以上 |

3) 学内奨学金制度 在学生（2年次以上）対象

- ・特別奨励奨学金（200,000円）15名

4) 私費留学生入学金免除制度

- ・入学金120,000円

5) 私費留学生特別奨学金制度

- ・授業料1期分120,000円、2期分110,000円

8. 学校の財務

（別途掲載）

9. 学校評価

（別途掲載）

10. 国際連携の状況

●留学生の受入れ状況

本校は開校以来、留学生を積極的に受け入れ専門職外国人人材を養成するために日本語能力試験2級レベル以上の取得を明確にした上で、筆記試験と面談を必ず実施し、適切に受け入れている。

入学後はクラス担任と副担任による学修相談、生活指導、進路指導等、個別相談体制を整え支援しており、留学生の特別奨学生制度を整備している。

留学生採用に意欲が高い企業の新規開拓をはじめ大学編入学の受験指導等、入学時から将来の進路（大学進学や就職等）を意識した留学生の支援しており、留学生の希望進路を実現している。

以上

別表1 教育課程 ①情報処理科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門 基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		ITリテラシー	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
PG実践Ⅰ	2			
テスト技法	4			
専門 応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選 択	プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		Webサイト制作Ⅱ	2	
		PG実践Ⅱ	3	
		SQL	2	
		SQLⅠ	2	
SQLⅡ	2			
ネットワークサーバ構築	4			
関連 知識	選 択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2			
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		125	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ②ITビジネス学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門基礎	選 択	Webページ制作技法	2	
		ビジネス文書作成技法	2	
		コンピュータ概論Ⅰ	4	
		コンピュータ概論Ⅱ	4	
		エクセルⅠ	1	
		エクセルⅡ	1	
		パワーポイント	1	
		ワード	1	
		ビジネスセキュリティⅠ	2	
		ビジネスセキュリティⅡ	2	
		ビジネストピックスⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅠ	2	
		ビジネスマネジメントⅡ	2	
		リテールマーケティングⅠ	2	
		リテールマーケティングⅡ	2	
		商業簿記	6	
		簿記演習	4	
専門応用	必修	システム開発とリーダーシップ	2	
	選 択	e-ビジネス概論	2	
		アクセスⅠ	2	
		アクセスⅡ	2	
		エクセルⅢ	1	
		エクセルⅣ	1	
		Webサイト構築	2	
		コンピュータ概論Ⅲ	2	
		e-コマース概論	2	
		e-コマース演習	2	
		ビジネストピックスⅡ	2	
		ビジネス企画技法	2	
		ビジネスクラウド演習Ⅰ	2	
		ビジネスクラウド演習Ⅱ	2	
		ビジネス戦略演習	2	
		リテールマーケティングⅢ	4	
		リテールマーケティングⅣ	4	
		管理会計入門	2	
		原価計算Ⅰ	4	
		原価計算Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅱ	2	
		商業簿記Ⅲ	4	
		プロジェクトマネジメント	2	
マーケティング論Ⅰ	2			
マーケティング論Ⅱ	2			
経営学応用	4			
経営学基礎	2			
関連知識	選 択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		134	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ③ゲーム学科

区分	必修 選択自由 の別	科目名	単 位	備 考			
専門基礎	選 択	コンピュータシステム	4				
		データ構造とアルゴリズム I	4				
		データ構造とアルゴリズム II	2				
		ゲーム研究	4				
		ゲーム概論	2				
		ゲーム制作概論	2				
		ゲーム数学演習	2				
		ゲームC言語	6				
		ゲームC++	4				
		2Dゲームプログラミング I	4				
		2Dゲームプログラミング II	4				
		ゲームエンジンプログラミング I	4				
		ゲーム制作演習 I	4				
		ゲームキャラクターデザイン I	4				
		CG概論	2				
		ポートフォリオ制作	1				
		2DCG応用	2				
		2DCG基礎	2				
		イラストレーション I	4				
		デッサン I	4				
		デッサン II	4				
		2Dアニメーション基礎	2				
		3DCG応用	4				
		3DCG基礎	4				
		ゲーム演習(グループ制作) I	4				
		専門応用	選択必修		ゲーム創作演習 I	6	いずれかの科目6単位 選択必修
			選択必修		デザイン創作演習 I	6	
選 択	ゲーム物理演習		2				
	ゲームCG基礎		2				
	ゲームアルゴリズム		4				
	ゲームエンジンプログラミング II		4				
	3Dゲームプログラミング I		4				
	3Dゲームプログラミング II		4				
	ツール制作		4				
	ゲームデータベースAPI		2				
	ゲーム制作演習 II		6				
	ゲームCGデザイン I		4				
	ゲームCGデザイン II		4				
	ゲームキャラクターデザイン II		4				
	イラストレーション II		2				
	デッサン III		4				
	デッサン IV		2				
	ドローイング		2				
	3DCG総合演習 I		4				
	3DCG総合演習 II		4				
	ゲーム演習(グループ制作) II		6				
	自 由		ゲーム特別制作 I	2			
			ゲーム特別制作 II	2			
			3Dスカルプト	2			
			デッサン A	2			
			デッサン B	2			
			2Dアニメーション(Live2D)	2			
	関連知識	選 択	キャリアデザイン	1			
			コミュニケーション技法	1			
ゼミナール I			2				
ゼミナール II			2				
システム開発とリーダーシップ			2				
問題解決と企画・提案			2				
日本語表現法			2				
日本語 I			1				
日本語 II			1				
日本語 III			1				
日本語 IV			1				
海外研修基礎講座			2				
海外研修			2				
インターンシップ I			2				
インターンシップ II			2				
インターンシップ III			2				
インターンシップ IV			2				
技術者のための現代国際事情			2				
映像・アニメ作品から見る日本近現代史			2				
AIと社会			2				
技術者のための環境問題入門	2						
			211				

※卒業要件:総単位数62単位以上
※自由科目は卒業単位に算入しない

別表1 教育課程 ④総合情報メディア学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備考	
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1		
		ビジネスアプリケーションⅡ	1		
		ITリテラシー	4		
		コンピュータシステム	4		
		システム開発基礎	2		
		データベース技術	4		
		ネットワークとセキュリティ	4		
		マネジメントと戦略	4		
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4		
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2		
		プログラミングⅠ	6		
		プログラミングⅡ	4		
		PG実践Ⅰ	2		
		テスト技法	4		
		ゲーム概論	2		
		ゲーム制作概論	2		
		ゲーム数学演習	2		
		ゲーム研究	4		
		ゲーム演習基礎	4		
		ゲーム企画基礎	4		
		ゲームC言語	6		
		ゲームC++	4		
		2DゲームプログラミングⅠ	4		
		2DゲームプログラミングⅡ	4		
		ゲームエンジンプログラミングⅠ	4		
		ゲーム制作演習Ⅰ	4		
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4		
		CG概論	2		
		ポートフォリオ制作	1		
		2DCG応用	2		
		2DCG基礎	2		
		イラストレーションⅠ	4		
		デッサンⅠ	4		
		デッサンⅡ	4		
		基礎デザイン	4		
		2Dアニメーション基礎	2		
		3DCG応用	4		
		3DCG基礎	4		
		アニメーション制作基礎技術	2		
		エフェクト基礎	4		
		映像編集基礎Ⅰ	4		
		映像編集基礎Ⅱ	2		
		デザイン創作基礎演習	1		
		デザイン論	2		
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅰ	4		
		選択	システム開発演習Ⅰ	6	いずれかの科目6単位
			ゲーム創作演習Ⅰ	6	
		必修	デザイン創作演習Ⅰ	6	選択必修
			システム開発演習Ⅱ	6	
			卒業研究Ⅰ	6	
	卒業研究Ⅱ	6			
	ゲーム創作演習Ⅱ	6			
	デザイン創作演習Ⅱ	6			
	卒業制作Ⅰ	6			
	卒業制作Ⅱ	6			
	プログラミングⅢ	4			
	プログラミングⅢ	6			
	PG実践Ⅱ	3			
	Webアプリケーション開発	4			
	モバイルアプリケーション開発	4			
	組込みソフトウェア開発	4			
	システム設計Ⅰ	4			
	システム設計Ⅱ	4			
	システム設計Ⅲ	4			
	システム設計Ⅳ	4			
	Webサイト制作Ⅰ	4			
	Webサイト制作Ⅱ	2			
	Webサイト制作Ⅲ	4			
	オブジェクト指向開発	4			
	SQL	2			
	SQLⅠ	2			
	SQLⅡ	2			
	DBA	4			
	ネットワークサーバ構築	4			
	CCNA応用	6			
	CCNA基礎	6			
	情報セキュリティ	4			
	ネットワークセキュリティⅠ	4			
	ネットワークセキュリティⅡ	4			
	ネットワーク特論	4			
	Windows Server運用管理	2			
	e-ビジネスデザイン技術	2			
	e-ビジネスマネジメント	4			
	ゲーム物理演習	2			
	ゲームCG基礎	2			
	ゲームアルゴリズム	4			
	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4			
	3DゲームプログラミングⅠ	4			
	3DゲームプログラミングⅡ	4			
	ゲームエンジンⅠ	4			
	ゲームエンジンⅡ	4			

専門応用	選 択	ツール制作	4
		ポートフォリオ講座	2
		ゲームQA	2
		ゲームフレームワーク I	4
		ゲームフレームワーク II	4
		ゲーム技術研究 I	4
		ゲーム技術研究 II	4
		ゲーム技術研究 III	4
		ゲーム技術研究 IV	4
		ゲーム制作演習 II	6
		ゲーム制作演習 III	6
		ゲーム就職指導	2
		ゲーム企画	2
		3Dゲームプログラミング応用	4
		3Dゲームプログラミング基礎	4
		ゲームデータベースAPI	2
		ゲーム制作概論 I	4
		ゲーム制作概論 II	4
		ゲームCGデザイン I	4
		ゲームCGデザイン II	4
		ゲームキャラクターデザイン II	4
		ゲームCGデザイン III	4
		ゲームCGデザイン IV	4
		ゲームオブジェ制作 I	4
		ゲームオブジェ制作 II	4
		ゲームプランニング I	4
		ゲームプランニング II	4
		ポートフォリオ研究	2
		ゲーム演習(グループ制作) II	6
		ゲーム演習(グループ制作) III	6
		ゲーム制作特論	8
		コンテンツ産業論	2
		コンテンツ文化論	2
		イラストレーション II	2
		デッサン III	4
		デッサン IV	2
		ドローイング	2
		3DCG総合演習 I	4
		3DCG総合演習 II	4
		表現研究 I	2
		表現研究 II	2
		スタジオワーク	4
		映像編集応用	4
		フォトテクニク	4
		3DCG総合演習 III	4
		3DCG総合演習 IV	4
		エフェクト応用	4
		映像編集総合演習 I	4
		映像編集総合演習 II	4
		映像制作特論	8
DC制作実践	8		
DC制作研究	8		
自由	自 由	ゲーム特別制作 I	2
		ゲーム特別制作 II	2
		クリエイティブラボ I	2
		クリエイティブラボ II	2
		クリエイティブワークゲームPG III	2
		クリエイティブワークゲームPG IV	2
		ポートフォリオ講座 II	1
		ゲーム物理	2
		ゲーム受験数学対策講座	2
		クリエイティブラボ III	2
		ゲーム専門就職指導	2
		3Dスカルプト	2
		ポートフォリオ指導A	2
		ポートフォリオ指導B	2
		デッサンA	2
		デッサンB	2
		3DCG(MayaA)	2
		3DCG(MayaB)	2
		2Dアニメーション(Live2D)	2
		関連知識	選 択
コミュニケーション技法	1		
ゼミナール I	2		
ゼミナール II	2		
ゼミナール III	2		
ゼミナール IV	2		
システム開発とリーダーシップ	2		
問題解決と企画・提案	2		
日本語表現法	2		
日本語 I	1		
日本語 II	1		
日本語 III	1		
日本語 IV	1		
海外研修基礎講座	2		
海外研修	2		
インターンシップ I	2		
インターンシップ II	2		
インターンシップ III	2		
インターンシップ IV	2		
技術者のための現代国際事情	2		
映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2		
AIと社会	2		
技術者のための環境問題入門	2		
			622

※卒業要件:総単位数124単位以上
※自由科目は卒業単位に算入しない

別表1 教育課程 ⑤メディアデザイン学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考		
専門基礎	選 択	CG概論	2			
		ポートフォリオ制作	1			
		2DCG応用	2			
		2DCG画像編集	2			
		2DCG基礎	2			
		イラスト基礎	2			
		イラストレーションⅠ	4			
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4			
		2Dアニメーション基礎	2			
		グラフィックデザインⅠ	4			
		グラフィックデザインⅡ	4			
		デッサンⅠ	4			
		デッサンⅡ	4			
		基礎デザイン	4			
		3DCG応用	4			
		3DCG基礎	4			
		アニメーション制作基礎技術	2			
		エフェクト基礎	4			
		映像編集基礎Ⅰ	4			
		映像編集基礎Ⅱ	2			
		Web制作概論Ⅰ	4			
		Web制作概論Ⅱ	4			
		デザイン創作基礎演習	1			
		デザイン論	2			
		専門応用	必修	デザイン創作演習Ⅰ	6	
			選 択	キャラクターデザイン	4	
グラフィックデザインⅢ	4					
グラフィックデザインⅣ	4					
デッサンⅢ	4					
デッサンⅣ	2					
マンガイラスト制作応用	4					
マンガイラスト制作基礎	4					
広告デザインⅠ	4					
2Dアニメーション応用	4					
2Dアニメーション実践	4					
3DCG総合演習Ⅰ	4					
3DCG総合演習Ⅱ	4					
映像表現Ⅰ	4					
映像表現Ⅱ	4					
表現研究Ⅰ	2					
表現研究Ⅱ	2					
エフェクト応用	4					
スタジオワーク	4					
映像編集応用	4					
フォトテクニック	4					
モーショングラフィックス	4					
Webサイト制作	4					
Webデザイン基礎	4					
ブログサイト制作	4					
自由	着彩技法			2		
	3Dスカルプト	2				
	ポートフォリオ指導A	2				
	ポートフォリオ指導B	2				
	デッサンA	2				
	デッサンB	2				
2Dアニメーション(Live2D)	2					
関連知識	選 択	キャリアデザイン	1			
		コミュニケーション技法	1			
		ゼミナールⅠ	2			
		ゼミナールⅡ	2			
		システム開発とリーダーシップ	2			
		問題解決と企画・提案	2			
		日本語表現法	2			
		日本語Ⅰ	1			
		日本語Ⅱ	1			
		日本語Ⅲ	1			
		日本語Ⅳ	1			
		海外研修基礎講座	2			
		海外研修	2			
		インターンシップⅠ	2			
		インターンシップⅡ	2			
		インターンシップⅢ	2			
		インターンシップⅣ	2			
		技術者のための現代国際事情	2			
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2			
		AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2					
		218	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない			

別表1 教育課程 ⑥ITテクニカル学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	2	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		SQL	2	
テスト技法	4			
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
	選 択	プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅢ	6	
		PG実践Ⅱ	3	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		DBA	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		ネットワークサーバ構築	4	
		情報セキュリティ	4	
		Windows Server運用管理	2	
関連知識	選 択	キャリアデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		135	※卒業要件:総単位数62単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ⑦情報システム開発学科

区分	必修 選択 自由 の別	科目名	単 位	備 考
専門基礎	選 択	ビジネスアプリケーションⅠ	1	
		ビジネスアプリケーションⅡ	1	
		ITリテラシー	4	
		コンピュータシステム	4	
		システム開発基礎	2	
		データベース技術	4	
		ネットワークとセキュリティ	4	
		マネジメントと戦略	4	
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4	
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2	
		プログラミングⅠ	6	
		プログラミングⅡ	4	
		PG実践Ⅰ	2	
		テスト技法	4	
専門応用	必修	システム開発演習Ⅰ	6	
		システム開発演習Ⅱ	6	
	選 択	プログラミングⅢ	4	
		プログラミングⅣ	6	
		PG実践Ⅱ	3	
		Webアプリケーション開発	4	
		CMSサイト構築	4	
		モバイルアプリケーション開発	4	
		システム設計Ⅰ	4	
		システム設計Ⅱ	4	
		システム設計Ⅲ	4	
		Webサイト制作Ⅰ	4	
		Webサイト制作Ⅱ	2	
		Webサイト制作Ⅲ	4	
		オブジェクト指向開発	4	
		SQL	2	
		SQLⅠ	2	
		SQLⅡ	2	
		DBA	4	
		ネットワークサーバ構築	4	
		CCNA応用	6	
		CCNA基礎	6	
		情報セキュリティ	4	
Windows Server運用管理		2		
関連知識		選 択	キャリアデザイン	1
	コミュニケーション技法		1	
	ゼミナールⅠ		2	
	ゼミナールⅡ		2	
	ゼミナールⅢ		2	
	システム開発とリーダーシップ		2	
	問題解決と企画・提案		2	
	日本語表現法		2	
	日本語Ⅰ		1	
	日本語Ⅱ		1	
	日本語Ⅲ		1	
	日本語Ⅳ		1	
	海外研修基礎講座		2	
	海外研修		2	
	インターンシップⅠ		2	
	インターンシップⅡ		2	
	インターンシップⅢ		2	
	インターンシップⅣ		2	
	技術者のための現代国際事情		2	
	映像・アニメ作品から見る日本近現代史		2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
		179	※卒業要件:総単位数90単位以上 ※自由科目は卒業単位に算入しない	

別表1 教育課程 ⑧メディアクリエイティブ学科

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考		
専門基礎	選択	コンピュータシステム	4			
		データ構造とアルゴリズムⅠ	4			
		データ構造とアルゴリズムⅡ	2			
		ゲーム概論	2			
		ゲーム制作概論	2			
		ゲーム数学演習	2			
		ゲーム研究	4			
		ゲーム演習基礎	4			
		ゲーム企画基礎	4			
		ゲームC言語	6			
		ゲームC++	4			
		2DゲームプログラミングⅠ	4			
		2DゲームプログラミングⅡ	4			
		ゲームエンジンプログラミングⅠ	4			
		ゲーム制作演習Ⅰ	4			
		ゲームキャラクターデザインⅠ	4			
		CG概論	2			
		ポートフォリオ制作	1			
		2DCG応用	2			
		2DCG画像編集	2			
		2DCG基礎	2			
		イラスト基礎	2			
		イラストレーションⅠ	4			
		グラフィックデザインⅠ	4			
		グラフィックデザインⅡ	4			
		デッサンⅠ	4			
		デッサンⅡ	4			
		基礎デザイン	4			
		2Dアニメーション基礎	2			
		3DCG応用	4			
		3DCG基礎	4			
		アニメーション制作基礎技術	2			
		エフェクト基礎	4			
		映像編集基礎Ⅰ	4			
		映像編集基礎Ⅱ	2			
		Web制作概論Ⅰ	4			
		Web制作概論Ⅱ	4			
		デザイン創作基礎演習	1			
		デザイン論	2			
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅰ	4			
		選択必修	ゲーム創作演習Ⅰ		6	いずれかの科目6単位 選択必修
			デザイン創作演習Ⅰ		6	
			ゲーム創作演習Ⅱ		6	
			デザイン創作演習Ⅱ		6	
			モバイルアプリケーション開発		4	
			システム設計Ⅲ		4	
			ネットワークサーバ構築		4	
			ゲーム物理演習		2	
			ゲームCG基礎		2	
			ゲームアルゴリズム		4	
	ゲームエンジンプログラミングⅡ	4				
	3DゲームプログラミングⅠ	4				
	3DゲームプログラミングⅡ	4				
	ゲームエンジンⅠ	4				
	ゲームエンジンⅡ	4				
	ツール制作	4				
	ポートフォリオ講座	2				
	ゲームQA	2				
	ゲームフレームワークⅠ	4				
	ゲームフレームワークⅡ	4				
	ゲーム技術研究Ⅰ	4				
	ゲーム技術研究Ⅱ	4				
	ゲーム制作演習Ⅱ	6				
	ゲーム制作演習Ⅲ	6				
	ゲーム企画	2				
	3Dゲームプログラミング応用	4				
	3Dゲームプログラミング基礎	4				
	ゲームデータベースAPI	2				
	ゲームCGデザインⅠ	4				
	ゲームCGデザインⅡ	4				
	ゲームキャラクターデザインⅡ	4				
	ゲームCGデザインⅢ	4				
	ゲームCGデザインⅣ	4				
	ゲームオブジェ制作Ⅰ	4				
	ゲームオブジェ制作Ⅱ	4				
	ゲーム制作概論Ⅰ	4				
	ゲーム制作概論Ⅱ	4				
	ゲームプランニングⅠ	4				
	ゲームプランニングⅡ	4				

専 門 応 用	選 択	ポートフォリオ研究	2	
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅱ	6	
		ゲーム演習(グループ制作)Ⅲ	6	
		コンテンツ産業論	2	
		コンテンツ文化論	2	
		イラストレーションⅡ	2	
		キャラクターデザイン	4	
		グラフィックデザインⅢ	4	
		グラフィックデザインⅣ	4	
		デッサンⅢ	4	
		デッサンⅣ	2	
		ドローイング	2	
		マンガイラスト制作基礎	4	
		マンガイラスト制作応用	4	
		コンセプトアートⅠ	4	
		コンセプトアートⅡ	4	
		広告デザインⅠ	4	
		広告デザインⅡ	4	
		広告デザインⅢ	4	
		2Dアニメーション応用	4	
		2Dアニメーション実践	4	
		3DCG総合演習Ⅰ	4	
		3DCG総合演習Ⅱ	4	
		映像表現Ⅰ	4	
		映像表現Ⅱ	4	
		映像表現Ⅲ	2	
		映像表現Ⅳ	2	
		表現研究Ⅰ	2	
		表現研究Ⅱ	2	
		エフェクト応用	4	
		スタジオワーク	4	
		映像編集応用	4	
		フォトテクニック	4	
		3DCG総合演習Ⅲ	4	
		3DCG総合演習Ⅳ	4	
		映像編集総合演習Ⅰ	4	
		映像編集総合演習Ⅱ	4	
		モーショングラフィックス	4	
		Webデザイン基礎	4	
		WebデザインⅠ	4	
		WebデザインⅡ	4	
		DC制作実践	8	
		自 由	ゲーム特別制作Ⅰ	2
			ゲーム特別制作Ⅱ	2
			クリエイティブラボⅠ	2
			クリエイティブラボⅡ	2
			クリエイティブワークゲームPGⅢ	2
クリエイティブワークゲームPGⅣ	2			
ポートフォリオ講座Ⅱ	1			
ゲーム物理	2			
ゲーム受験数学対策講座	2			
着彩技法	2			
3Dスカルプト	2			
ポートフォリオ指導A	2			
ポートフォリオ指導B	2			
デッサンA	2			
デッサンB	2			
3DCG(MayaA)	2			
3DCG(MayaB)	2			
2Dアニメーション(Live2D)	2			
関 連 知 識	選 択	キャラデザイン	1	
		コミュニケーション技法	1	
		ゼミナールⅠ	2	
		ゼミナールⅡ	2	
		ゼミナールⅢ	2	
		システム開発とリーダーシップ	2	
		問題解決と企画・提案	2	
		日本語表現法	2	
		日本語Ⅰ	1	
		日本語Ⅱ	1	
		日本語Ⅲ	1	
		日本語Ⅳ	1	
		海外研修基礎講座	2	
		海外研修	2	
		インターンシップⅠ	2	
		インターンシップⅡ	2	
		インターンシップⅢ	2	
		インターンシップⅣ	2	
		技術者のための現代国際事情	2	
		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	2	
AIと社会	2			
技術者のための環境問題入門	2			
	515			

※卒業要件:総単位数90単位以上
※自由科目は卒業単位に算入しない

別表1 教育課程 ⑨全校共通資格研究

区分	必修選択自由の別	科目名	単位	備考
資格研究	自由	ITパスポート試験	1	※自由科目は卒業単位に算入しない
		情報セキュリティマネジメント試験	2	
		基本情報技術者試験	2	
		応用情報技術者試験	2	
		データベーススペシャリスト	2	
		ネットワークスペシャリスト	2	
		情報処理安全確保支援士試験	2	
		Oracle Master Bronze	2	
		Oracle Master Silver	2	
		Oracle Master Gold	2	
		CCNA(Cisco Certified Network Associate)	2	
		CCNP(Cisco Certified Network Professional)	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Bronze	1	
		Oracle Cerified Java Programmer Silver	2	
		Oracle Cerified Java Programmer Gold	2	
		Javaプログラミング能力認定試験2級	2	
		Linux LPIC LEVEL1	1	
		Linux LPIC LEVEL2	2	
		Linux LPIC LEVEL3	2	
		C言語プログラミング能力認定試験3級	1	
		C言語プログラミング能力認定試験2級	2	
		C言語プログラミング能力認定試験1級	2	
		C#プログラミング能力認定試験3級	1	
		認定スクラムマスター	2	
		ドットコムマスターアドバンス	1	
		MOS(WORD一般)検定	1	
		MOS(EXCEL一般)検定	1	
		MOS(WORD上級)検定	1	
		MOS(EXCEL上級)検定	1	
		MOS(Access)検定	1	
		MOS(Power Point)検定	1	
		秘書検定3級	1	
		秘書検定2級	2	
		秘書検定準1級	2	
		秘書検定1級	2	
		日商簿記検定3級	1	
		日商簿記検定2級	2	
		日商簿記検定1級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス3級	1	
		ビジネス能力検定ジョブパス2級	2	
		ビジネス能力検定ジョブパス1級	2	
		リテールマーケティング(販売士)検定3級	1	
		リテールマーケティング(販売士)検定2級	2	
		全経簿記2級	1	
		全経簿記1級	2	
		CGクリエイター検定ベーシック	1	
		CGクリエイター検定エキスパート	2	
		Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシック	1	
		Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパート	2	
		Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシック	1	
Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパート	2			
色彩検定3級	1			
色彩検定2級	2			
カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラス	1			
カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	2			
Webクリエイター能力認定試験スタンダード	1			
Webクリエイター能力認定試験エキスパート	2			
日本語能力認定N1レベル	2			
	93			

大阪情報コンピュータ専門学校 組織図

