

職業実践専門課程等の基本情報について

令和6年10月15日

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地			
大阪情報コンピュータ専門学校		昭和60年9月20日		呉本 能基		〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人大阪経理経済学園		昭和43年4月19日		理事長 金沢俊孝		〒 543-0001 (住所) 大阪市天王寺区上本町6丁目8番4号 (電話) 06-6772-2233			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度				
工業	情報処理専門課程	情報システム開発学科	平成18(2006)年度	-	平成27(2015)年度				
学科の目的	情報システム開発学科は、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長し、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自立した専門職業人を養成する。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	IT技術を基礎から学び、応用、実践レベルへと、トータル3年間で専門知識と技術を身に着けると同時に、国家資格である基本情報、応用情報等の取得を目指す。当学科の修了者に対しては「専門士」の称号が付与される。								
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	※単位時間、単位いずれかに記入	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	単位時間	
			90 単位	58 単位	195 単位	0 単位	0 単位	0 単位	
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率					
120 人	191 人	11 人	6 %	5 %					
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 58 人</p> <p>■就職希望者数(D) : 53 人</p> <p>■就職者数(E) : 52 人</p> <p>■地元就職者数(F) : 30 人</p> <p>■就職率(E/D) : 98 %</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 58 %</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 90 %</p> <p>■進学者数 : 人</p> <p>■その他 : 人</p> <p>(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) IT・情報処理分野 コベルコソフトサービス、システナ、NECネットエスアイ、インテグレートトータルシステムック、エスユーエス、サービス&セキュリティ、Pro-x、三和コンピュータ、TOPPANエッジITソリューション、京セラドキュメントソリューションズジャパン、日本情報産業、アイスター 等</p>								
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>								
当該学科のホームページ	https://www.oic.ac.jp/								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数								単位時間
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数								単位時間	
うち企業等と連携した演習の授業時数								単位時間	
うち必修授業時数								単位時間	
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数								単位時間	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数								単位時間	
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)								単位時間	
(B: 単位数による算定)									
総授業時数								253 単位	
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数								単位	
うち企業等と連携した演習の授業時数								6 単位	
うち必修授業時数								6 単位	
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数								単位	
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数								6 単位	
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)								単位	
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)								0 人
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)								1 人
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)								0 人
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)								2 人
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)								0 人
	計								3 人
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数								3 人	

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

建学の理念および事業計画に基づいて、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、①業界における人材の専門性の動向、②国又は地域の産業振興の方向性、③実務に必要な最新の知識・技術・技能、④その他、教育課程の編成に関連する事項について、企業等と連携し、必要な情報の把握・分析を行い、本校教育課程の授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等に活かすために教育課程編成委員会を設置する。

教育課程編成委員会は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、以下の①または②から1名以上、各学科に対し③から1名以上を委員に加えることとする。

- 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
- ② 専攻分野に関する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

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会の意見は教学会議へ報告され、審議の上、教育課程の編成に活用するものとする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
石丸 博士	一般社団法人Rubyビジネス推進協議会 副理事長	2024/4/1～2025/3/31	②
濱田 輝	Pro-X株式会社 マネージャー	2024/4/1～2025/3/31	③
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校 校長	2024/4/1～2025/3/31	—
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校 専務理事	2024/4/1～2025/3/31	—
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校 学部長	2024/4/1～2025/3/31	—
中井 賢	大阪情報コンピュータ専門学校 校長補佐	2024/4/1～2025/3/31	—
久楽 忠昭	大阪情報コンピュータ専門学校 IT系分野主任	2024/4/1～2025/3/31	—
福間 更生	大阪情報コンピュータ専門学校 IT系分野主任	2024/4/1～2025/3/31	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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(1～2月、7～8月)

(開催日時(実績))

第1回【IT系分野】令和6年1月26日15:00～17:00

第2回【IT系分野】令和6年7月23日15:00～17:00

(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

・情報処理の資格取得は企業にとっても分かりやすい指標であるため、基本情報技術者試験合格の取り組みについては更に広げていただきたいというご意見をいただいた。これを踏まえ、通常授業の内容・運営方法の改善、IPA修了試験過去問練習アプリの提供等、資格取得率向上の取り組みを強化した。

・短期で卒業する学生はアルゴリズムの力が弱い傾向にあるというご指摘をいただき、アルゴリズム科目では、基礎力養成に向け、スモールステップアップとなるような演習問題の各週実施、説明を可能な限り短くし学生自身が問題を解く時間を増やす等の授業改善を行った。

・学生自身が自主的に学ぶ姿勢を身につけることが重要であるというご意見をいただいたことを踏まえ、TechFULを利用した学内プログラミングコンテスト、本校クラブ活動による外部団体と共催でのイベント実施等、学生の興味、関心、意欲を引き出し、学生の自主性を高めるための取り組みを行った。

・企業現場に近い環境で教育することが実践力養成に有益であると議論が交わされたことを踏まえ、企業現場におけるOJTの考え方を導入した実践力教育の検討、シラバスの見直しを行い、次年度から一部授業展開を開始する。

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

社会で長く活躍できる技術者を養成するために、システム作りやゲーム、CG、デザイン制作等において実績があり、また学生に実践的な職業教育を行える専門技術者を講師として派遣できる企業を選定している。また実際の演習では、実際の開発・制作現場の実務を想定したシステムやコンテンツの設計、構築の実践的なプロセスを疑似体験するため、この過程を熟知しており、実践的な思考力、創造力、技術力、問題解決力やチームで課題に取り組む力の養成に協力できる企業を選定している。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が学習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価等について定める。

実習期間中は、担当教員が日常的な指導を行う。企業講師は開始期に「チーム開発の進め方、考え方」の全体講演、また制作物に対する中間評価を通じて、専門的な技術指導を行うなど、担当教員と企業等の講師が連携し授業運営を行う。実習終了時には、制作物の最終発表を通じて評価／総評を企業から受け、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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
システム開発演習 I	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	有限会社スピナッチパワー

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

教員の研修は、研修規程に基づき教員の能力開発、資質の向上等に組織的に取り組む。

研修は、①企業等から講師を招いて実施する学内研修、②教員を企業等へ派遣する学外研修、③職能団体等が実施する研修の活用によって実施する。

教員の研修は、学部長を責任者とする教務委員会が主管し、「専攻分野における実務に関する知識、技術、技能を修得・向上するための研修」と「授業及び学生に対する指導力等を修得・向上するための研修」をそれぞれ毎年度1回以上実施するものとし、教員は、業務経歴や能力、担当する授業科目や授業以外の担当する業務等に基づき、計画的に研修へ参加しなければならない。また、教員は参加研修の報告書を提出する。場合によっては、教員研修会等を通じて、成果を報告する。

教務委員会は、年次毎に研修計画を作成し、校長の承認を得るものとする。また、研修終了後、研修の種類に応じた方法により、研修の効果を評価する。

(2) 研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	Visual Studio によるデータベースアクセス アプリケーションプログラミング	連携企業等:	NECマネジメントパートナー株式会社
期間:	2023年12月25～12月26日	対象:	教員
内容	授業で利用している開発言語 C#においてVisual Studioを使用してリレーショナルデータベースにアクセスするアプリケーションを開発するための方法について、企業研修の情報で有用な内容を把握し授業内容のアップデートに活用した。 https://www.neclearning.jp/courseoutline/courseId/MU37D/		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	多様なニーズのある学生の理解と支援について	連携企業等:	大阪大谷大学 小田 浩伸 様
期間:	2024年3月5日	対象:	教員、事務職員
内容	多様なニーズのある学生への対応に関する基礎的知識を高め、教員全体で課題や問題意識を共有し、今後の学生指導及びクラス運営に役立てる機会とした。		

(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:	システム要件定義の基礎	連携企業等:	富士通ラーニングメディア
期間:	2024年9月10日～9月11日	対象:	教員
内容	情報システム開発におけるシステム要件定義の基本的な作業内容と要求工学の基本について講義と演習で学習する。要求工学の基本を踏まえ、機能と非機能(性能、信頼性など)の両面を考慮する必要があるシステム要件の定義について、その重要性や作業内容、事業要件、業務要件との整合性の理解を深める。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	未定	連携企業等:	未定
期間:	2025年2月頃	対象:	教員、事務職員
内容	未定であるが、留学生の学校生活や学修支援の方法について研修を実施予定		

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

本校の教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について自己評価を実施・公表することにより、組織的・継続的な改善を図る。また、自己評価の結果に対し、卒業生、関係業界、本校と接続する学校、保護者など学校関係者による評価を実施・公表することにより、自己評価結果の客観性・透明性を高め、また説明責任を果たすとともに、学校関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図る。

(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	(1) 教育理念・目標
(2) 学校運営	(2) 学校運営
(3) 教育活動	(3) 教育活動
(4) 学修成果	(4) 学修成果
(5) 学生支援	(5) 学生支援
(6) 教育環境	(6) 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	(7) 学生の受入れ募集
(8) 財務	(8) 財務
(9) 法令等の遵守	(9) 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	(10) 社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	(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

- ・委員からのご意見や昨今の生成AIの急速な利用拡大を踏まえ、本校での教育活動における生成AIに対する取り扱いや活用について指針等の策定し、授業や教育活動への展開を進めている。
- ・メタバースなど、最新の技術をカリキュラム等に即反映させているわけではないが、技術の進展に対応した高度な作品制作が可能なハイエンドPC実習室(メディアラボ)を導入し運用を開始した。学生は、演習や各種作品コンテストへの出展に向けハイエンドPC実習室(メディアラボ)を積極的に利用することで学習上の成果につなげている。
- ・社会・産業ニーズに即応する質の高い職業教育を発展させるため、産学連携の一環として企業課題への取り組みを全教育分野において豊富化した。
- ・学校の仕組みとして学生の人間力を高め、成長を促すことが重要であるという意見を踏まえ、授業内のグループ制作や各種学校行事、クラブ活動などの課外活動に関わる機会を増やし、学生が主体的に取り組むことで人間的な成長を促すこととした。
- ・学内における留学生と一般学生との交流を促進し、学生の多様な価値観や発想、文化等に触れる機会を持つことで、相互理解を深めるとともに学生の人間成長や学校生活の活性化につなげる。また、18歳人口のさらなる減少に備え、留学生を含む多様な学生の受入れと、それに対応する教育の質の維持向上について議論を開始することとした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
上山 孝	Pro-X株式会社 代表取締役社長	2024/6/1～2025/3/31	企業等委員
篠木 聡	株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役	2024/6/1～2025/3/31	企業等委員
長尾 和昭	株式会社COMET DESIGN WORKS 代表取締役	2024/6/1～2025/3/31	企業等委員
山田 成彦	株式会社タニスタ 代表取締役	2024/6/1～2025/3/31	企業等委員
広末 貢一郎	株式会社エアポートカーゴサービス企画事業部 関西業務部 次長	2024/6/1～2025/3/31	企業等委員
田中知子	保護者	2024/6/1～2025/3/31	保護者
野口 幸雄	株式会社ナック 代表取締役	2024/6/1～2025/3/31	卒業生
福井 武彦	科学技術学園高等学校 大阪副分室長	2024/6/1～2025/3/31	接続する学校の関係者

※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://www.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2024/10/15

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

学生、保護者、業界関係者など本校の関係者の理解を深め、公的な教育機関として、教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を積極的に提供することで、社会に対する説明責任を果たすとともに、社会全体からの信頼を高める。また、本校の基本的な教育組織等に関する情報のほか、教育情報の積極的な公表を通じて、本校の教育の質の確保・向上を図る。

(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	(1) 学校の概要、目標及び計画
(2) 各学科等の教育	(2) 各学科等の教育
(3) 教職員	(3) 教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	(4) キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	(5) 様々な教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	(6) 学生の生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	(7) 学生納付金・修学支援
(8) 学校の財務	(8) 学校の財務
(9) 学校評価	(9) 学校評価
(10) 国際連携の状況	(10) 国際連携の状況
(11) その他	(11) その他

※(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.oic.ac.jp/about/disclosure.html>

公表時期: 2024/10/15

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		ビジネスアプリケーションⅠ	仕事を支えるレポートの作成、表計算、プレゼン資料を効率的かつ効果的に作成するための能力を習得する。また、パソコンを教育・研究の道具として活用するための基礎能力を涵養する。	1前	30	1	○			○			△	○
2	○		ビジネスアプリケーションⅡ	ビジネスシーンで重要なソースとなるデータベースについてしっかりと理解したうえで自由自在にデータを検索し、クエリを使ってSQLの仕組みを理解できるようになるため、Officeツールの一つであるAccessを使用し、新規テーブルの作成、リレーションシップの設定、フォームやレポートを活用する技術等を学んでいく。	1後	30	1	○			○			△	○
3	○		Webサイト制作Ⅰ	初級プログラミングとしてWebサイトを開発するために必要となる基礎知識を学ぶ。HTML/CSSによる構造化テキストを理解し、自身で適切に記述出来るようになることで、業務で求められているフロントエンド技術を活用した柔軟性と拡張性が高いWebサイトを開発するための考え方や基礎知識を習得する。	1後	60	4	○			○			△	○
4	○		コンピュータシステム	コンピュータがデータを処理するために用いる2進数や、データの表現方法などの基礎理論を理解する。また、コンピュータを構成する装置や、その周辺機器について理解する。また、基本ソフトウェアであるOSや、システムの構成、ネットワークの種類についても理解する。	1前	60	4	○			○			○	△
5	○		システム開発基礎	システム開発手法のベースとなっているウォーターフォールモデルの開発プロセスを学習し、開発の流れや、各フェーズでの作業内容、設計に必要な基本的開発技法を修得することを目標とする。DFD、HIPO、決定表、モジュール分割などの基本的な開発技法についても理解を深める。	1後	30	2	○			○			○	
6	○		データベース技術	データベースの概要として、データのモデル化手法に関するER図、正規化理論、DBMSに関する排他制御、障害回復について理解し、またSQL言語の基本的な文法を説明し、机上でSQL文の結果が導き出せるように学んでいく。	1後	60	4	○			○			○	△
7	○		ネットワークとセキュリティ	通信ネットワークにおける伝送制御技術と通信サービスの理解、TCP/IPの各階層におけるプロトコルの内容を理解できるように学んでいく。また、セキュリティに対する社会の認識が高まる中、セキュリティの基礎技術を学ぶ。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の標準的な出題レベルの問題を解き、理解を深めていく。	1前	60	4	○			○			○	
8	○		マネジメントと戦略	本科目は企業活動における経営活動についての経営手法を理解し、現実の企業経営に対する理解、評価ができるようになることを目指す。今後IT技術者をめざす人材の土台として、情報戦略とマネジメントの基礎知識を理解し習得するため、学んでいく。	1前	60	4	○			○			△	○
9	○		データ構造とアルゴリズムⅠ	データ構造とアルゴリズムの基礎的な考え方、基本アルゴリズムの習得、アルゴリズムの表現方法である擬似言語の使用法、トレースのやり方等を学習する。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の標準的な出題レベルの問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1前	60	4	○			○			○	
10	○		データ構造とアルゴリズムⅡ	数理・データサイエンス・AIなどの分野を題材としたプログラム等に対して、基本アルゴリズムの内容を組み合わせる等によりデータ構造とアルゴリズムを適用していくことを学ぶ。あわせて、基本情報技術者試験科目B試験の高難度の問題を解き、また、プログラミング化することで、アルゴリズムの理解を深めていく。	1後	30	2	○			○			○	

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6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	
11		○		プログラミングⅠ	企業現場での実践的なプログラミングに必要な基礎知識やスキルとして、ウォータフォールモデルを意識して構造化プログラミングの習得を目指す。C#の文法を理解し、基本的なプログラミング、デバッグについて学ぶ。また、データ構造等とアルゴリズムⅠ・Ⅱと連携し、アルゴリズムのコーディングに取り組む。	1前	90	6	○			○		○	△	
12		○		プログラミングⅡ	システム開発の基本となるウォータフォールモデルのプログラミング及びテスト工程に必要な技術習得を目指す。実習課題を通じて、プログラミング・デバッグ、プログラム設計書の理解、モジュール論理設計やテスト仕様書作成と実施等、一通りの作業のトレーニングを受け、実践的な実習に取り組むための基本技術を学ぶ。	1後	90	6	○			○		○	△	
13	○			システム開発演習Ⅰ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	2後	180	6	○			○		○		○
14		○		システム開発演習Ⅱ	入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム（またはゲーム、以下同じ）開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、より高度な技術に挑戦し、チーム制作による高度な作品の制作や、本格的なプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。	3後	180	6	○			○		○		
15		○		プログラミングⅢ	システム開発の基本となるウォータフォールモデルのプログラミング及びテスト工程に必要な技術を今まで習得した知識をもとに、自ら各種仕様書を作成し実施する知識と技術習得を目指す。教員が指示した実習内容を通じて、プログラム設計書を作成しプログラミングを作成する。また、ホワイトボックステスト仕様書を学生自らが作成しテストを実施し作成したプログラムの評価を実施できる知識を習得する。	2前	90	6	○			○		△	○	
16		○		Webアプリケーション開発	データベースと接続したWebサイトを構築し、ショッピングサイトなどの作成方法を学習する。また、作成したサイトはGitを用いてバージョン管理を行いGitの利用の基礎を習得する。さらにフレームワークを利用したレスポンスデザイン対応サイトやセキュアプログラミングを意識したサイト構築方法も学習し、サイト構築の基本技術を習得する。	3前	60	4	○			○		△	○	
17		○		CMSサイト構築	多くの商用サイトの構築に利用されているCMSについて理解し、WordPressなどのCMSツールを活用してサイトが構築できるように演習を行う。具体的にはブログサイトの構築とカスタマイズ、コーポレートサイトへの活用とカスタマイズ方法を修得する。また、PHPの基礎、jQueryの使用法等も学んでいく。	3前	60	4	○			○		○		
18		○		モバイルアプリケーション開発	スマートフォン、タブレットといわれる端末を意識したアプリケーションの開発の基礎を学ぶ。具体的にはGUIアプリケーションの基本、アプリケーションの連携、ファイルとDBの扱い、ネットワークを使ったアプリ等の技術を習得するため、Eclipse、AndroidSDK、JDKによる開発環境の構築と、プロジェクトの作成・完成を行っていく。	3前	60	4	○			○		○	△	
19		○		システム設計Ⅰ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク（業務）」をベースとして、アプリケーション開発を実施するために必要な設計に関する専門技術を学習する。システム開発の基本となるウォータフォールモデルの設計工程である要件定義～外部設計～内部設計で実施する一通りのタスクを理解する。各タスクの練習問題を実施し、必要な知識項目を習得する。	2前	60	4	○			○		○	△	

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
20	○		システム設計Ⅱ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、代表的な業務システムに対しアプリケーションの設計する専門技術を習得する。システム開発の基本となるウォータフォールモデルの設計工程である外部設計～内部設計で実施するタスクに対し、業務システムを題材にした演習問題で指導をうけながら成果物を作成できるようにする。	2後	60	4	○			○				
21	○		システム設計Ⅲ	IPA提唱のiCDを参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとして、複数の業務システムや規模など複雑度の高いアプリケーションの設計を実施する。システム開発の基本となるウォータフォールモデルの設計工程である外部設計～内部設計で実施するタスクに対し、仕事を想定した開発チームでアプリケーションの設計の課題を実施する。	3前	60	4	○			○				
22	○		WEBサイトデザイン	HTMLとCSSの関係性への理解を深め、WEBサイトの基本レイアウト技法について学ぶ。現在主流となっているレスポンシブデザインの意味や効果を学び、その制作体験を通してユーザビリティへの理解を深める。	2前	30	2	○			○		△	○	
23	○		Webサイト制作Ⅱ	1年時に学んだHTML/CSSをベースに、フロントエンド開発に必要な基礎知識を学ぶ。JavaScriptを学ぶことでHTML/CSSの高度な制御とWeb APIが活用出来るようになることで、業務で求められるフロントエンドのWebアプリケーション開発をするための考え方と基礎知識を習得する。	2前	30	2	○			○		○		
24	○		Webサイト制作Ⅲ	2年時に学んだフロントエンド技術と対になるバックエンド側Webアプリケーション開発に必要な基礎知識を学ぶ。PHP/MySQLを中心にWebサーバの構造とデータベース操作を理解することで、フロントエンド技術を組み合わせた本格的なWebサイトを開発するために必要となる総合的な知識を習得する。	3前	60	4	○			○		○		
25	○		オブジェクト指向開発	オブジェクト指向設計で用いる構造や振る舞いに関する表記の記述方法を学習する。またそれら表記方法を用いた各種仕様書の記述方法について学習する。作成した仕様書を用いて実際にオブジェクト指向言語でプログラミングを行う知識を習得する。	3前	60	4	○			○		○		
26	○		SQL I	基本的なSQL SELECT文の作成、INやLIKEなどの演算子を利用したデータの検索条件を定義、各種関数でデータを加工、複数の表の結合や副問い合わせ、データ操作、オブジェクトの作成および管理について学ぶ。データベースの基本的な概念を理解し、説明できるようになり、SQL文を使用したデータベースの操作ができるよう、演習を行う。	2前	30	2	○			○		△	○	
27	○		SQL II	Oracle Databaseを使用した演習を通じて、SQL文を使ったデータベース操作・構築の実践的な技術を学んでいく。具体的には、複数の表からのデータの表示、副問い合わせを使用した問い合わせの解決、集合演算子の使用、データの操作、表の作成と管理、表以外のスキーマオブジェクトの作成と管理を学んでいく。	2後	30	2	○			○		△	○	
28	○		DBA	データベース管理者として必要な技術を習得するため、Oracle DatabaseとEnterprizise Manatgerを使用して、データベースの構築、インスタンスの管理、記憶域構造の管理、ユーザー及びセキュリティの管理、スキーマオブジェクトの管理、バックアップ及びリカバリの実行、データベースの監視及びアドバイザの使用方法を学んでいく。	3前	60	4	○			○		△	○	
29	○		ネットワークサーバ構築	ネットワークサーバOSとして、多くのWebサイト等で活用されているLinux/unixについて学び、サーバ構築と管理技術を学んでいく。具体的には、シェル、コマンド、ファイルとディレクトリ、テキストファイル編集、シェルスクリプト、Webアプリ(Php、MySQL)とサイト作成、Ubuntuインストール、ユーザ管理、プロセスとジョブコントロール、ネットワークング、サーバアプリケーションについて学ぶ。	2前	60	4	○			○		○		

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6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	
30		○		CCNA応用	Cisco Networking AcademyのカリキュラムDiscovery3と4のコースの学習を行う。具体的には、構造化された方法論と OSI 参照モデルを使用して、LAN、WAN、および VLAN の問題を解決し、インターネットワークの設計と実装・設定、LANの設計要件を満たす機器の一覧等、大規模なネットワーク設計プロセスを学ぶ。	3後	90	6	○			○		○		
31		○		CCNA基礎	Cisco Networking AcademyのカリキュラムDiscovery1と2のコースの学習を行う。TCP/IPプロトコル、ルータの基本設定、ルーティングプロトコルの設定、アクセスリストの設定と、スイッチの基礎を理解する。Cisco Systems社のファイアウォールの操作法やネットワーク上での活用技術を学び、セキュアなWebサイト構築技術を学ぶ。	3前	90	6	○			○		○		
32		○		情報セキュリティ	情報漏えい事件や、ネットワークからの攻撃事件など、個人情報保護や情報セキュリティに対する社会全体の認識が高まる中、高度な技術を修得するため、ネットワークセキュリティの基礎技術について幅広く学んでいく。具体的にはセキュリティマネジメント、セキュリティインシデント、各種サーバ等のセキュリティ、暗号技術とPKI、セキュア開発等について学んでいく。	3前後	60	4	○			○		○		
33		○		Windows Server 運用管理	Windows Server 2012 の基本機能を理解し、アカウントの作成・ドメイン環境構築・ポリシーの設定操作等を行うことができるように、演習を行っていく。具体的には、インストール、ネットワーク環境の構築、TCP/IPの確認とテスト、ローカルユーザとグループ管理、Active Directoryの構築、DNSサーバの設定、ドメイン参加、アカウント管理、ユーザー環境管理、ファイルサーバーやIIS等各種サーバー構築を行う。	3後	30	2	○			○		○		
34		○		キャリアデザイン	ゼミナールⅠ等で得た自律的なキャリア形成力を土台にして、就職活動を自主的に行う事ができるようにする。就労意識を高め、学習した内容を実際の就職活動につなげていく中で、企業の新卒採用選考（履歴書・エントリーシート作成、面接試験などの評価による）に対応できる能力・スキルの伸長を支援する。	2後	30	1	○			○			○	
35		○		コミュニケーション技法	コミュニケーション能力の修得を目的として、コミュニケーションの概念、知識を理解し、自己紹介、グループ演習を通じて、自己の意思や意見を会話、文書等を通じ適切に伝えることができるとともに、他者の意思や意見についても的確に理解することができるよう、学んでいく。	1後	30	1	○			○			○	
36		○		ゼミナールⅠ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	1通	60	2	○			○		○		
37		○		ゼミナールⅡ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	2通	60	2	○			○		○		
38		○		ゼミナールⅢ	専門学校生として将来社会人として充実した仕事・生活を送るために資格取得やビジネススキルをどう準備していくかを考える。このため、ゼミナールを通じて、学習・生活スタイルを確立し、自己管理能力を高め、表現力を高め、専門知識・技能習得における自己管理能力を高めていく。	3通	60	2	○			○		○		

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
39	○		システム開発とリーダーシップ	システム開発をはじめ各種制作活動をチームで行う事は一般的であり、チームを成功へと導くリーダーシップは益々重要となっている。システムが大規模化すると共に、多様な技術分野の専門家(技術者)との連携は不可欠であり、個々人が「ポジティブな影響力を発揮するリーダーシップ」を発揮することが重要となる。その必要性を理解するとともに、その発揮方法を習得していく。	2前	30	2	○			○			○	
40	○		問題解決と企画・提案	問題解決能力は現代社会において重要な能力であり、グループワーク形式で、その手法を習得していく。具体的には課題の抽出と構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析、見える化、企画提案、解決のためのプロセス等を学んでいく。	2後	30	2	○			○			○	
41	○		日本語表現法	文章から情報を正確に読み取り、話の要旨をきちんととらえることができ、自分の考えを理論的に整理することができ、また語彙を増やし正しく選択し、自分の思いを言葉にし、相手に分かりやすく伝えられる技術を学んでいく。このため、芸術作品、小説、映像作品の感想文や、新聞の社説などの要約、意見文の作成などを行っていく。	1前	30	2	○			○			○	
42	○		日本語Ⅰ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	123前	30	1	○			○			○	
43	○		日本語Ⅱ	日本語検定試験に合格する水準の日本語を学び、日本語でのコミュニケーション力と、専門知識技術修得のための基礎を涵養する。	123後	30	1	○			○			○	
44	○		日本語Ⅲ	新聞や書籍など抽象度の高い文章を読み理解し、まとまりのある会話やニュース、講義を聞いて内容等を把握することができる等、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる力を養う。また、日本語能力試験(N1)に合格を目指す。	123前	30	1	○			○			○	
45	○		日本語Ⅳ	新聞や書籍など抽象度の高い文章を読み理解し、まとまりのある会話やニュース、講義を聞いて内容等を把握することができる等、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる力を養う。また、日本語能力試験(N1)に合格を目指す。	123後	30	1	○			○			○	
46	○		海外研修基礎講座	ICT・コンテンツ産業のグローバル化が急速に進展する中、英語の基礎的な力を身に付けるためのOIC海外研修やその他海外渡航に対応できるよう、英語学習の強化を図り、海外で過ごすための諸知識の修得や国際的マナーについて学ぶ。	12後	30	2	○			○			○	
47	○		海外研修	海外での生活を経験しグローバル化への関心や人間的成長を果たしながら、英語の語学研修を通じて、異文化コミュニケーション(異なる民族・文化を持つ者同士の対話及びその手段)に対するグローバルマインドを涵養する。また海外研修の意義目的を達成するために事前研修を通じて十全の準備を行う。	23前	30	2	○			○			○	
48	○		インターンシップⅠ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	123後	30	2	○			○			○	
49	○		インターンシップⅡ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	123後	30	2	○			○			○	
50	○		インターンシップⅢ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	123後	30	2	○			○			○	

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
51	○		インターンシップⅣ	自らの将来に関連する就業体験を通じて、業界や仕事に対する理解を深め、適切な段階で社会人・職業人として必要な能力・知識を得ることにより、専門学校における学習へのフィードバックと、将来のキャリア構築に役立てていく。	123後	30	2	○			○	○			
52	○		技術者のための現代国際事情	マスメディアでは毎日のように様々な国際問題が報道されているが、その中には基礎知識を知っておかなければしっかり理解出来ないものがある。この科目では、現代国際事情を紐解く知識を学ぶことでニュースに触れることが楽しくなり、同時に社会の動きを掴む能力を養うことで技術者として活躍するための一助となるよう学んでいく。	23前後	30	2	○			○		○		
53	○		映像・アニメ作品から見る日本近現代史	現在の社会を理解し、これからの社会を考えていくためには、過去を知り、歴史的な思考力や想像力を身につけることは非常に重要である。本講義では、著名な映像・アニメ作品を素材にして、日本近現代史の基本的な流れを概観するとともに、いくつかのテーマを選んで詳述する。これを通して、日本の社会がどのように変化し現在に至るかを考え、歴史を通した多面的な見方や豊かな想像力を身につけることを目標とする。	23前後	30	2	○			○		○		
54	○		AIと社会	いま、次々と新しい技術があらわれ、日々発展し、マンガやアニメ、映画、ゲームなどさまざまなメディアで描かれる未来社会が到来しようとしている。本授業では、AIやビッグデータ、ロボットなどそれぞれの新しい技術の特質をつかみとること、また、私たちはそうした技術をどのように活かすことができるか考えられるようになることを目標とする。	23前後	30	2	○			○		○		
55	○		技術者のための環境問題入門	21世紀は「環境の世紀」とも呼ばれるように、現代社会において、私たちは「環境問題」との接点を随所に持ちながら日々の生活を営んでいる。21世紀を生きる私たちに求められていることは、人間の経済活動と自然環境の調和を図り、持続可能な社会を構築していくことにある。本講義では、現代社会が直面する「環境問題」について、基本的な「ものの見方」を養うことを第一の目標とする。	23前後	30	2	○			○		○		
56		○	ITパスポート試験	ITパスポート試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○		○		
57		○	情報セキュリティマネジメント試験	情報セキュリティマネジメント試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
58		○	基本情報技術者試験	基本情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
59		○	応用情報技術者試験	応用情報技術者試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○	△	
60		○	データベーススペシャリスト	データベーススペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
61		○	ネットワークスペシャリスト	ネットワークスペシャリストに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
62		○	情報処理安全確保支援士試験	情報処理安全確保支援士試験に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
63		○	Oracle Master Bronze	Oracle Master Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
64		○	Oracle Master Silver	Oracle Master Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		
65		○	Oracle Master Gold	Oracle Master Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○		○		

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6年度															
分類	授業科目名			授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
66		○	CCNA(Cisco Certified Network Associate)	CCNA(Cisco Certified Network Associate)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
67		○	CCNP(Cisco Certified Network Professional)	CCNP(Cisco Certified Network Professional)に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
68		○	Oracle Cerified Java Programmer Bronze	Oracle Cerified Java Programmer Bronzeに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
69		○	Oracle Cerified Java Programmer Silver	Oracle Cerified Java Programmer Silverに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
70		○	Oracle Cerified Java Programmer Gold	Oracle Cerified Java Programmer Goldに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
71		○	Javaプログラミング能力認定試験2級	Javaプログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
72		○	Linux LPIC LEVEL 1	Linux LPIC LEVEL 1に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
73		○	Linux LPIC LEVEL 2	Linux LPIC LEVEL 2に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
74		○	Linux LPIC LEVEL 3	Linux LPIC LEVEL 3に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
75		○	C言語プログラミング能力認定試験3級	C言語プログラミング能力認定試験3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
76		○	C言語プログラミング能力認定試験2級	C言語プログラミング能力認定試験2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
77		○	C言語プログラミング能力認定試験1級	C言語プログラミング能力認定試験1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
78		○	認定スクラムマスター	認定スクラムマスターに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○		○		
79		○	ドットコムマスターアドバンス	ドットコムマスターアドバンスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
80		○	MOS(WORD一般)検定	MOS(WORD一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
81		○	MOS(EXCEL一般)検定	MOS(EXCEL一般)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
82		○	MOS(WORD上級)検定	MOS(WORD上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		
83		○	MOS(EXCEL上級)検定	MOS(EXCEL上級)検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○		○		

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6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	
84			○	MOS(Access) 検定	MOS(Access) 検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
85			○	MOS (Power Point) 検定	MOS (Power Point) 検定に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
86			○	秘書検定3級	秘書検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
87			○	秘書検定2級	秘書検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
88			○	秘書検定準1級	秘書検定準1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
89			○	秘書検定1級	秘書検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
90			○	日商簿記検定3級	日商簿記検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
91			○	日商簿記検定2級	日商簿記検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
92			○	日商簿記検定1級	日商簿記検定1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
93			○	ビジネス能力検定ジョブパス3級	ビジネス能力検定ジョブパス3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
94			○	ビジネス能力検定ジョブパス2級	ビジネス能力検定ジョブパス2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
95			○	ビジネス能力検定ジョブパス1級	ビジネス能力検定ジョブパス1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
96			○	全経簿記2級	全経簿記2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
97			○	全経簿記1級	全経簿記1級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
98			○	CGクリエイター検定ベーシック	CGクリエイター検定ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
99			○	CGクリエイター検定エキスパート	CGクリエイター検定エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
100			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシック	Illustrator®クリエイター能力認定試験 ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	
101			○	Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパート	Illustrator®クリエイター能力認定試験 エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2	○			○			○	
102			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシック	Photoshop®クリエイター能力認定試験 ベーシックに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1	○			○			○	

(情報処理専門課程 情報システム開発学科) 令和6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		教員		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
			○	Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパート	Photoshop®クリエイター能力認定試験 エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○				
			○	色彩検定3級	色彩検定3級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○				
			○	色彩検定2級	色彩検定2級に合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	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	カラーコーディネーター検定試験スタンダードクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○				
			○	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラス	カラーコーディネーター検定試験アドバンスクラスに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○				
			○	Webクリエイター能力認定試験スタンダード	Webクリエイター能力認定試験スタンダードに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	15	1		○		○				
			○	Webクリエイター能力認定試験エキスパート	Webクリエイター能力認定試験エキスパートに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○				
			○	日本語能力認定N1レベル	日本語能力認定N1レベルに合格する水準の知識・技術を過去問題や模擬試験等の演習を通じて学ぶ。	123前後	30	2		○		○				○
合計					110 科目	253 単位 (4185 単位時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： 90単位以上取得	1学年の学期区分	2期
履修方法： 「システム開発演習Ⅰ」は必修科目	1学期の授業期間	13週※

(留意事項)

※授業期間13週の中で既定の授業時数の授業を実施

- 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。