

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																																													
大阪情報コンピュータ専門学校		昭和60年9月20日		原辺 隆吉		〒543-0001 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 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	高度専門士																																												
工業	情報処理専門課程		総合情報メディア学科			-	平成17年文部科学省大臣告知第170号																																												
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校総合情報メディア学科は、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、産業界で長く活躍できる自立した専門職業人を養成する。																																																		
認定年月日	平成28年 2月 19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	124	74	494	15		単位																																												
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																																													
480		561	8	11	23	34																																													
学期制度	■前期:4月1日から9月30日 ■後期:10月1日から3月31日				成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験、課題提出等の方法により、学修の成果を評価して単位を付与する。																																													
長期休み	■夏季:7月21日から8月31日 ■冬季:12月24日から1月7日 ■春季:3月15日から3月31日				卒業・進級条件	卒業要件 124単位以上取得 「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作演習Ⅰ」のいずれかは必修科目																																													
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・クラス担任による出欠確認 ・電話連絡 ・個別面談、保護者との三者面談 ・月間出席の保護者報告				課外活動	■課外活動の種類 新入生一泊キャンプ、校外イベント行事、七夕祭、クラス交流会、ハワイ語学研修、OICフェスティバル、就職支援合宿、クリスマスイベント、学生作品展等 ■サークル活動: 有																																													
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) 富士通エフ・アイ・ピーDC(株) インテグレートータルシステム(株) カブコンPro-X(株) (株)アサヒティード 旭情報サービス(株) (株)エディオントッパン・フォームズ・オペレーション(株) (株)日本トラフィックサービス 上新電機(株) ナビオコンピュータ(株) 旭情報サービス(株) イオンリテール(株) (株)ケーエス・ディー (株)日本総研情報サービス				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 (平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)																																													
	■就職指導内容 筆記試験対策、身だしなみ・マナー講座、面接対策、ガイダンス、一泊研修合宿等の実施、業界研究、業界講演、学内企業説明会等の実施 ■卒業者数 : 97 人 ■就職希望者数 : 92 人 ■就職者数 : 92 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.8% % ■その他 ・進学者数: 0人					<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>○言語プログラミング能力認定試験2級</td> <td>②</td> <td>54人</td> <td>40人</td> </tr> <tr> <td>○言語プログラミング能力認定試験3級</td> <td>②</td> <td>75人</td> <td>59人</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート</td> <td>②</td> <td>24人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者</td> <td>②</td> <td>53人</td> <td>34人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>②</td> <td>24人</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>情報セキュリティスペシャリスト</td> <td>②</td> <td>4人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>ORACLE Bronze DBA</td> <td>②</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ</td> <td>②</td> <td>2人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>②</td> <td>17人</td> <td>14人</td> </tr> <tr> <td>MOS(ACCESS)</td> <td>②</td> <td>9人</td> <td>6人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)※網掛けは国家資格 ■自由記述欄 2017 MADE IN OSAKA CM AWARDS 学生部門(TV-CM)優秀賞</p>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	○言語プログラミング能力認定試験2級	②	54人	40人	○言語プログラミング能力認定試験3級	②	75人	59人	ITパスポート	②	24人	13人	基本情報技術者	②	53人	34人	応用情報技術者	②	24人	9人	情報セキュリティスペシャリスト	②	4人	1人	ORACLE Bronze DBA	②	2人	2人	ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ	②	2人	2人	CGクリエイター検定ベーシック	②	17人	14人	MOS(ACCESS)	②
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																																
○言語プログラミング能力認定試験2級	②	54人	40人																																																
○言語プログラミング能力認定試験3級	②	75人	59人																																																
ITパスポート	②	24人	13人																																																
基本情報技術者	②	53人	34人																																																
応用情報技術者	②	24人	9人																																																
情報セキュリティスペシャリスト	②	4人	1人																																																
ORACLE Bronze DBA	②	2人	2人																																																
ORACLE Bronze SQL基礎Ⅰ	②	2人	2人																																																
CGクリエイター検定ベーシック	②	17人	14人																																																
MOS(ACCESS)	②	9人	6人																																																
中途退学の現状	■中途退学者 18 名 ■中退率 3.4 % 平成29年4月1日時点において、在学者529名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者511名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的に困難、学業不振等 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・クラス担任、学生指導担当等による個別面談、保護者との三者面談、学費相談等																																																		
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特別奨励奨学金(20万円15名)、学業支援奨学金(10万円35名) ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																																																		
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																																																		
当該学科のホームページURL	http://www.oic.ac.jp/																																																		

(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」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

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

平成30年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
春名 修介	大阪大学大学院 情報科学研究科特任教授	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	②
中野 秀男	帝塚山学院大学 情報メディア学科特任教授兼ICTセンター	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	②
廣本 寿夫	株式会社ワイドブック 代表取締役	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	③
篠木 聡	株式会社ウイズ・ソフトウェア 取締役	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	③
福田 真規夫	太成学院大学 経営学部 教授 / ゲーム学会 副理事長	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	②
山田 祐也	大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会 事務局長	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	①
山口 尚	株式会社エンジズ プロデューサー	2017/2/10～2018/2/9 2018/4/1～2018/3/31	③
原辺 隆吉	大阪情報コンピュータ専門学校校長		
呉本 能基	大阪情報コンピュータ専門学校学部長		
谷本 成周	大阪情報コンピュータ専門学校学部長補佐		
山口 雅樹	大阪情報コンピュータ専門学校学部長補佐・情報メディアセンター長		
久楽 忠昭	大阪情報コンピュータ専門学校IT系分野主任		
清水 素彦	大阪情報コンピュータ専門学校IT系分野主任		
野田 知哉	大阪情報コンピュータ専門学校デザイン系分野主任		
岩田 君昭	大阪情報コンピュータ専門学校ゲームPG分野教員		
大塚 英哉	大阪情報コンピュータ専門学校ゲームCG分野教員		
塩濱 将悟	大阪情報コンピュータ専門学校CG映像分野教員		
新井 恒有	大阪情報コンピュータ専門学校事務局次長・入試広報課課長		
柳川 恵子	大阪情報コンピュータ専門学校事務局長補佐・学務課課長		
吉川 忠義	大阪情報コンピュータ専門学校キャリア支援課課長代理		
忽那 智代	大阪情報コンピュータ専門学校学務課事務担当主任		

※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(7月、1～2月)

(開催日時(実績))

IT系分野

第1回 平成30年1月23日(火) 15:00～17:20

第2回 平成30年7月17日(火) 15:00～17:15

デザイン系分野

第1回 平成30年1月31日(水) 15:00～17:20

第2回 平成30年7月20日(木) 15:00～17:10

(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

・技術革新が進展する現在、人口知能＝AIが今後、どのような社会構造変化を生み出すのか、またその可能性について学ぶために「AIと社会」を新規教養科目として配当することとした。
(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、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

・自身に対するPDCAが社会人になってからも重要であるとの考えからパイロット的に実施している学習ポートフォリオを2018年度は1年生全体で実施することになっている。その学習ポートフォリオを有意義な内容にするため、また将来の業種や職種から在学中の資格取得のモチベーションを高めるため、①ゼミナールでの資格フローのモデルケース提示、②フレッシュヤーズキャンプでの分野別講演内容の変更等を実施することとした。
(情報処理学科、ITビジネス学科、ゲーム学科(PG)、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科(ゲームPG)、情報システム開発学科、総合情報メディア学科(IT・ゲームPG))

・1年次専門教育の基礎となる各種検定試験を推奨、対策講座を実施する等合格をサポートしているが、より多くの学生が着実に知識を身に付け、高い合格率を維持するために従来の資格取得のサイクル、フローチャートの見直しを行い、2018年度生から実施することとした。
(情報処理学科、ITビジネス学科、ゲーム学科(PG)、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科(ゲームPG)、情報システム開発学科、総合情報メディア学科(IT・ゲームPG))

・企業との連携科目でもあり、また年間の専門学習の集大成として位置づけられているデザイン分野の「グループ制作」等の科目名称がIT・ゲームPG分野の「システム開発演習」に比して若干、不明瞭であることからより明確に内容を表す科目名に変更することとした。具体的には、「グループ制作」を「デザイン創作演習」に卒業学年については「卒業制作」とした。
(ゲーム学科(CG)、メディアデザイン学科、メディアクリエイト学科(ゲームCG、CG映像、デザイン)、総合情報メディア学科(ゲームCG、CG映像))

・ゲーム企業への専門就職のために実施しているポートフォリオ講座については、ゲーム企業の求人時期とのズレが生じてきたため講座の早期化を図り、企業来校時に活用できるようにする。また、従来の講座も継続させることで、「年間を通じた途切れのない指導」をより推進し、ポートフォリオ作品を意識させた制作意欲を高めることとした。
(ゲーム学科、メディアクリエイト学科、総合情報メディア学科(ゲーム分野))

・フレキシブルな授業形態が可能で、学生の集中した学びを支援するために学内の講義型教室のいくつかをノートPCが活用できるICT環境に整備することとした。また、4KやVR等の本格的なCG映像合成教育による学生の専門技術向上のため撮影スタジオを設置し作品制作に活用することとした。
(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、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

・「社会で長く活躍する技術者・クリエイターを養成する」ために取り組んでいるiCDタスクの到達目標と本校カリキュラムとの関連性について、企業からの意見を踏まえ体系的な内容として確定させると同時に、企業と連携し教育内容の具体化(コンテンツ制作)を進めることとした。
(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、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

・企業との連携科目である「システム開発演習」「デザイン創作演習」のチーム構成についてはテーマ設定による学生間での自由な組み合わせであったが、企業からの意見を踏まえ、チームにおける学生一人一人の役割が十分に発揮され成長の機会となるよう学生の技量と資質を一定判断したチーム編成に変更することとした。また、同科目の最終プレゼンテーションにおいて作品説明の論理や展開、思考の深さについて客観的な評価が一層、得られるよう多くの企業の招聘を検討することとした。
(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、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

・職種に対する学生の理解を深めるためには、入学した当初から業界の理解と企業業務内容の理解が重要であるとの意見を踏まえ、ゼミナールやキャリアデザインの内容に企業が取り扱う業務内容を取り入れると同時に企業を招聘した職種理解セミナー等を実施することとした。これにより学生の職種選択の幅を拡大することにつなげる。
(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、ITテクニカル学科、メディアクリエイト学科、情報システム開発学科、総合情報メディア学科)

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		
科目名	科目概要	連携企業等
システム開発演習Ⅰ	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チームで疑似体験する。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。また科目の成果物として「情報処理システム」「ゲーム作品」を完成させる。	有限会社 スピナッチパワー 株式会社 COMET DESIGN WORKS
デザイン創作演習Ⅰ	学習の総決算として実際のコンテンツ制作現場、及び実務を想定したコンテンツ企画から完成までのものづくりの実践的なプロセスをチームで疑似体験する。その過程でコンテンツ制作技術を高めるとともに、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。また科目の成果物として「ゲーム作品」「CG映像作品」等を完成させる。	株式会社 COMET DESIGN WORKS 株式会社 カガミ

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、別紙、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

1)研修名:「CG WORLD 2017 クリエイティブカンファレンス」

連携企業:ポーンデジタル/ワークスコーポレーション/文京学院大学 コンテンツ多言語知財化センター

開催日:2017年8月28・29日 対象:教育機関を含むCG業界関係者

内容:映画作品からテレビアニメ、ゲーム、アートなど業界の垣根を越えた交流と、幅広い分野での講演やセッション等が開催される。業界をリードするクリエイターによる新たな技術、表現、考えなどが紹介されるため、動画等の最新動向を調査し、CG映像、ゲームCG関連授業の指導に活用した。

②指導力の修得・向上のための研修等

1)研修名:「専門学校教員対象メンタルヘルス対応力向上研修」

連携企業:一般社団法人 全国専門学校情報教育協会 岡本 真理子(樹エスキャリア)

開催日:2017年8月28・29日 対象:専門学校教員

内容:教員がメンタルヘルスの基礎知識を身につけ、発生時に正しい初期対応が取れるようになることを目指す。(1)「見つける目」を持つ:メンタルヘルスの基礎知識を学習し、正しい理解を持つことで、メンタル不全を早期に発見できるようになる。(2)「つなげる手」を持つ:対象学生との適切なコミュニケーション方法、関係先へのリファー・リエゾン(連携・協働)の仕方を身につけ、学生を適切な支援につなげられるようになる。

この研修内容を9月8日の講師会において「全体研修」として実施し、教職員全体で確認、授業やクラス運営での活用につなげた。

2)研修名:「留学生支援の取り組みについて」

連携企業:一般社団法人 留学生支援ネットワーク 久保田 学氏

開催日:2018年3月16日 対象:教職員

内容:グローバル化が進展する中、留学生30万人計画が策定され、本校を志願する留学生数も増加している。近年はいわゆる中国・韓国といった漢字圏出身留学生から東南アジアからの留学生が増えている。このような状況を踏まえ、1. 留学生の就職環境の実態、2. 企業の留学生採用ニーズ、3. 教育機関における支援の実態や課題、4. 就職支援体制の整備、5. 効果的な支援プログラムの構築方法、6. 教育プログラムとしての導入方法等について包括的に学び、今後の指導に活かした。

(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

1) 研修名:「第21回文化庁メディア芸術祭」

連携企業:文化庁

開催日:2018年6月23日

シンポジウムに参加し、VRを使用したアート、ゲーム、AIを使用したイラスト作成プログラムなど、最新の技術を使用した作品に触れることで、エンターテインメントの方向性などを知る。成果を学生にも伝え、指導に活用する。

②指導力の修得・向上のための研修等

1) 研修名:「社会に出て求められる資質・能力と主体的・対話的で深い学び(アクティブラーニング)」

主催:関西教育ICT展

開催日:2018年8月2日

高大接続におけるe-Portfolioの現状と今後の活用方法を聞き、本校においてe-Portfolioを活用する学生の対応、また、現在学内でやっている学修ポートフォリオの改善に活用する。また、アクティブラーニングを促す授業デザインの内容を聞くことでFD活動を通じて本校教員と授業デザインの重要性を共有する。

2) 研修名:「学生を授業に参加させる秘訣 -ALの魅力-」

主催:関西地区FD連絡協議会

開催日:2018年8月10日

滋賀県立大学のALの環境説明、学生を授業に参加させるための「発問」、「個別作業」、「グループワーク」の取り入れ方に関する講演があり、参加教員による模擬的な「個別作業」、「グループワーク」を実施した。これらの内容をまとめ、本校教員に対して「発問」、「個別作業」、「グループワーク」の取り入れ方を共有し、各授業で活用する。

3) 研修名:「入学前教育、初年次教育の取り組みについて」

主催:進研アド

開催日:2019年2月実施予定

専門学校では、新入生の基礎学力不足、学習意欲の低さを原因とした退学者の増加や国家試験合格率低迷など、様々な課題を抱えている。専門学校に入学する前にどのような取り組みが実施できるのか、また、現在実施している取り組みの改善方法について考える機会とする。また、成績下位層に向けた効果的な指導方法についても学び学生指導に活用する。

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

・社会で長く活躍できる中堅技術者を養成するため本校が提供する「専門教育」の内容については、企業からの意見集約とITSS、あるいはICDタスクを活用することによって各学年の到達目標を設定した段階である。開催予定の教育課程編成委員会でも有識者や連携企業から意見を頂く。それらを踏まえて2018年度中に教育内容として具体化するために、2019年度カリキュラムに反映させ実践的な職業教育を充実させていくこととした。

・資格取得においては従来から本校の重点課題として取り組んでいるが、専門分野に関わる高度な資格取得以外にも社会人の基礎力となるOffice関連の資格やビジネスマナーとしての秘書検定等については引き続き専攻に関わらず学生の積極的な受験を促進し、汎用力を習得させていくこととした。これらは専門分野の企業に就職しない場合においても学生のアピールポイントになると同時に在学中の学習モチベーションの向上につながる効果があると考えられる。

・卒業生アンケートについては、本校で学んだ内容が現在の仕事にどう活かされているのか、学生時代の経験が社会人としてどう役に立ったのか、といった観点から一層の分析を進めることとした。また卒業生の意見から本校の改善点や不足点を明らかにし、教育活動の改善につなげていくために数年に一度の割合で定期的実施することを検討することとした。

・教職員の学生に対する支援・サポート体制が充実しているという評価を受けた。学生の個別支援としてはクラス担任との定期的な個別面談の実施のほか、就職活動時における個別指導等があり、これらを通じて学生の教職員に対する一定の信頼感が醸成されているが、現代の若者の変化、多様な学生の増加等に対して適切な支援が全校的にできるよう学修支援体制を一層、強化していくこととした。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年6月1日現在

名前	所属	任期	種別
谷口 富男	Pro-X株式会社 代表取締役	2018/6/1～2019/3/31	企業等委員
今西 敏彦	株式会社ウイズ・ソフトウェア 代表取締役	2018/6/1～2019/3/31	企業等委員
長尾 和昭	株式会社COMET DESIGN WORKS 代表取締役	2018/6/1～2019/3/31	企業等委員
布施 利洋	株式会社カガミ 代表取締役	2018/6/1～2019/3/31	企業等委員
影 麻理子		2018/6/1～2019/3/31	保護者
野口 幸雄		2018/6/1～2019/3/31	卒業生
東 龍太郎	科学技術学園高校 統括分室長	2018/6/1～2019/3/31	接続する学校の関係者
山木 和	大阪経済法科大学 教授	2018/6/1～2019/3/31	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、校長等

(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()) 公表年月日:平成30年10月10日

URL:<http://www.oic.ac.jp/about/business.html>

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

URL:<http://www.oic.ac.jp/about/business.html>

授業科目等の概要

(情報処理専門課程 総合情報メディア学科) 平成30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		
○			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			○	○		△	○		
○			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			○	○		△	○		
○			Webページ制作技法	Webページ制作の基本知識・技術である、HTML、CSS、JavaScriptについて学ぶ。HTMLを理解することで標準規格に準拠したWebページを作成できるようになり、CSSを組み合わせることでWebページのデザインを制御できるようになることを目標とする。また、JavaScriptを利用して、Webページの動的な装飾やフォームを利用したデータ処理の基本を習得する。	1後	60	4			○	○				○	
○			Webページ制作技法A	Webページ制作の基本知識・技術である、HTML、CSS、JavaScriptについて学ぶ。HTMLを理解することで標準規格に準拠したWebページを作成できるようになり、CSSを組み合わせることでWebページのデザインを制御できるようになることを目標とする。また、JavaScriptを利用して、Webページの動的な装飾やフォームを利用したデータ処理の基本を習得する。	1後	30	2			○	○				○	
○			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	○				○		△	○	
○			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	○				○		△	○	
○			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	○				○		△	○	
○			ネットワーク技術	通信ネットワークにおける基本構成と基礎技術である伝送制御技術と通信サービスについて理解し、ネットワークを理解するのに必須になるネットワークアーキテクチャとしての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。	1前	30	2	○				○		△	○	
○			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	○				○		○	△	
○			CASL	基本情報技術者試験対策として、アセンブラ言語CASLを用いたアルゴリズムを含めた理解を目標に、メモリとレジスタ、アドレスを使ったデータのやりとり、加減算処理、論理演算、ビット操作に関する復習と確認、分岐命令・フラグレジスタ、比較、シフト演算、その他の処理を含む演習を行う。	1前	60	4	○				○		○	△	

○	C言語 I	C言語の文法を理解し200~300行程度のプログラムが作れるようになることを目標とする。プログラムに必要なデータの宣言と演算、基本となる標準関数の理解と利用、制御構造(分岐・繰返)の理解、配列の利用を中心に構造化プログラミングの基礎を学ぶ。	1前	60	4	△	○	○	△	○
○	C言語 II	C言語におけるユーザ関数、文字列処理、ビット演算、構造体、File処理について学ぶが、中でもユーザ関数を自由自在に作成できるようになることを目標とする。main()関数にすべてのプログラムを記述することの限界を理解し、必要な機能をユーザ関数にまとめ、ユーザ関数の集合体としてプログラムを作成できるように、「引数」や「戻り値」の概念を理解し、使い勝手の良いユーザ関数を作成する。	1後	90	6	△	○	○	△	○
○	アルゴリズム	アルゴリズムの基礎的な考え方、知識および基本となるアルゴリズムの修得を目標とする。アルゴリズムの表現方法として、流れ図、擬似言語の使用法を学習する。あわせて、いくつかの基本アルゴリズムについても学習する。	1前	30	2	○	○	○	△	○
○	データ構造とアルゴリズム	擬似言語を使って、基本となるデータ構造やそれを取り扱うアルゴリズムについて学習する。具体的には、文字列操作、データ構造(リスト、スタック、キュー)、ハッシュ表、木、ヒープ、巡回、グラフ、ファイル処理と併合・照会・更新、コントロールブレイク処理などのアルゴリズムを学んでいく。	1後	30	2	△	○	○	△	○
○	2Dゲームプログラミング基礎 I	ゲームプログラミングは、画像の表示や当たり判定など様々な要素が組み合わさってできている。ゲーム特有の仕組みを学習し、キー操作による2Dアクションゲームを作成することができるよう、C、C++のプログラミング技術を学ぶ。	1後	30	2	○	○	○	○	△
○	ゲーム概論	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。最新ゲーム業界ニュース・情報の収集やゲーム企画実践などを通じて学んでいく。	1前	30	2	○	○	○	○	○
○	ゲーム企画基礎	ゲーム企画のテーマ、コンセプトの重要性を理解し、また、草案レベルの企画書を、第三者にわかるようにまとめるための技術を、実際の企画書作成実践を通じて学んでいく。また企画作品のプレゼンテーション技術も学ぶ。	1後	60	4	○	○	○	○	○
○	ゲームキャラクターデザイン I	人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につける。	1前	60	4	○	○	○	○	○
○	CG概論	2次元CG・2次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得のため、各種CGファイル形式について、特徴と用途を学び、フォントとタイポグラフィ、レイアウト、構図、構図、色彩等、デザインの基礎知識を学んでいく。また、各種デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスへの理解を深めていく。	1前	30	2	○	○	○	△	○
○	ポートフォリオ制作	デザイン専門就職に関して、就職活動の流れを把握し、採用試験に必要なポートフォリオの準備を行う。後期末までにファイリングされた状態でのポートフォリオ完成を目指し、プロの外部業界関係者からアドバイスを受けられる状態に整えていく。	1後	30	1	○	○	○	○	○
○	2DCG応用	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorのオペレーションを習得し、ソフトウェアを連携させながら、作品を制作し、レベルアップさせていく技術を学ぶ。	1後	30	2	○	○	○	△	○
○	2DCG基礎	2DCGツールであるPhotoshopとIllustratorの基礎的なオペレーション習得を行う。デザイン制作におけるグラフィックソフトの機能・形式・役割が理解できるよう、実践的に学ぶ。	1前	30	2	○	○	○	△	○
○	イラストレーション I	デジタルコンテンツ制作において必要なイラストレーション及びアニメーションの技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力を身につける。	1後	60	4	○	○	○	○	○
○	デッサン I	デッサンの基本的な表現のしかたを学び、モチーフを正確に把握し、平面上に描き出せるようにするため、モノをしっかり観察する目を養い、構図を考え、質感の再現、形や奥行き、空間、色を表現できるよう、演習を通じて学んでいく。	1前	60	4	○	○	○	○	○

○	デッサンⅡ	空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができ、また鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できるよう、演習によって学んでいく。骨格や人体構造を理解し、人物表現ができ、デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える技術を学ぶ。	1後	60	4	○	○	○	△
○	基礎デザイン	デザインの視覚的な表現の基礎的な方法・技法・原理に対する理解を深め、構成と心理について理解し、視覚伝達における訴求を踏まえた構成・構図の作成を学ぶ。デザイン制作手法について理解し、効果的なデザイン制作のための実習を行う。	1前	60	4	○	○	○	○
○	3DCG応用	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解し、更に高度な作品制作技術を習得していく。具体的には、テクスチャマップ作成、リファレンスを使用した人型キャラクターの作成、バンプマップ・スペキュラマップ・不透明度マップによる質感表現、反射・屈折の表現、キーフレーム・階層構造・キャラクターアニメーション、ボーンとIK・スキニングなどのセットアップ基礎、ライトとシャドウの設定、カメラ設定とレンダリング設定などを実践的に理解できるよう学んでいく。	1後	60	4	○	○	○	△
○	3DCG基礎	3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、モデリング、テクスチャリング、アニメーション、までの基本的なワークフローを理解することを目標とする。具体的にはポリゴンモデリングの手法やポリゴンの概念を理解し、簡易なモデルを作成し、各種テクスチャの用途を理解し、ペイントソフトを使用して簡単な模様やキャラクターの顔などのテクスチャを作成する。また、アニメーションの基本概念を理解し、ボールアニメーションなどの簡単なアニメーションと、モデルのUV展開などを実習する。	1前	60	4	○	○	○	△
○	CG映像基礎	映像制作における基本的コンポジット操作の習得を行う。画コンテからCGエフェクト映像制作ができることを目指し、また、3DCG、2DCGコンポジットのワークフローにて効率の良い管理が出来ることを目指す。具体的にはデジタル合成ソフトウェアを使用した実習を行い、各素材や3DCG制作ツールなどの連携について学んでいく。	1後	60	4	○	○	○	○
○	映像編集基礎	作品作りを通して、映像制作における広い知識や基準を習得し、最終的に映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを利用してひとつの作品として仕上げるができるようにする。具体的には、撮影機材を使用した簡単な撮影方法の習得、映像編集ソフトウェアを使用して素材の編集、カラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作、デジタル合成ソフトウェアの基本的な使い方までを学ぶ。	1前	90	6	○	○	○	○
○	デザイン創作基礎演習	クリエイティブ業界への就職のために必要なポートフォリオ制作技術を学ぶ一方で、各自が目指す業界において就職可能なレベルの作品集を制作するため、指導教員の下で細かなアドバイスと修正を積み重ねてブラッシュアップをはかる。	1後	30	1	○	○	○	○
○	デザイン論	ジャンルを問わず「デザイナー」として必要となる、基本的なデザインのとらえ方や考え方を習得し、効果的なグラフィック制作ができる技術を習得することを目標とする。このため、デザインの概念や思想をデザインの歴史や文化に基づき、幅広い視野から考察できるように基礎知識を習得する。	1後	30	2	○	○	○	△
○	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	○	○	○	○
○	デザイン創作演習Ⅰ	各分野のデジタルコンテンツ作品の制作などを題材としてプロジェクト形式で研究を行う。2年間の学習の総まとめとして、実社会で流通しているゲーム・デザイン・Web・映像等のコンテンツと同等なレベルの高い作品の制作から発表までの全過程を学ぶ。作品等の制作過程では、教員による指導等による作品のブラッシュアップを行い、完成させていく。	2後	180	6	○	○	○	○
○	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	○	○	○	○

○	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	○	○	△	○
○	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Enterprise Manager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	△	○	○	○
○	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。	23前	60	4	○	○		○
○	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	○	○		○
○	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	○	○		○
○	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後	60	4	○	○	△	○
○	ネットワークセキュリティ I	仮想インターネット環境を構築し、実機のファイアウォールを用いて、ネットワーク上からのさまざまな攻撃手法や防御方法について学ぶ。具体的には、「インターネットを通じた攻撃の種類および防御方法の研究」、「インターネットを利用する上で安全に運用するために必要なセキュリティの研究」など、実機を用いた実習を行い、また、サーバOSにLinuxも活用し、DNS、OpenSSH構築、OpenVPN構築などフリーソフトウェアを活用しながら、最新のネットワーク環境構築を行っている。	4前	60	4	○	○		○
○	ネットワークセキュリティ II	ネットワークセキュリティについて実践的に学ぶため、DMZ環境を含めた仮想環境の作成から、DNSサーバの構築、Mailサーバ構築、Webサーバセキュリティ対策、PROXYサーバの構築、MRTGの構築、ファイル改竄チェック、ActiveDirectory、S/MIME、認証局構築、PGPなどについて演習し、高度なセキュリティ技術を習得していく。また次世代ファイアウォールを活用したセキュアなネットワーク環境構築技術を学び、Webアプリケーション制作等の環境構築を行う。	4後	60	4	○	○		○
○	ネットワーク特論	ネットワーク技術者として専門的知識・技術を修得するために、TCP/IPの階層モデル、ネットワークインターフェース、インターネット、トランスポート、アプリケーション各層のプロトコルについて理解を深め、セキュリティや設計、運用管理や仮想ネットワークなど、高度なスキルを修得していく。	4後	60	4	○	○		○
○	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等各种サーバ構築を行う。	3前	30	2	○	○		○
○	e-ビジネスデザイン技術	ITをどう利用してイノベーションを創出するかが企業の課題になる中で、コンサルタントの視点・観点での「ビジネスの現状と課題」を理解し、学生自身がグループ演習形式で「新規ビジネスモデル」を企画・発表するノウハウを習得するため、発想法・問題解決・アイデアとコンセプト策定・価値創造・ビジネス分析等を演習によって学んでいく。	3前	30	2	○	○		○

○	デッサンⅢ	デッサンで捉えなければいけない、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成などの要素を学びながら、ポートフォリオを意識し、掲載できることを考えた取り組みとして、自分の力量をふまえて各要素をクリアできる完成度の高いデッサンに仕上げるため、静物、動物、風景と透視法、人物クロッキー、人物モデルデッサンなどを行う。	2前	60	4	○	○	△	△	○
○	デッサンⅣ	デッサンの要素である、形、パース、陰影、素材感、空間、立体感、存在感、画面構成を、一つの要素だけでなく捉えることができるよう、自分がやってきたデッサンを振り返り、何を苦手としているのか、どのようにしたら克服できるのかを考えながら、静物、人物デッサンの演習を行い、完成作品を制作する。	2後	30	2	○	○	△	○	
○	ドローイング	ゲーム制作は一人で作るものではなく、チームで作っていく。その為に、デザイナーはデザインイメージを伝えるために3Dの出来上がりイメージを2Dで描ける技術が求められる。この授業では、その為の基本となるパースペクティブ（遠近法・1点透視・2点透視・3点透視・分割・増殖等）を正しく理解し、作品へと繋げていけることを目標とする。	2前	30	2	○	○			○
○	3DCG総合演習Ⅰ	3DCGの制作にて使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。3DCGモデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことが出来ることを目指す。	2前	60	4	○	○		○	△
○	3DCG総合演習Ⅱ	3DCGの制作にて使用する3DCG制作ツールのオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。また人体解剖学や男女の人体の特徴を理解したリアルな人体モデルを制作する。リギング、及びモーショント、ムービー制作を並行して学ぶ。	2後	60	4	○	○		○	△
○	スタジオワーク	スタジオにある映像撮影機器、カメラや照明機器などを扱い、マニュアルでの撮影が行えるよう実習を行う。また、この中でカラーバーや安全フレームなど、映像における基準を考慮した制作を学び、画像及び映像編集ソフトウェア・デジタル合成ソフトウェアを使用し、企画や演出意図を理解し、共通の認識で映像作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○	○			○
○	CG映像応用	映像制作での工程の中で完パケを想定し制作を行えることを目指し、CG合成・アニメコンポジットCG合成技術習得のため、3d、2d映像素材等から基本をmaster2Dトラッキング、3Dトラッキング、エフェクト、カラーコレクションからトータルにCGコンポジットを習得する。実写映像素材などを用いて、より実務制作寄りの工程での基本的デジタルコンポジットの操作を学ぶ。	2後	60	4	○	○			○
○	映像編集応用	企画・制作・撮影・照明などコンポジット制作全般を理解するため、基礎の授業で培った知識を活かして実際に制作を行い、カメラや照明機器などを扱いマニュアルでの撮影が行える他、デジタル合成ソフトウェアを使用して、カット割りを考慮した編集を行い、今までよりワンランク上の作品を作ることができるようになることを目指す。具体的には、クロマキーを使った同一企画でのグループ制作を通じ、グループ全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることを目指す。	2前	60	4	○	○			○
○	フォトテクニック	基本的な写真知識を会得し、カメラ操作、撮影ができるよう、カメラ機材と業務用ライティング機材を使用し、屋外及びスタジオでの撮影を行い、基本操作の習得や、ピント・絞り・シャッタースピード・露出等の実践的な撮影技術を学習する。また、被写体を観察し思い通りに的確なライティングができるよう、物理的なさまざまな表現方法を学ぶ。テーマを決めてポストカードや組み写真、展示用写真等を制作するため、フォトタッチソフトを使用して現像・作品制作を行い、様々な表現方法を学ぶ。	2前	60	4	○	○			○
○	3DCG総合演習Ⅲ	3DCG制作において質の高い作品を制作するために欠かせない、高度な技術について学んでいく。具体的には、ビューポート キャンパスを使用した3Dペイント、スプラインIKコントロール・リグモーフター・シンメトリモデリングなどを活用したキャラクターセットアップ、フォロースルーとオーバーラップ及びブロッキングアニメーション、パーティクル（イベント型・非イベント型）、エリアライトとソフトシャドウなどのライティング、メンタルレイレンダリング、マッドシャドウマテリアルなどの技術を活用して、質の高い3DCG作品を完成させていく。	3前	60	4	○	○			○

○	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			○	○	○									
○	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			○	○	○									
○	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			○	○	○									
○	ゼミナールⅣ	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。	4通	60	2			○	○	○									
○	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	○			○										○
○	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。	23後	30	2	○			○										○
○	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	○			○										○
○	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。	1234前	30	1	○			○										○
○	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。	1234後	30	1	○			○										○
○	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。	234前	30	2	△	○		△	○	○								
○	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。	1234後	30	2			○			○	○							
○	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。	1234後	30	2			○			○	○							
○	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。	1234後	30	2			○			○	○							
○	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。	1234後	30	2			○			○	○							

	<input type="radio"/>	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。	1234前後	15	1		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	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。	1234前後	30	2		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	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。	1234前後	30	2		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
合計				213科目	9720単位時間(583単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：124単位以上取得		1 学年の学期区分	2 期
「システム開発演習Ⅰ」「デザイン創作演習Ⅰ」のいずれかは必修科目		1 学期の授業期間	1 5 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。