

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	メディアデザイン学科		平成16年文部科学省告示第23号	-																		
学科の目的	大阪情報コンピュータ専門学校メディアデザイン学科は、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30年2月27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	屋間	62	20	248	9																		
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																	
80		44	1	1	2	3																	
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 62単位以上取得 うち「デザイン創作演習Ⅰ」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	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) 浜友観光、(株)アサヒフード、OSPゴールドシー(株)、リタワークス(株)、(株)日版プリント、(株)イベント21、(株)ウイルトック、(株)グラフィックス、(株)NON-STANDARD、(株)明和商会、(株)オオトモ、株式会社efx.com証券、(株)WORLDNET、(株)セプトスリー ■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 ■卒業業者数 : 26 人 ■就職希望者数 : 17 人 ■就職者数 : 17 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 65.4% ■その他 ・進学者数:1名 ・うち大学への編入 1名 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)			主な学修成果(資格・検定等)	■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) <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>CGクリエイター検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>24人</td> <td>10人</td> </tr> <tr> <td>WEBクリエイター検定スタンダード</td> <td>③</td> <td>21人</td> <td>9人</td> </tr> <tr> <td>WEBクリエイター検定エキスパート</td> <td>③</td> <td>5人</td> <td>4人</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 ・第5回Spring & Summer 2017 Tシャツデザイン コンテスト入賞 ・大阪市「春の地域安全週間」「自転車2ロックポスター」「犬・猫を正しく飼う運動強化月間」採用 ・六本木デザイナーズフラッグコンテスト 港区長賞			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGクリエイター検定 ベーシック	③	24人	10人	WEBクリエイター検定スタンダード	③	21人	9人	WEBクリエイター検定エキスパート	③	5人	4人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
CGクリエイター検定 ベーシック	③	24人	10人																				
WEBクリエイター検定スタンダード	③	21人	9人																				
WEBクリエイター検定エキスパート	③	5人	4人																				
中途退学の現状	■中途退学者 6 名 ■中退率 11.1 % 平成29年4月1日時点において、在学者54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48名(平成29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	<a href="http://www.oic.ac.jp/">http://www.oic.ac.jp/</a>																						

(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、全卒業生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
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
中嶋 秀樹	リタワークス株式会社 取締役	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		
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))

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方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
グループ制作Ⅰ	学習の総決算としての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。	作道印刷株式会社 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:「CP+(シービープラス)2018」

連携企業:一般社団法人 カメラ映像機器工業会(CIPA)

開催日:2018年3月1~4日 対象者:CG映像、デザイン業界関係者

内容:CP+はコンシューマーはもとよりプロ写真家やビジネスユーザーなど幅広いターゲット層が来場するカメラ・写真映像ショーです。カメラ・写真映像産業の進化を目指して毎年開催されます。

講演に参加し、「撮る」楽しさ、「見る」楽しさ、「つながる」楽しさを内容収集、最新技術動向を収集し、学生の教育還元した。

## 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(㈱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:「CG WORLD 2018クリエイティブカンファレンス」

主催: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:2018年11月4日

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予定されている。業界をリードするクリエイターによる新たな技術、表現、考えなどを通じて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する。

#### 2) 研修名:「CG教育勉強会」

主催:一般社団法人全国専門学校情報教育協会

開催日:2018年8月8日

CG業界の現状と仕事内容、働いている人々の実情などを踏まえ学校(大学・専門学校)でのCG教育に求められていることについて学ぶ。最近の学生の特色や興味関心を引き出し、良いCG作品に取り組みさせるための作り方(考え方、ディテール、デザイン性等)、教員の教え方(考え方、学習環境作り、基礎・応用指導法等)を学び、今後のCG映像教育に活用する。

## 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ます。

・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修学支援体制を一層、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
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	株式会社力ガミ 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 メディアデザイン学科) 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		
	○		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、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付ける。	1後	60	4				○	○			○	
	○		グラフィックデザインⅠ	グラフィックデザインの目的を理解し、デザイン作品として制作することができるよう、2DCGソフトの連携方法、タイポグラフィの基本、レイアウトの基本を理解し、作品に反映させる技術を学ぶ。	1前	60	4				○	○		○		
	○		グラフィックデザインⅡ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの知識と技術を学び、実践的に各種作品を制作する。	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				○	○		○	△	



○	Web制作概論Ⅱ	スマートフォンやタブレットなどの多様化に伴って、Web制作においてインタラクティブな演出やアニメーションを表現するために不可欠になっているJavaScriptとjQueryについての技術・知識を実践的に学ぶ。	1後	60	4	○	○	○											
○	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	○		○											○
○	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		○	○											○
○	キャラクターデザイン	世界観を構築し、魅力的なキャラクターをデザインする。決められたテーマや題材を元に、他者と差をつけ個性を身につける。また、情報を整理して表現力を高め、根拠をしっかりと考えた上でのデザインを考案する。具体的には「物」や「属性」、「職業と男女差」から考えた題材のアイデアスケッチ・ラフから、線画・着色・エフェクト仕上げまでを演習し、高度なクリエイティビティを習得する。	2前	60	4	△	○	○											○
○	グラフィックデザインⅢ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2前	60	4		○	○											○
○	グラフィックデザインⅣ	ポスター、雑誌広告、新聞広告、映画・コンサート・演劇・展覧会等のフライヤー等において写真や文字のデザイン、配置や配色、アイコン設計などを含むデザインの基礎知識と技術を学ぶ。また、CG・映像作品におけるインタラクティブデザインやモーショングラフィックにおいてもグラフィックデザインの基礎知識、技術を利用できるようにする。	2後	60	4		○	○											○
○	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		○	○	△	△	○								○





		○	アニメーション制作技術	ゲームやデジタルコンテンツで使用されるアニメーションの制作技術を学ぶ。具体的には、アニメーションの基礎、加減速と静止、重量、揺れ、なびき、ループモーション等の動きを描く手法を学びながら、キャラクターアニメーションを作成していく。	1 後	30	2			○	○				○	
		○	3Dスカルプト	3Dスカルプトモデリングの基礎的技術を実践的に学んでいく。具体的には、ZBrushを使用した、モデリングワークフローの理解と、具体的テクニックについて、作品制作しながら学んでいく。	2 前	30	2			○	○				○	
		○	クリエイティブワークA	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。	2 前	30	2			○	○				○	
		○	クリエイティブワークB	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。	2 後	30	2			○	○				○	
		○	ポートフォリオ指導A	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	2 前	30	2			○	○			○	△	
		○	ポートフォリオ指導B	自分の作品を整理し、今の時点での能力を対外的にアピールし、自分の能力を客観的に眺めるためのツールであるポートフォリオに対してその制作技術を学ぶ。	2 後	30	2			○	○				○	
		○	デッサンA	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	30	2			○	○				○	
		○	デッサンB	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			○	○			○		
		○	キャリアデザイン I	自己理解や他者理解、社会を知るためのグループワーク、グループディスカッション等を通じて、キャリアについての概念や理解を深めることによりキャリアマインドを養うことを目標とする。また、授業を通じて、文章力やコミュニケーション能力を身につける。	1 前	30	1				○	○				○

○		キャリアデザインⅡ	キャリアデザインⅠ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。	1 後	30	1				○	○			○
○		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				○	○			○
○		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				○	○			○
○		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發揮するリーダーシップ」を發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、その發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。	2 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。	12 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。	12 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。	2 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。	12 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。	12 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。	12 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。	12 後	30	2		○						○	○					
○	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。	2 前後	30	2		○					○							○
○	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、歴史を通じた多面的な見方や豊かな想像力を身につけることがを目標とする。	2 前後	30	2		○					○							○
○	ネットワークメディアアート	古来よりヨーロッパ、中国、北アフリカなどでは、技術と芸術は切り離せない両輪として共存してきた。その典型がルネサンスの万能人レオナルド・ダ・ヴィンチなどの芸術家兼エンジニアである。この授業では、国内外の型破りなアートプロジェクトを取り上げながら、ITエンジニアとデジタルアーティストとの相互関係を探っていく。1969年の世界初のインターネット接続から現在のネットワークアート等を考察する。	2 前後	30	2		○					○							○





		○	CCENT (Cisco Certified Entry Networking Technician)	CCENT (Cisco Certified Entry Networking Technician)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。	12 前後	15	1			○	○								
		○	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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	マイクロソフト認定ソリューションアソシエイト (MCSA)	マイクロソフト認定ソリューションアソシエイト (MCSA)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。	12 前後	15	1			○	○								
		○	マイクロソフト認定ソリューションエキスパート (MCSE)	マイクロソフト認定ソリューションエキスパート (MCSE)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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	Oracle Certified Java Programmer Bronze	Oracle Certified 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。	12 前後	15	1			○	○								
		○	Oracle Certified Java Programmer Silver	Oracle Certified 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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	Oracle Certified Java Programmer Gold	Oracle Certified 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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	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。	12 前後	15	1			○	○								
		○	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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	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。	12 前後	30	2			○	○								
		○	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。	12 前後	15	1			○	○								

		○	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。	12前後	30	2		○	○	○			
		○	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。	12前後	30	2		○	○	○			
		○	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。	12前後	30	2		○	○	○			
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○			
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○	△		
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○	△		
		○	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。	12前後	15	1		○	○		○		
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○			
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○			
		○	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。	12前後	15	1		○	○	○			
		○	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。	12前後	15	1		○	○		○		
		○	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。	12前後	30	2		○	○		○		
		○	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。	12前後	30	2		○	○		○		
		○	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。	12前後	30	2		○	○		○		
		○	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。	12前後	15	1		○	○		○		

		○	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。	12 前後	30	2			○	○			○
		○	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。	12 前後	30	2			○	○			○
		○	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。	12 前後	15	1			○	○			○
		○	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。	12 前後	30	2			○	○			○
		○	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。	12 前後	30	2			○	○			○
		○	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。	12 前後	15	1			○	○			○
		○	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。	12 前後	30	2			○	○			○
		○	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。	12 前後	15	1			○	○		○	△
		○	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。	12 前後	30	2			○	○		○	
		○	DTP検定Ⅲ種	DTP検定Ⅲ種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。	12 前後	15	1			○	○		○	
		○	DTP検定Ⅱ種	DTP検定Ⅱ種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。	12 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。	12 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。	12 前後	30	2			○	○		○	
		○	カラーコー ディネーター 検定試験3級	カラーコーディネーター検定試験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。	12 前後	15	1			○	○		○	
		○	カラーコー ディネーター 検定試験2級	カラーコーディネーター検定試験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。	12 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。	12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。	12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。	12前後	30	2		○	○			○	
合計					122科目	4410単位時間(		277単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：62単位以上取得 「グループ制作Ⅰ」は必修科目		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。