

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地		
富山情報ビジネス 専門学校		昭和51年4月1日		永井真介		〒934-0341 富山県射水市三ヶ576 (電話) 0766-55-1420		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人浦山学園		昭和41年12月26日		浦山哲郎		〒934-0341 富山県射水市三ヶ613 (電話) 0766-55-3977		
目的	高度情報システム学科は情報処理産業分野に必要な実践的かつ高度専門的な能力を備えた人材を育成することを目的とする							
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士		
工業	専門		高度情報システム学科		—	文部科学省告示第15号		
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総単位数		講義	演習	実習	実験	実技
4年	昼間	3420時間	720時間	3000時間				3720時間
生徒総定員		生徒実員		専任教員数		兼任教員数		総教員数
80人		38人		2人		4人		6人
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日			成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 基準 A(90点以上)、B(80点以上)、C(70点以上)、D(60点以上)、F(60点未満)の5段階で評価し、Fを不認定とする。 方法 課題・授業態度・その他の要素を一定割合の評価点として算出し、合計する		
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月1日～9月1日 ■冬季:12月12日～1月9日 ■学年末:3月31日			卒業・進級条件		卒業条件:GPA(評定平均値) 2.0ポイント以上 取得単位数:138単位以上 必須単位を取得していること 進級条件: 1年次:34単位以上 2年次:66単位以上、 3年次:109単位以上		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 定期的な生活指導			課外活動		■課外活動の種類 企業見学 ■サークル活動: 有		

就職等の 状況	■主な就職先、業界等 情報サービス業、ソフトウェア業	主な資格・ 検定等	基本情報技術者 応用情報技術者
	■就職率 ^{※1} : 100 %		
	■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 100 %		
	■その他		
(平成 28 年度卒業者に関する 平成28年5月1日 時点の情報)			
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 平成28年4月1日 在学者 37 名 (平成28年4月1日 入学者を含む) 平成29年3月31日 在学者 37 名 (平成29年3月31日 卒業者を含む)	■中退率 0 %	
	■中途退学の主な理由		
	■中退防止のための取組 定期的な個別カウンセリング		
ホームページ	URL: http://www.bit.urayama.ac.jp/		

※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」の定義による。
 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とする。
 ②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。
 ③「就職率」における「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まない。
 (「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。
 全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。
 「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う。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

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

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年3月31日現在

名前	所属
高本 辰朗	一般社団法人 富山県情報産業協会 専務理事
黒田 卓	国立大学法人 富山大学 富山大学大学院教職実践開発研究科 教授
古澤 繁則	株式会社ユーコム ITソリューション部 部長
飯坂 安司	北電情報システムサービス株式会社 ITサービス部 サービスデスクチーム統括リーダー
宝里 均	有限会社サイバースクウェア 代表取締役
谷 優美子	株式会社 ジェック経営コンサルタント 第1事業部
駒野 英史	株式会社日本オープンシステムズ 常務取締役 システム運用サポート部 常務取締役部門長
山田 太	富山情報ビジネス専門学校 教務部 部長
清水 大樹	富山情報ビジネス専門学校 高度情報システム学科・情報システム学科・デジタルメディア学科・インター ネットビジネス学科 学科長

(開催日時)

第1回 平成28年9月2日 17:00～19:00

第2回 平成29年3月16日 17:30～19:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

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

Java基礎 I A	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。プログラミング演習では、統合開発環境のEclipseを使用し、昨今のJava開発の容易さを体験する。	有限会社オディッセイ
Java応用 II A	Java基礎 I Aで学んだJavaプログラムを元に、様々なJava言語の利用方法を学ぶ。特にコレクションクラスの使い方とWebアプリケーションの開発に重点をおいて学習する。	有限会社オディッセイ

PBLⅡA	Webシステム開発のプログラム作成～テスト～実装までをProject Based Learning(PBL)手法により学習する。この学習を通して、プログラム開発における要件定義～外部設計～内部設計～プログラム製造・単体テスト～実装・結合テストの工程を理解し、各工程における考え方や作業・役割を学ぶ。 また、Eclipse+Tomcat環境を利用したWebアプリケーションシステムのJavaプログラム製造、テスト工程を学習すると共に、プロジェクトマネジメントについても学ぶ。	株式会社ユーコム
PBLⅢA	Project Based Learning(PBL)手法に基づいて、中堅企業の販売管理システム構築をプロジェクトチームを編成して実施する。 外部・内部設計から開発・実装・テストの一連の開発作業を実施し実践的な開発スキルを身につけると共に、管理資料の作成を通して品質・コスト・納期を組織的にマネジメントするための手法を実践し、システム開発におけるプロジェクトマネジメントの重要性を学ぶ。	株式会社ユーコム
PBLⅣA	Project Based Learning(PBL)手法に基づいて、中堅企業の販売管理システム構築をプロジェクトチームとしての実施を通して学習する。外部設計書及び内部設計書に基づいて、プログラム開発～テスト～納品作業を実施し、システム開発の下流工程を実行するスキルを身につける。また、当科目において、4年生と2年生の共同開発作業を行う、これを通して開発元請会社(SE側…4年生)と、開発委託会社(PG側…2年生)間のプロジェクト管理方法を学習し、構築プロジェクトの下流工程におけるプロジェクトマネジメントの重要性を学ぶ。	株式会社ユーコム

(教員の研修等の基本方針)

本学科では教育課程の編成にて実践的な授業科目を展開するため、最新の技術・知識・技能を教職員が習得し、また、その教育に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成29年3月15日現在

名前	所属
吉岡 隆一郎	株式会社文苑堂書店 代表取締役社長
奈呉江 教典	高岡龍谷高等学校 校長
杉本 章郎	富山情報ビジネス専門学校同窓会 会長
寺谷 隆子	富山情報ビジネス専門学校後援会 会長

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページ URL:<http://www.bit.urayama.ac.jp>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページ URL:<http://www.bit.urayama.ac.jp>

授業科目等の概要

(工業専門課程高度情報システム学科) 平成28年度

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	講義	演習	実験・実習・実技	場所			教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択								校内	校外	専任	兼任		
○			コンピュータ概論ⅠA	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	1・前	60	4	○		○	○				
○			システム開発と情報化ⅠA	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	1・前	60	4	○		○	○				
○			アルゴリズムとデータ構造ⅠA	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	1・前	60	4	○		○	○				
○			システム開発と情報化ⅠB	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	1・後	30	1	○		○	○				
○			アルゴリズム演習ⅠA	簡単な課題に対して、アルゴリズムを作成しプログラミングできることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導く過程を演習を通して学ぶ。	1・後	30	1		○	○	○				
		○	情報処理演習ⅠA	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	1・後	30	1		○	○	○	○			
○			コンピュータ概論ⅡA	応用情報処理技術者試験対策として、午前対策のコンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	2・後	90	6	○		○	○				
		○	情報処理演習ⅡA	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	2・前	30	1		○	○	○				
○			コンピュータ概論ⅡB	応用情報処理技術者試験対策として、午後対策のコンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	2・後	30	2	○		○	○				
		○	情報処理演習ⅡB	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	2・後	30	1		○	○	○				
○			システム運用概論ⅢA	先進的企業のベストプラクティスを調査した結果に基づき、業務遂行を適切にサポートするための IT 運用 (IT サービスマネジメント管理) の方法論をまとめたライブラリサービスマネジメントである ITIL V3 の基礎知識を身に付ける。	3・前	30	2	○		○	○				
○			IT戦略概論ⅢA	システム開発についての企画を検討する。検討の際にはユーザーにとっての中長期的な戦略に沿ったIT提案となるように検討を行う。	3・後	30	2	○		○	○				
○			業務分析概論ⅢA	業務用アプリケーションを作成するために必要な基幹業務のあるべき姿を理解して、業務改善に必要な知識を身に付ける。	3・前	60	4	○		○	○				
		○	企業経営ⅢA	企業の資金や商品の流れなどを学び、経営感覚を身に付けるとともに、全国経理教育協会主催の全経簿記3級の合格を目指す。	3・前	30	2	○		○	○				
		○	情報処理演習ⅢA	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	3・前	30	1		○	○	○	○			
		○	IT業界研究ⅢA	簡単な課題に対して、アルゴリズムを作成しプログラミングをできることを目指す。自ら調査研究、試行錯誤しながら課題を完成まで導く過程を演習を通して学ぶ。	3・後	30	1		○	○	○				
○			業務分析概論ⅢB	業務用アプリケーションを作成するために必要な基幹業務のあるべき姿を理解して、業務改善に必要な知識を身に付ける。	3・後	60	4	○		○	○				

		○ ビジネスIT技術ⅡB	企業において必須技能であるエクセル技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・データベースの技術を身につける。	2・後	30	1		○	○	○								
		○ グループワーク論ⅠA	社会人基礎力の3大要素は『前に踏み出す力(アクション)』『考え抜く力(シンキング)』『チームで働く力(チームワーク)』である。グループワークの考え方、ツールを紹介しながら演習に取り組む。	1・前	30	1		○	○	○								
		○ グループワーク論ⅠB	『前に踏み出す力(アクション)』『考え抜く力(シンキング)』『チームで働く力(チームワーク)』を意識し、グループワークで実践しながら、リーダーシップとは何か、何が必要な要素なのか体験的に学習する。	1・後	30	1		○	○	○								
		○ ボランティア論ⅡA	ボランティアの知識と体験を通して、地域、年代を越えた社会との関わり方を学ぶ。	2・前	30	1		○	○	○								
		○ ボランティア論ⅡB	ボランティアの知識と体験を通して、地域、年代を越えた社会との関わり方を学ぶ。	2・後	30	1		○	○	○								
		○ 文書・計算能力ⅠA	社会人として基本的な知識・技能を「読み・書き・そろばん」の観点で学ぶ。電卓技能や漢字、時事問題などを具体的に演習する。また各種検定も受験する。	1・前	30	1		○	○	○								
		○ 文書・計算能力ⅠB	社会人として基本的な知識・技能を「読み・書き・そろばん」の観点で学ぶ。電卓技能や漢字、時事問題などを具体的に演習する。また各種検定も受験する。	1・後	30	1		○	○	○								
		○ 文書・計算能力ⅡA	1年次で習得した電卓技能や漢字、時事問題などを更に深める。更に高度な資格取得を目指す。	2・前	30	1		○	○	○								
		○ 文書・計算能力ⅡB	1年次で習得した電卓技能や漢字、時事問題などを更に深める。更に高度な資格取得を目指す。	2・後	30	1		○	○	○								
		○ 集団ゲームⅠA	集団ゲームを通して、チームワークの大切さを学ぶ。	1・前	30	1		○	○	○								
		○ 集団ゲームⅠB	集団ゲームを通して、チームワークにおけるリーダーシップの大切さを学ぶ。	1・後	30	1		○	○	○								
		○ 音楽ⅡA	社会人としてコミュニケーション能力を身につけることはとても大切である。音楽を学ぶことで自己表現力を豊かし、連帯感、協調性を養い円滑な人間関係を築けるようにするための授業である。	2・前	30	1		○	○	○								
		○ 音楽ⅡB	社会人としてコミュニケーション能力を身につけることはとても大切である。音楽を学ぶことで自己表現力を豊かし、連帯感、協調性を養い円滑な人間関係を築けるようにするための授業である。	2・後	30	1		○	○	○								
		○ ビジネスマナーⅠA	社会人として身につけておくべき常識=ビジネスマナーを習得する。職場環境では、お客様や先輩、上司など、様々な人と関わりあいながら仕事を進めることとなり、互いを思いやる気持ちが重要である。前期では、思いやる気持ちの基本的ルールを学び取る。	1・前	30	1		○	○	○								
		○ ビジネスマナーⅠB	社会人として身につけておくべき常識=ビジネスマナーを習得する。職場環境では様々な社会的ルールを知っておく必要がある。後期では応対・慶弔マナー等、身につけておくべき常識知識を習得し、実践躬行できるようにする。	1・後	30	1		○	○	○								
		○ 親学ⅡA	人として心の成長や脳の発達を親と子どもの心の観点から学習する。	2・前	30	1		○	○	○								
		○ 親学ⅡB	子どもを通じて親も親として成長することを理解し自分の将来への希望をもつ。	2・後	30	1		○	○	○								
合計					95科目		3720単位時間	(148単位)										

卒業要件及び履修方法		授業期間等		
卒業要件：138単位取得	GPA 2.0以上	必修科目を取得していること	1学年の学期区分	2期
			1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 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。
- 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。