（別紙様式４）

令和6年5月1日

職業実践専門課程等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	島田　勝彰	〒　0766-55-1420 （住所）　富山県射水市三ケ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	〒　939-0341 （住所）　富山県射水市三ケ613 （電話）　0766-55-3937

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	工業専門課程	情報システム学科	平成16(2004)年度	－	平成26(2014)年度

学科の目的	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
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	取得可能な資格：基本情報技術者　中退率：4%

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 年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	1,725 単位時間	240 単位時間	1,440 単位時間	45 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	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)
80 人	158 人	0 人	0 %

就職等の状況

■卒業者数（C）	87	人
■就職希望者数（D）	73	人
■就職者数（E）	73	人
■地元就職者数（F）	58	人
■就職率（E/D）	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）	79	%
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）	84	%
■進学者数	7	人

■その他

（令和　　５年度卒業者に関する令和４年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和5年度卒業生）

IT系企業・情報処理産業

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

※有の場合、例えば以下について任意記載

評価団体：　　受審年月：　　評価結果を掲載したホームページＵＲＬ

当該学科のホームページURL

https://www.bit.urayama.ac.jp/subject-course/

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	1,725 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	0 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	270 単位時間
うち必修授業時数	150 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	0 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	150 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）	0 単位時間

（Ｂ：単位数による算定）

総授業時数	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	単位
うち必修授業時数	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	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）	1 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）	5 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）	0 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		6 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	2 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

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。

（2）教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

「カリキュラム作成マニュアル」において、「教育課程編成委員会での検討内容が議論されていること」、と明記されている。
「カリキュラム策定フロー」において、カリキュラムの振り返りに「振り返りには教育課程編成委員会での検討結果を反映させる」と明記され、カリキュラム策定開始と完成には、「教育課程編成委員会での検討結果を実践的かつ専門的なカリキュラム作成のための検討材料とする」と明記されている。
「カリキュラム運用フロー」において、「＜教育課程編成委員会開催＞　確認・実施事項」として明記されている。
カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項、各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項、教科書・教材の選定に関する事項、その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項を審議し学科に提案する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年3月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
室谷　千秋	一般社団法人　富山県情報産業協会　専務理事	令和3年10月1日～ 令和5年9月30日（2年） 令和5年10月1日～ 令和7年9月30日（2年）	①
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	令和3年10月1日～ 令和5年9月30日（2年） 令和5年10月1日～ 令和7年9月30日（2年）	②
奥井　秀悦	北電情報システムサービス株式会社 マネジメント部　経営管理グループ 人事労務チーム　統括課長	令和3年10月1日～ 令和5年9月30日（2年） 令和5年10月1日～ 令和7年9月30日（2年）	③
茶谷　修	エグゼイド株式会社　代表取締役CEO	令和3年10月1日～ 令和5年9月30日（2年） 令和5年10月1日～ 令和7年9月30日（2年）	③
山田　太	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科　学科長	―	―
清水　大樹	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科	―	―
ファティン　アミラ	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科	―	―
中井　兵馬	富山情報ビジネス専門学校情報システム学科	―	―

※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　（10月、3月）

（開催日時（実績））
第1回　令和5年10月17日　16:00～17:30
第2回　令和6年3月12日　16:00～17:30
0

（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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

・インディーゲーム（BitSummit）への参加もぜひ検討してほしい。

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

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。

（2）実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

当該実習および演習授業において、授業概要立案、実施、評価に至るまで連携先と相談し　実施している。
年度開始前に、契約書を取り交わし、授業概要を作成確認し、実施後の成績評価まで双方の確認をおこなっている

（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	科　目　概　要	連　携　企　業　等
サーバプログラミングⅡA	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	株式会社　日本オープンシステムズ
サーバプログラミングⅡB	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	株式会社　日本オープンシステムズ
データベース演習ⅠA	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	株式会社　日本オープンシステムズ
データベース演習ⅡA	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	株式会社　日本オープンシステムズ
クラウドPBLⅡA	グループまたは個人で各専攻毎にシステムの研究・企画・製作した成果を発表する。	株式会社　日本オープンシステムズ

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

（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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

「富山情報ビジネス専門学校教職員研修規程」に、専門学校は、教職員に対する研修の必要性を理解するとともに、研修計画を策定し、その研修計画に基づく研修を実施することにより、教職員に研修を受ける機会を与えなければならない。と明記されている。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研修を受講する。

（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：	Unreal Engine Meetup In TOYAMA	連携企業等：	Epic Games Japan合同会社
期間：	令和5年11月30日	対象：	エンジニア
内容	ゲームエンジンのアンリアルエンジンのセミナー。映像制作での可能性や、民間企業の活用事例などを学ぶ。		
研修名：	UNREAL ENGINE エデュケーションサミット	連携企業等：	株式会社ヒストリア
期間：	令和5年11月10日	対象：	教員
内容	Unreal Engineを使用した映像制作教育についてのパネルディスカッション		
研修名：	”DX推進”に必要な行動変容とは？	連携企業等：	株式会社アイテック
期間：	令和6年1月16日	対象：	一般
内容	DXを推進するためには、トップを含めた担当者の行動変容が必要である。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	2024年度入学生に求められる学生指導とは	連携企業等：	株式会社進研アド
期間：	令和5年7月25日	対象：	教員
内容	専門学校志望者層の学力低下の実態を踏まえて、2024年度の指導の在り方		
研修名：	専門学校教員向けChatGPT業務効率化セミナー	連携企業等：	デジタルハリウッド大学
期間：	令和5年12月20日	対象：	教員
内容	現役のプロンプトエンジニアリング講師が業務効率化できる教員の仕事を紹介		
研修名：	生成AIとこれからの教育現場	連携企業等：	株式会社サーティファイ
期間：	令和5年9月29日	対象：	教員
内容	小学校の教育現場における生成AIを活用した教育		

（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：	初学者のためのUnreal Engine講座	連携企業等：	Epic Games Japan合同会社
期間：	令和6年6月6日	対象：	教員
内容	Unreal Engineの使い方や活用事例など		
研修名：	「シン・エヴァ」制作支えたITツールたち	連携企業等：	株式会社セールスフォース・ジャパン
期間：	令和6年9月26日	対象：	エンジニア
内容	カラーに学ぶ、生産性が上がるIT活用術		
研修名：	ノーコード開発ツール	連携企業等：	サイボウズ株式会社
期間：	令和6年12月12日	対象：	エンジニア
内容	ノーコード開発ツールの知識と技術の習得		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	専門学校の強みを生かした広報活動の在り方と在校生のモチベート	連携企業等：	富山県専修学校各種学校連合会
期間：	令和6年12月13日	対象：	教員
内容	高校生の進学ニーズと専門学校教育の強みを再確認		

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

富山情報ビジネス専門学校のより実践的な職業教育の質を確保するため、自己点検評価報告書に基づき、教育活動の観察や意見交換をおこなう。当委員会にて得られた知見は教職員全員が参加する会議にて共有され、早急に改善が必要と学校長が認めた場合はプロジェクトチームを立ち上げ、迅速な対応を目指す。

（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	基準 1 教育理念・目的・人材育成像 1-1-1 教育理念・目的・人材育成像は定められているか 1-1-2 学校における職業教育の特色は何か 1-1-3 社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか
（2）学校運営	基準 2 学校運営 2-1-1 目的等に沿った運営方針が策定されているか 2-1-2 事業計画に沿った運営方針が策定されているか 2-1-3 運営組織や意思決定機能は規則等において明確にされているか 2-1-4 人事・給与に関する制度は整備されているか 2-1-5 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか 2-1-6 情報システム化等による業務の効率化が図れているか
（3）教育活動	基準 3 教育活動 3-1-1 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか 3-1-2 学科等のカリキュラムは体系的に構成されているか 3-1-3 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか 3-1-4 資格試験の指導体制、カリキュラムの中で体系的な位置づけはあるか 3-1-5 人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか
（4）学修成果	基準 4 学修成果 4-1-1 就職率の向上が図られているか 4-1-2 資格取得率の向上が図られているか 4-1-3 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
（5）学生支援	基準 5 学生支援 5-1-1 進路・就職に関する支援体制は整備されているか 5-1-2 学生相談に関する体制は整備されているか（中途退学含む） 5-1-3 学生の生活環境への支援は行われているか 5-1-4 保護者と適切に連携しているか 5-1-5 卒業生への支援体制はあるか
（6）教育環境	基準 6 教育環境 6-1-1 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備しているか 6-1-2 学内外の実習施設、インターンシップについて十分な教育体制を整備しているか 6-1-3 防災に対する体制は整備しているか
（7）学生の受入れ募集	基準 7 学生募集 7-1-1 学生募集は適正に行われているか 7-1-2 学生募集において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか 7-1-3 学生納付金は妥当なものになっているか
（8）財務	基準 8 財務 8-1-1 中長期的に学校の財務基盤は安定しているか 8-1-2 予算・収支計画は有効かつ妥当なものになっているか 8-1-3 会計監査が適正に行われているか 8-1-4 財務情報公開の体制整備はできているか
（9）法令等の遵守	基準 9 法令遵守 9-1-1 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか 9-1-2 個人情報に関しその保護のための対策が執られているか 9-1-3 自己評価の実施と問題点の改善に努めているか 9-1-4 自己評価結果を公表しているか
（10）社会貢献・地域貢献	基準 10 社会貢献・地域貢献 10-1-1 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか 10-1-2 学生のボランティア活動を奨励・支援しているか
（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
学校関係者評価委員会を設置し得られた評価結果や委員の知見についてはその内容を全教職員で共有し、学校HPの情報公開にも掲載している。その後、カリキュラム策定方針を検討する際に判断材料として活用し、次年度に向けた取り組みをより一層高度且つ外部意見を取り入れた内容にしている。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名　前	所　　属	任期	種別
吉岡　隆一郎	株式会社文苑堂書店　会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	地元企業
堀田　喜久男	富山情報ビジネス専門学校同窓会　会長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生
奈呉江　教典	高岡龍谷高等学校　元校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	高等学校関係者
中島　位興	富山情報ビジネス専門学校同窓会　後援会長	令和6年4月1日～令和7年3月31日(2年)	保護者
室谷　千秋	富山情報産業協会　専務理事	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者
坂井　彦就	富山県ホテル・旅館生活衛生同業組合	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者
中島　勝喜	株式会社ホテル黒部　代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者
前田　伸明	富山県済生会富山病院　事務次長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者
中野　健司	公益社団法人　富山県建築士会　元会長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者
吉田　絵美	富山県総合デザインセンター　主任研究員	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	その他有識者

※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.bit.urayama.ac.jp/bitbox/information
公表時期:　令和6年5月1日

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

企業との関係づくりにおいては企画推進部(就職関連部署)にて進めている。当学園の教育の理想に掲げているように「地学一体による地域課題解決拠点としての教育研究機関」を目指している。教務においても各分野の企業と連携を深め、地域の課題に対して積極的に考え、行動する人材育成を方針としている。

（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	基準 1 教育理念・目的・人材育成像 1-1-1 教育理念・目的・人材育成像は定められているか 1-1-2 学校における職業教育の特色は何か 1-1-3 社会のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか
（2）各学科等の教育	基準 2 学校運営 2-1-1 目的等に沿った運営方針が策定されているか 2-1-2 事業計画に沿った運営方針が策定されているか 2-1-3 運営組織や意思決定機能は規則等において明確にされているか 2-1-4 人事・給与に関する制度は整備されているか 2-1-5 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか 2-1-6 情報システム化等による業務の効率化が図れているか
（3）教職員	基準 3 教育活動 3-1-1 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか 3-1-2 学科等のカリキュラムは体系的に構成されているか 3-1-3 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか 3-1-4 資格試験の指導体制、カリキュラムの中で体系的な位置づけはあるか 3-1-5 人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか
（4）キャリア教育・実践的職業教育	基準 4 学修成果 4-1-1 就職率の向上が図られているか 4-1-2 資格取得率の向上が図られているか 4-1-3 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか
（5）様々な教育活動・教育環境	基準 6 教育環境 6-1-1 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備しているか 6-1-2 学内外の実習施設、インターンシップについて十分な教育体制を整備しているか 6-1-3 防災に対する体制は整備しているか
（6）学生の生活支援	基準 5 学生支援 5-1-1 進路・就職に関する支援体制は整備されているか 5-1-2 学生相談に関する体制は整備されているか（中途退学含む） 5-1-3 学生の生活環境への支援は行われているか 5-1-4 保護者と適切に連携しているか 5-1-5 卒業生への支援体制はあるか
（7）学生納付金・修学支援	基準 7 学生募集 7-1-1 学生募集は適正に行われているか 7-1-2 学生募集において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか 7-1-3 学生納付金は妥当なものになっているか
（8）学校の財務	基準 8 財務 8-1-1 中長期的に学校の財務基盤は安定しているか 8-1-2 予算・収支計画は有効かつ妥当なものになっているか 8-1-3 会計監査が適正に行われているか 8-1-4 財務情報公開の体制整備はできているか
（9）学校評価	基準 9 法令遵守 9-1-1 法令、設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか 9-1-2 個人情報に関しその保護のための対策が執られているか 9-1-3 自己評価の実施と問題点の改善に努めているか 9-1-4 自己評価結果を公表しているか
（10）国際連携の状況	-
（11）その他	基準 10 社会貢献・地域貢献 10-1-1 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか 10-1-2 学生のボランティア活動を奨励・支援しているか

※（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.bit.urayama.ac.jp/bitbox/information

公表時期:　令和6年5月1日

授業科目等の概要

	#REF!																
	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	
1		○		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・前期	30	2	○			○		○		
2		○		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・前期	30	2	○			○		○		
3		○		コンピュータ概論ＩＢ	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・前期	30	2	○			○		○		
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・後期	60	4	○			○		○		
5		○		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・前期	30	2	○			○		○		
6		○		アルゴリズムとデータ構造ＩＢ	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・後期	30	2	○			○		○		
7			○	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・前期	30	1		○		○		○		
8			○	情報処理演習ＩＢ	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・後期	60	2		○		○		○		
9		○		Java基礎　ＩＡ	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。	1・前期	120	4		○		○			○	
10		○		Java基礎　ＩＢ	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。	1・後期	90	3		○		○			○	
11			○	Web演習ＩＡ	ＸＨＴＭＬとスタイルシート、JavaScriptを使ったＷｅｂページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	1・後期	30	1		○		○			○	
12			○	Web演習ⅡＡ	ＸＨＴＭＬとスタイルシート、JavaScriptを使ったＷｅｂページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	2・前期	30	1		○		○			○	
13		○		ネットワーク演習ⅡＡ	一般的に会社で利用されているWindowsネットワーク基礎知識に関して、実習を通して学習する。	2・前期	30	1		○		○			○	
14		○		ネットワーク演習ⅡＢ	前期に学んだWindowsネットワーク基礎知識を基に、WindowsOS上でのWebサーバやEメールサーバなどの仕組みを実習を通して学習する	2・後期	60	2		○		○			○	
15		○		情報セキュリティ基礎ⅡＡ	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	2・前期	30	2	○			○		○		
16			○	技術発表演習ⅡＡ	様々なビジネスシーンで必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学ぶ。	2・前期	30	1		○		○		○		
17			○	総合演習ＩＡ	校外研修や校内での企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。また、校外研修における実践的なビジネスマナーを学ぶ。	1・通年	60	2		○		○		○		
18			○	総合演習ⅡＡ	地域連携等の学外での学生が主体的に行う活動を通して、学修成果を表現する。	2・通年	30	1		○		○		○		
19			○	インターンシップＩＡ	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。	1・後期	45	1			○	○		○		
20			○	異文化理解ⅡＡ	文化や価値観の違う多様化社会に対応していくため、ITを利用した課題解決を留学生と交流しながら身につけていく。	2・後期	30	1		○		○		○		
21		○		プログラム開発技法ＩＡ	システム開発に必要となるJava言語の活用方法を習得する。	1・後期	30	1		○		○			○	
22		○		Java応用　ⅡＡ	Java基礎で学んだ知識を使って、実践的なシステム開発を行うための演習を行う。	2・前期	60	2		○		○			○	
23		○		プログラム開発技法ⅡＡ	統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習します。	2・前期	60	2		○		○			○	
24		○		システム開発技法ⅡＡ	ウォータフォール型のシステム開発手順における外部設計・内部設計の基本知識から実践まで、課題を通して理解を深める。	2・前期	60	2		○		○		○		
25		○		システムPBLⅡＡ	システム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○			○	○
26		○		システムPBLⅡＢ	システム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○		○		

27		○		システムPBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	2・後期	30	1		○		○		○		
28		○		ロボット・IoT基礎ⅠA	ロボットにおけるセンサー、サーボモーターの制御を習得する。IoT関連の知識と活用法を身に付ける。	1・後期	30	1		○		○		○		
29		○		Python基礎ⅡA	制御系開発言語の主流となったPython言語の特徴を理解し、Pythonプログラム演習を通して学習する。	2・前期	60	2		○		○			○	
30		○		IoT基礎演習ⅡA	IoTに必要となるセンサー、マイコン及び通信を使用するための知識と実際の使用方法を習得する。	2・前期	60	2		○		○		○		
31		○		IoT応用演習ⅡA	現場で実際にセンサーを取り付け、データ収集からデータ分析までの一連の作業を行うことによりIoT実践能力を習得する。	2・前期	60	2		○		○		○		
32		○		ロボット・IoT-PBLⅡA	ロボット・Ｉｏ Ｔを活用した、システム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○			○	
33		○		ロボット・IoT-PBLⅡB	ロボット・Ｉｏ Ｔを活用した、システム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○		○		
34		○		ロボット・IoT-PBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	2・後期	30	1		○		○		○		
35		○		クラウド基礎演習ⅠA	クラウド利用に必要な知識と活用方法を習得する。	1・後期	30	1		○		○		○		
36		○		クラウド応用演習ⅡA	クラウド上での様々なアーキテクチャの構築を様々なケーススタディやラボ演習を通して習得する。	2・前期	120	4		○		○			○	
37		○		クラウドシステム開発ⅡA	クラウド上に要求に応じたシステム構築を通して、クラウドの実践力を習得する。	2・前期	60	2		○		○			○	
38		○		クラウドPBLⅡA	クラウドシステム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○			○	
39		○		クラウドPBLⅡB	クラウドシステム開発をグループで行う。	2・後期	120	4		○		○		○		
40		○		クラウドPBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	2・後期	30	1		○		○		○		
41		○		C#演習ⅠA	C#を用いてコードを書き、基本制御構造、メソッド、クラス、スコープを理解するために訓練します。	1・前期	150	5		○		○		○		
42		○		C#演習ⅠB	C#においてオブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。また、オブジェクト指向プログラミングで簡単なゲームを制作します。	1・後期	120	4		○		○		○		
43		○		ゲームＪavaⅡA	Java によるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要な Java のクラスライブラリを学習します。	2・前期	30	1		○		○		○		
44		○		ゲームＪavaⅡB	Java 言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	2・後期	30	1		○		○		○		
45		○		UnityⅠA	Unity の基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	1・前期	120	4		○		○		○		
46		○		UnityⅠB	Unity を用いてゲーム制作を学習します。簡単な３Dゲーム制作に取り組みます。	1・後期	180	6		○		○		○		
47		○		作品制作ⅠA	Unityで学んだことを生かし、各自1作品以上のオリジナルゲーム制作を行います	1・後期	30	1		○		○		○		
48		○		ゲームプログラミングⅠA	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	1・後期	60	2		○		○			○	
49		○		ゲームプログラミングⅡA	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	2・前期	120	4		○		○			○	
50		○		ゲームプログラミングⅡB	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	2・後期	60	2		○		○			○	
51		○		ゲームプランニングⅠA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	1・前期	30	1		○		○		○		
52		○		ゲームプランニングⅠB	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	1・前期	30	1		○		○		○		
53		○		ゲームプランニングⅡA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	2・前期	30	1		○		○		○		
54		○		CGⅠA	２D ゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	1・前期	30	1		○		○			○	
55		○		CGⅠB	３Ｄゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	1・後期	30	1		○		○			○	

56			○	コンピュータ基礎ⅡA	情報処理技術者能力認定試験 3 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	2・前期	30	2	○			○		○		
57		○		オンラインゲーム制作ⅡA	オンラインゲーム制作ににについて、その理論や構築方法を学ぶ	2・前期	60	2		○		○			○	
58		○		オンラインゲーム制作ⅡB	オンラインゲーム制作ににについて、その理論や構築方法を学ぶ	2・後期	30	1		○		○			○	
59		○		サウンドⅡA	ゲームのBGMや効果音の制作をおこないます	2・前期	60	2		○		○		○		
60			○	データマーケティングⅠB	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータ の取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	1・後期	30	1		○		○		○		
合計					74　科目			147 単位（1725単位時間）								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	1710授業時間以上取得 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
履修方法：	講義：15時間　演習30時間　実習45時間　の計算方法のもと算出している。	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。