

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  |        |        |  |  |  |
| 東京ITプログラミング&会計専門学校 |   | 昭和53年4月1日   |            | 塚原 一功        |            | 〒 130-0013<br>(住所) 東京都墨田区錦糸2-13-7<br>(電話) 03-3624-5442 |        |        |  |  |  |
| 設置者名               |   | 設立認可年月日   |            | 代表者名         |            | 所在地  |        |        |  |  |  |
| 学校法人 立志舎           |   | 平成10年10月30日   |            | 塚原 一功        |            | 〒 130-8565<br>(住所) 東京都墨田区錦糸1-2-1<br>(電話) 03-3624-5441  |        |        |  |  |  |
| 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  | 情報メディア学科<br>情報メディアコース   |            | 平成17(2005)年度 | -          | 平成26(2014)年度   |        |        |  |  |  |
| 学科の目的              | 学校教育法に定める専修学校制度の趣旨に則り、ソフトウェア開発の基礎技術やパソコンの活用技術に関する正しい知識と的確な技能を授け、もって職業や実生活に必要な能力を養成し教養を向上させることを目的とする。  |   |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
| 学科の特徴(取得可能な資格)     | ITパスポート試験、MicrosoftOfficeSpecialist等の資格を取得する。また、ゲームプログラミング・CG制作・デジタル音楽制作・動画編集・デザインに関する学習を行う。  |   |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
| 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   | 1,720 単位時間 | 610 単位時間     | 1,430 単位時間 | - 単位時間   | - 単位時間 | - 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)   | 留學生数(生徒実員の内数)(B)  |            | 留學生割合(B/A)   |            |  |        |        |  |  |  |
| 80人                | 32人   | 0人  |            | 0%           |            |  |        |        |  |  |  |
| 就職等の状況             | ■卒業者数(C) : 22人<br>■就職希望者数(D) : 16人<br>■就職者数(E) : 16人<br>■地元就職者数(F) : 14人<br>■就職率(E/D) : 100%<br>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)<br>88%<br>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)<br>73%<br>■進学者数 : 1人<br>■その他<br>就職希望せずフリーター 5名<br>(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)<br>■主な就職先、業界等<br>(令和5年度卒業生)<br>日立社会情報システム、ドリームキャリア、ウイズ・ワンなど |   |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
|                    | ■民間の評価機関等から第三者評価 : 無  |   |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
|                    | 第三者による学校評価  |   |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
|                    | 当該学科のホームページURL  | <a href="https://www.tokyo-itkaikai.ac.jp/">https://www.tokyo-itkaikai.ac.jp/</a> |            |              |            |  |        |        |  |  |  |
|                    | 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   | 2,040 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   | 380 単位時間   |              |            |  |        |        |  |  |  |
|                    |   | うち必修授業時数  | 400 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  | 80 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)   |   | 2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)  |   | 2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   |   | 4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  
企業・業界団体等との連携により、必要となる最新の知識・技術・技能を反映するため、企業・業界団体等からの意見を十分に生かし、カリキュラムの改善等の教育課程の編成を定期的に行う。

(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

- 1、教育課程編成委員会を「IT」「会計」それぞれの分野について組織する。教育課程編成委員会は業界関係者、有識者および学園職員で構成する。
- 2、カリキュラム作成委員会において教育課程を作成する。
- 3、カリキュラム作成委員会において作成した教育課程を教育課程編成委員会学園全体会および学校・学科ごとの分科会において検討を行う。
- 4、教育課程編成委員会は、カリキュラム改善への意見をカリキュラム作成委員会に提言する。
- 5、カリキュラム作成委員会は、その意見を組織としてカリキュラム作成時に教育課程に反映させている。
- 6、カリキュラム作成委員会は、社会のニーズに対応するために、必要な科目を体系的に編成している。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年2月1日現在

| 名前      | 所属                                   | 任期                     | 種別 |
|---------|--------------------------------------|------------------------|----|
| 木田 徳彦 氏 | 一般社団法人ソフトウェア協会<br>理事 人材委員会副委員長       | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | ①  |
| 中村 太郎 氏 | 株式会社オデッセイコミュニケーションズ<br>営業部 文教・試験会場担当 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | ③  |
| 松嶋 和典   | 東京ITプログラミング&会計専門学校 校長                | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | —  |
| 宮本 光太   | 東京ITプログラミング&会計専門学校<br>情報メディア学科 教務部課長 | 令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年) | —  |

※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(9月、1月)

(開催日時(実績))

第21回 令和5年9月26日 本委員会 10:00～11:30

第22回 令和6年1月30日 本委員会 10:00～11:30

(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。

コロナ禍で普及したテレワークもいまやスタンダードで、客先常駐だった業務もリモートになっている。対面の良さもテレワークの良さもそれぞれあるので、コロナ禍が終息した後もリモートによる学習は進めるべきだろう、という意見を受け、実習授業全科目において、実際のリモート面接を模して、PCルームでLAN接続にてリモート面接練習を行った。同室であることを利点に、その場で問題点を指摘し改善できた。PCだけでなくスマートフォンでも練習を行い、その特性の違いも理解できた。

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

IT関連産業の中にあつて、特定の分野に偏ることなく、最新の業界全体の動向を把握し得る業界団体または企業を選定し連携した授業を行う。

(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

職業教育を通じ自立した職業人を育成し社会や職業へ円滑に移行させること。

1. 専攻分野に係る就業先の研究を行い、業界や職種の知見を広め学生の職業観を育む。
2. システム開発工程を実体験することで、IT業界の仕事のイメージを具体化して実践力を身につける。

(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           |
|----------|---|-----------------|
| 就職ゼミナールⅠ | 卒業後の進路選択を考える前段階として、職業についての考え方、企業研究や自己分析の仕方を学ぶ。また、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方、行動の仕方を理解し、礼儀・マナーについても学ぶ。 | 株式会社インフォテック・サーブ |
| システム開発Ⅰ  | 企業と連携をしながら、システム開発全体の理解や、アルゴリズム、データベースなどの知識を修得する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。                    | 株式会社インフォテック・サーブ |
| システム開発Ⅱ  | 企業と連携して、RPAの基本的な知識を習得し、将来の就業先での業務イメージの参考とする。AIやbotとの違いも明確になるため日々の授業においても役立つ。                        | コムシステクノ株式会社     |
| 情報分析演習Ⅰ  | 表計算ソフトの操作を効率的に進め、各機能を習得する。また、業務データを分析し、表やグラフを駆使した的確な報告書の作成およびプレゼンを実践する。                             | 株式会社インフォテック・サーブ |
| ビジネスマナー  | 企業と連携して、ビジネスマナーの基本的な知識とスキルを習得し、入社に向けての不安解消と入社後のイメージを明確にする。また、社会人と学生の違い、組織人としての自覚を醸成する。              | 株式会社インフォテック・サーブ |

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

IT関連の技術は日々進化しており、ITの専門知識・技術を教育する本学の教員も実社会で利用されている実践的な技術を修得する必要がある。そして修得した知識を常に情報処理教育に活かすことを目的として教員研修規程に従い、定期的に研修・研究を行う。なお授業及び学生に対する指導力等の修得・向上のための研修等も定期的に行う。

(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: 試験会場向けMOS365 説明会 連携企業等: 株式会社オデッセイコミュニケーションズ  
期間: 令和5年5月25日(木) 対象: 職員  
内容: 1.MOS365試験概要/2.MOS365試験実施要件と手続き

研修名: ChatGPT を活用した企業データ分析入門 連携企業等: 株式会社オデッセイコミュニケーションズ  
期間: 令和5年6月6日(火) 対象: 職員  
内容: 1.ChatGPTとは 2.KaggleコンペにChatGPTと挑戦 3.社内を想定したデータ分析

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 学校における各ハラスメントと不正防止について 連携企業等: 弁護士 林 洸太郎 氏  
期間: 2024年2月21日 対象: 職員  
内容: 弁護士の林洸太郎先生をお招きして研修(Zoomによるオンライン講演)を受けた。学校現場におけるハラスメント(セクシャルハラスメント・パワーハラスメント・アカデミックハラスメント等)の発生要因、その具体的な事例を通じて、各ハラスメントの防止策や学校現場における様々な不正についての防止策を学ぶことを目的として実施した。特に教育に携わる者として、学生と担任との関係について要点を押さえた分かりやすい内容で、今後の授業運営及び学生に対する接し方を学び実践方法が身についた。また、各ハラスメントについて改めてその重要性を再確認した。

(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: 教員研修(専門知識向上研修) 連携企業等: IT関連企業  
期間: 令和6年7月予定 対象: 職員  
内容: ITの専門知識・技術について実社会で利用している実践的な知識を修得する。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 指導力向上のための人権研修またはハラスメント研修 連携企業等: 未定  
期間: 令和7年2月予定 対象: 職員  
内容: 職員の指導力を向上させ、授業運営及び学生への接し方を習得する。

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

学校運営に関し、自己点検・自己評価委員会でまとめた評価および改善計画が適切であるか検証するため学校関係者評価委員会を設置する。学校関係者評価委員会は原則として年1回開催する。

(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  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・理念、目的、育成人材像は規定されているか。</li> <li>・学校における職業教育の特色は何か。</li> <li>・理念、目的、育成人材像、特色などが学生、保護者に周知されているか。</li> <li>・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか。</li> </ul>  |
| (2) 学校運営     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目的等に沿った運営方針が策定されているか。</li> <li>・運営組織や意思決定機能は規則等において明確化されているか、有効に機能しているか。</li> <li>・人事、給与に関する制度は整備されているか。</li> <li>・教務、財務等の組織整備など意思決定組織は整備されているか。</li> <li>・業界や地域社会に対するコンプライアンス体制が整備されているか。</li> <li>・教育活動に関する情報公開が適切になされているか。</li> <li>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか。</li> </ul>   |
| (3) 教育活動     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた教育機関として修業・年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか。</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか。</li> <li>・キャリア教育、実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか。</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか。</li> <li>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。</li> <li>・資格取得の指導體制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか。</li> <li>・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。</li> <li>・職員の能力開発のための研修等が行われているか。</li> </ul> |
| (4) 学修成果     | <ul style="list-style-type: none"> <li>就職率の向上が図られているか。</li> <li>資格取得率の向上が図られているか。</li> <li>退学率の低減が図られているか。</li> </ul>   |
| (5) 学生支援     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか。</li> <li>・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか。</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生寮等の学生の生活環境への支援は行われているか。</li> <li>・保護者と適切に連携しているか。</li> <li>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取り組みが行われているか。</li> </ul>  |
| (6) 教育環境     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか。</li> <li>・防災に対する体制は整備されているか。</li> </ul>   |
| (7) 学生の受入れ募集 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生募集活動は、適正に行われているか。</li> <li>・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。</li> <li>・学納金は妥当なものとなっているか。</li> </ul>   |

|                |  |
|----------------|--|
| (8) 財務         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。</li> <li>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものになっているか。</li> <li>・財務について会計監査が適正に行われているか。</li> <li>・財務情報公開の体制整備はできているか。</li> </ul>    |
| (9) 法令等の遵守     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。</li> <li>・個人情報に関し、その保護のために対策がとられているか。</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。</li> <li>・自己評価結果を公開しているか。</li> </ul> |
| (10) 社会貢献・地域貢献 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。</li> <li>・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等)の受託等を積極的に実施しているか。</li> </ul>          |
| (11) 国際交流      | 評価していない。   |

※(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

学校運営に関し、自己点検・自己評価委員会でまとめた評価および改善計画が適切であるか検証するため、学校関係者として卒業生、地域住民等とともに企業等から委員が参画した学校関係者評価委員会を年に1回開催している。学生の理解度、満足度を確認するため授業評価アンケートを実施し授業の改善を行っている。また、本学の学費支援として、特別奨学生試験、各種特待生制度を設け、すべて給付として実施している。さらに、新しい修学支援制度である日本学生支援機構の給付奨学金の対象となることの確認を国より受け、学費支援の幅を広げた。すべての評価項目の評価について妥当となっている。社会が多様化しているなか、専門的なスキルを学ぶことで、社会に出てから戦力として活躍するチャンスを得ることができると思う。今後も物事に柔軟に対応できる人材の育成に力を入れて欲しい。また、学校で勉強した専門的な知識を基盤として、目の前の課題をいかに解決していくか、その解決策を生み出せる学生を企業は欲しいと思うので、そのような学生を育成してほしい。ゼミ学習を活かした結果、資格取得の実績や就職状況が良好であることはよくわかった。学生の合格実績、就職実績については十分な結果を出しており、学生の頑張りとそれに応えるための先生方の努力の賜物だと感じる。今後は悩みや不安を抱えた学生が増えてくるため先生の役割がますます増えてくると考えられる。引き続き頑張ってもらいたい。

これからも学校関係者評価委員の提言を参考により良い学校運営と評価されるよう改善に努めていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年5月14日現在

| 名前       | 所属   | 任期                     | 種別    |
|----------|--|------------------------|-------|
| 江畑 龍 氏   | リコージャパン株式会社 エンタープライズ事業本部 首都圏MA事業部 デジタルサービス第五営業部 4グループ リーダー | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 業界関係者 |
| 富澤 武幸 氏  | 特定非営利活動法人 東京高円寺阿波おどり振興協会 専務理事・事務局長                         | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 地域住民  |
| 衣川 裕美子 氏 | 日本SE株式会社 ソリューション営業推進部 課長補佐                                 | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 卒業生   |
| 林 成治 氏   | あかり監査法人 公認会計士  | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 業界関係者 |
| 林 哲治 氏   | 立志舎高等学校 教頭   | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 高校関係者 |
| 平井 隆 氏   | 税理士法人Alchemist 代表社員  | 令和6年4月1日～令和7年3月31日(1年) | 卒業生   |

※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://all-japan.ac.jp/disclosure/>  
 公表時期: 毎年5月下旬

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

企業等の関係者が本学全般について理解を深めるとともに、企業等の関係者との連携および協力の推進に資するため、本学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する。

(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   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目的、特色</li> <li>・校長名、所在地、連絡先</li> <li>・学校の沿革</li> <li>・その他の諸活動に関する計画</li> </ul>  |
| (2)各学科等の教育        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・入学者に関する受入れ方針及び収容定員、在学学生数</li> <li>・授業計画表(シラバス)</li> <li>・進級・卒業の要件等</li> <li>・取得資格、検定試験合格等の実績</li> <li>・卒業者数、卒業後の進路</li> </ul> |
| (3)教職員            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教職員数</li> <li>・教員の専門性</li> </ul>  |
| (4)キャリア教育・実践的職業教育 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャリア教育への取組状況</li> <li>・実習・実技等の取組状況</li> <li>・就職支援等への取組状況</li> </ul>   |
| (5)様々な教育活動・教育環境   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校行事への取組状況</li> <li>・課外活動</li> </ul>  |
| (6)学生の生活支援        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生相談室、就職相談室</li> </ul>  |
| (7)学生納付金・修学支援     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生納付金</li> <li>・活用できる経済的支援措置</li> </ul>   |
| (8)学校の財務          | <ul style="list-style-type: none"> <li>・事業報告書、計算書類、監査報告、財産目録</li> </ul>   |
| (9)学校評価           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自己評価表</li> <li>・学校関係者評価報告書</li> </ul>   |
| (10)国際連携の状況       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・留学生の受入れ</li> </ul>  |
| (11)その他           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・学則</li> </ul>   |

※(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://all-japan.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 令和6年7月31日

授業科目等の概要

| (工業専門課程 情報メディア学科 情報メディアコース) |    |      |      |              |  |         |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-----------------------------|----|------|------|--------------|--|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
| 1                           | ○  |      |      | 就職ゼミナールⅠ     | 卒業後の進路選択を考える前段階として職業についての考え方、企業研究や自己分析の仕方を学び、企業と連携した授業を行う。社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方、行動の仕方を理解し、礼儀・マナーについても学ぶ。 | 1後      | 80   | 4   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  | ○       |
| 2                           | ○  |      |      | 就職ゼミナールⅡ     | 卒業後の進路選択を行う段階として、進むべき業界及び職種の研究を行う。また、面接試験演習やグループディスカッションを通して、どのように発言すれば趣旨を伝えることができるのかなどの伝達方法や表現方法について学習する。   | 2前      | 80   | 4   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  |         |
| 3                           |    | ○    |      | 就職セミナー       | 卒業後の進路選択を考える前段階として、日々の学生生活を有意義なものとする意識の高揚を目指す。特に、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方・行動の仕方を理解を深め、礼儀・マナーの修得、面接練習等を行う。   | 1前      | 20   | 1   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  |         |
| 4                           |    | ○    |      | 企業研究         | 就職活動に伴う企業研究として、実際に活躍している各業界を代表する人事担当者より、会社の特徴や仕事内容、採用試験、企業の求める人物像などについて講演をしていただき今後の就職活動に向けて自ら考え、行動する力を養成する。  | 1後      | 20   | 1   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  |         |
| 5                           |    | ○    |      | ビジネスマナー      | ビジネスマナーの基本的な知識とスキルを習得し、入社に向けての不安解消と入社後のイメージを明確にする。また、社会人と学生の違い、組織人としての自覚を醸成する。                               | 2後      | 40   | 2   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  | ○       |
| 6                           | ○  |      |      | ゲームプログラミング演習 | アンリアルエンジンを用いて3Dゲーム制作を実践的に行う。   | 1前      | 80   | 4   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 7                           | ○  |      |      | PC基礎         | IC3試験の学習を通してPCの基本的な使い方とWebサービスの利用法について学ぶ。  | 1前      | 40   | 2   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 8                           | ○  |      |      | CG演習         | PhotoshopとIllustratorについて、その操作を学ぶ。   | 1前      | 80   | 4   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 9                           | ○  |      |      | Webデザイン      | Webクリエイター能力認定試験初級レベルのHTML及びCSSの正しいコードを記述し、基礎的なWebサイトを製作できる能力を養う。   | 1後      | 40   | 2   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  |    |         |
| 10                          |    | ○    |      | システム開発Ⅰ      | 企業と連携しながら、システム開発全体の理解やアルゴリズム、データベースなどの知識を習得する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。                               | 1後      | 40   | 2   | △    | ○  |          | ○  |    | ○  | ○  | ○       |



|    |   |             |  |    |    |   |   |   |   |   |   |   |
|----|---|-------------|--|----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | ○ | システム開発Ⅱ     | 企業と連携して、IT業界やシステムエンジニアの仕事について理解する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。   | 1後 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 12 | ○ | 表計算演習       | 表計算ソフト「Excel」を使用し、表計算への入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist(MOS)合格を目標にむけて、試験の評価基準8項目について演習する。         | 1前 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 13 | ○ | 文書作成演習      | ワープロソフト「Word」を使用し、文字の入力・修正・編集などの基本操作から効果的なビジネス文書の作成技法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist(MOS)合格を目標にむけて、試験の評価基準である7項目について演習する。 | 1後 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 14 | ○ | 商品開発演習      | 身近な商品の企画を練る演習を通して、物事を考え抜く力を養い、就職活動でのプレゼンテーションや、オリジナルゲームの企画に対応できるようにする。   | 1後 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 15 | ○ | デザイン基礎      | デザインの基礎を学び、初心者でも見栄えが良いデザインを作成するテクニックを学ぶ。   | 1後 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 16 | ○ | アルゴリズム基礎    | ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムの概念を、Web用プログラミングツール「Scratch」を用いて学ぶ。またアンリアルエンジンのブループリント機能を用いてアルゴリズムを活用したゲームを制作する。                         | 1前 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 17 | ○ | 3DモデリングⅠ    | 3DCGソフトウェアを使用して、3Dの作品を制作する。  | 1後 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 18 | ○ | J a v a     | Javaプログラミングの基礎的な知識と技術を身につけるため、構造化プログラミングとオブジェクト指向プログラミングの基本について講義・演習を行う。   | 1前 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 19 | ○ | 2Dゲーム制作Ⅰ    | Unityを用いて2Dゲーム制作の基礎を学ぶ。  | 1前 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 20 | ○ | ゲームデザインⅠ    | 商品開発演習で得た技能をゲームデザインに応用する。ゲームデザインⅠでは、自分がプレイしてみたいゲームのコンセプトを練りこみ、ターゲットにとって魅力あるゲームとは何かを明確にしていく。                                  | 1前 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 21 | ○ | CG演習Ⅱ       | 各デザイン科目とCG演習で学んだことを活用し、PhotoshopとIllustratorで作品を制作し、コンテストに応募する。  | 1後 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 22 | ○ | デザイン演習Ⅰ     | デザインの基礎を学び、アイデアを形にするための表現技法を学ぶ。  | 2前 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 23 | ○ | 商品開発演習Ⅱ     | 商品開発演習で身につけたグループワークとコンセプトワークを、実際のコンペティションに応募する目的で行う。   | 2前 | 80 | 4 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 24 | ○ | プレゼンテーション演習 | プレゼンテーションソフト「PowerPoint」を使用し、スライドへの入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。   | 2前 | 40 | 2 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

|    |   |          |   |    |     |    |               |   |   |   |   |   |  |  |
|----|---|----------|---|----|-----|----|---------------|---|---|---|---|---|--|--|
| 25 | ○ | ミュージック基礎 | 音楽の基礎と簡単な作曲、PCアプリを用いた楽曲制作を学ぶ。   | 2前 | 80  | 4  | △             | ○ | ○ | ○ |   |   |  |  |
| 26 | ○ | デジタル楽曲制作 | 音声合成ソフトや波形編集ソフトを用いて、ボーカルパートと伴奏パートのミックスダウンを行い、一つの楽曲として完成させる。                           | 2前 | 40  | 2  | △             | ○ | ○ | ○ |   |   |  |  |
| 27 | ○ | 総合ゲーム制作  | ゲームエンジン（主にunity）を用いて、応用的なゲームの製作を学ぶ。<br>2D ゲーム制作Iで得た知識を活用し、自分の作りたいオリジナリティの溢れたゲームを制作する。 | 2前 | 80  | 4  | △             | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |  |
| 28 | ○ | 動画編集     | 動画エンコードの基礎や動画圧縮の仕組みを学ぶ。   | 2後 | 80  | 4  | △             | ○ | ○ | ○ |   |   |  |  |
| 29 | ○ | デザイン演習Ⅱ  | 商業デザインを意識して、それぞれの場面で使われるデザインを作成する。また、その知識を身につける。                                      | 2前 | 80  | 4  | △             | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |  |
| 30 | ○ | ゲームデザインⅡ | 卒業制作に向けて、開発するゲームの企画を行う。ゲーム制作を依頼した企業クライアント（講師）に対して、実際の企画書・イメージボードなどを用いてプレゼンテーションを行う。   | 2前 | 80  | 4  | △             | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |  |
| 31 | ○ | 情報分析演習Ⅰ  | データや情報を適切に分析・加工することは必要不可欠なものであり、こうした情報分析力を高め、データや情報をビジネスに活用するためのスキルを習得する。             | 2後 | 40  | 2  | △             | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |  |  |
| 32 | ○ | 卒業作品制作   | 学習の集大成として、企画・プレゼンテーションを通過したゲーム企画を実際に卒業制作として制作する。                                      | 2後 | 160 | 8  |               | ○ | ○ | ○ | ○ |   |  |  |
| 合計 |   |          |   |    | 32  | 科目 | 2040 単位（単位時間） |   |   |   |   |   |  |  |

| 卒業要件及び履修方法 |   | 授業期間等     |      |
|------------|---|-----------|------|
| 卒業要件：      | 成績評価において合格した科目の授業時間数の合計が1,720単位時間以上になること。 | 1 学年の学期区分 | 2 期  |
| 履修方法：      | コース選択により履修科目が決定する。                        | 1 学期の授業期間 | 20 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。