

3つのポリシーについて

1. アドミッション・ポリシー（入学者受入れの方針）

本校では、ゲーム・CG・デザイン・IT・電気通信業界のスペシャリストとして、知識や技術を身につけることを目指す学生を募集します。本校の教育理念をよく理解し、ゲーム・CG・デザイン・IT・電気通信業界の専門家になりたいという高い意欲を持つ者に対して、多様な選抜方法により、多面的・総合的な評価を行います。

知識・技能

- 高等学校の教育課程において履修および学習した基本的な知識や技能を有している人
- 本校の希望する学科・専攻への入学の目的、意義を自覚した行動がとれる人
- 自分の考えを伝えることができる人
- 幅広く、より深く学ぶための基礎的能力をもっている人

思考・判断・表現

- 本校の希望する学科・専攻の分野で社会に貢献しようとする人
- ものづくりに興味を持ち、新しいものをつくろうとする意欲のある人
- 知的好奇心や主体的に学ぶ意欲をもって、目的に向かって努力できる人

関心・意欲・態度

- 本校の希望する学科・専攻の分野で技術を身につけ社会に貢献しようとする人
- コミュニケーションを図り、他者と協働して物事を進められる。
- 社会に貢献するために具体的な目標を立て行動できる人

2. カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

本校は、ディプロマポリシー（卒業認定・称号付与の方針）に掲げた人材育成目標を達成するため、以下の方針に基づいて教育課程を編成・実施する。

<<教育課程編成委員会の設置>>

「教育課程編成委員会」（各専門分野について知見のある企業、業界団体などが委員として参画）を設置し、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するための教育課程の編成について組織的に取り組み、実践的職業教育の質を確保する。委員会では、業界動向、今後必要となる知識や技術などを分析し、職業教育に必要な授業科目や授業方法の提案等を行う。

<<カリキュラムの編成について>>

1. 関連業界と連携し、求められる知識や技術を習得するための科目でカリキュラムを構成します。
2. シラバスを通じて、各授業科目の到達目標、学習内容、成績評価の方法などを周知します。
3. シラバス及び授業の点検評価を行い、教育内容・教育方法の充実に努め、授業科目毎に定められた

成績評価基準に基づき、適正な成績評価を行います。

4. キャリア教育を通して、職業人としてのビジネスマナー、コミュニケーション能力を身に付けるためのプログラムを提供します。
5. 他学科との交流、校外研修、インターンシップなど、幅広い視野と豊かな人間性、幅広い視野を育む、多くの人々と協調・協働しながら解決方法を探究する学習能力を養うため、学生が主体となる実践的なプログラムを提供します。

3. ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

本校の教育理念である「学生の自主性を尊重し発展させ、即戦力となる人材を育成することで社会に貢献する」を実現することを使命とし、設置学科に関連する業界で活躍できる専門知識や技術を習得し、良識ある社会人として必要な素養を身に付け、国や地域社会、国際社会の発展に貢献できる心豊かな職業人の養成を目標とします。本校所定の課程を修了し、各学科で定める所定の教育課程を修了した学生の卒業を認め、専門士及び高度専門士の称号を付与する。なお、各学科における卒業認定の方針は別途定める。

1. 修業年限が2年以上
2. 各学科における「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている
3. 2年課程は1,700時間以上、3年課程は2,400時間以上、4年課程は3,400時間以上履修している

4. 各学科の教育目標と卒業認定について

情報システム工学科（IT・AI・セキュリティ）教育目標

1年次

1. 主要科目であるプログラム言語の基礎を習得。ファイルあるいはデータベースを利用した基礎的なアプリケーション制作ができるようになる。
2. スキルアップ科目である資格を取得。例 ITパスポート試験、基本情報技術者試験、MOS試験など。
3. 課外授業を通じて広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。

2年次

1. 自身で考案したシステム課題（成果物）を少なくとも1つ以上完成させる。
2. プログラミングやデータベースに関する知識、それを応用した開発技術を身につけることで、データ管理やシステムを構築できる能力を習得する。
3. 業務に必要なPCの環境構築ができる知識を身につける。
4. 就職先で勤務に必要な社会的スキルを身につける。

情報システム工学科（電気・電子）教育目標

1年次

1. オームの法則、直流回路、磁気・静電気など電気分野の基礎となる計算・法則などを習得する。
2. 電気工事の配電理論、施工方法等の知識を習得し、電気配線・工具の使い方等の技術を身につける。
3. ネットワーク接続技術の基礎について、伝送理論、ネットワークセキュリティについて習得する。
4. プログラミング言語の基礎を習得し、制御プログラムの仕組みを理解する。
5. 課外授業を通じて、広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。

6. 目標取得資格として、第二種電気工事士・第二級陸上特殊無線技士・工事担任者第二級デジタル通信などを受験。

2年次

1. 高圧受電設備の電気工事知識を習得し、電気配線等について技術を習得する。
2. ネットワーク接続技術について、ネットワーク接続、通信機器の設定等について習得する。
3. 身近に潜む危険・ヒヤリハットについて学習し、危険予知能力を身につける。
4. 目標資格取得として、第一種電気工事士・第一級陸上特殊無線技士・工事担任者第一級デジタル通信などを受験。

電子科教育目標

1年次

1. オームの法則、直流回路、磁気・静電気など電気分野の基礎となる計算・法則などを習得する。
2. 電気工事の配電理論、施工方法等の知識を習得し、電気配線・工具の使い方等の技術を身につける。
3. ネットワーク接続技術の基礎について、伝送理論、ネットワークセキュリティについて習得する。
4. 課外授業を通じて、広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。
5. 目標取得資格として、第二種電気工事士・第二級陸上特殊無線技士・工事担任者第二級デジタル通信などを受験。

2年次

1. 高圧受電設備の電気工事知識を習得し、電気配線等について技術を習得する。
2. ネットワーク接続技術について、ネットワーク接続、通信機器の設定等について習得する。
3. 身近に潜む危険・ヒヤリハットについて学習し、危険予知能力を身につける。
4. 目標資格取得として、第一種電気工事士・第一級陸上特殊無線技士・工事担任者第一級デジタル通信などを受験。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報システム工学科及び電子科においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修した情報教育に関する専門的な知識、技術を有している。
- 業務における様々な事態に対して的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決のための的確なコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる。

クリエイタ学科（ゲーム）教育目標

1年次

1. ゲームプログラミングに必要な技術、知識の基礎を習得。
2. 学校のライブラリ等を用いて、多様なジャンルのゲーム制作を行う。
3. C/C++言語を中心に、業界のニーズに合った言語の基礎を習得する。

2年次

1. ゲーム開発エンジンを用いてゲーム開発を行う。
2. オリジナルゲームエンジンの制作を行う。
3. 3Dゲーム開発の基礎について習得。
4. ゲームプログラミングコンテストに参加。チーム又は、個人でゲーム制作を行う。
5. 卒業制作として、オリジナルのゲームを作成し、制作発表会で発表を行う。

基本情報技術者試験、CG検定（ベーシック）、C言語開発能力検定（2級）の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、クリエイタ学科（ゲーム）においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したゲームプログラミングに関する専門的な知識、技術を有している。
- プログラミングにおける的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

クリエイタ学科（CG）教育目標

1年次

1. CG制作に必要な基礎技術、知識の習得。主に、イラストレーター、フォトショップを中心に学ぶ。
2. 各種課題を通じて、グラフィックデザイナーに必要な技術を習得する。
3. コンテストに応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

2年次

1. Webデザインに必要なプログラミング技術の習得。
2. DTPデザイナーに必要な応用技術について、産学連携等から依頼のあった販促物（ポスター等）を作成し、技術向上に努める。
3. 卒業制作として、オリジナルのCG作品を作成し、作品展示会で展示を行う。

CG検定（ベーシック）、色彩検定（3級）の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。なお、クリエイタ学科（CG）においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したCGに関する専門的な知識、技術を有している。
- 2DCG又はWebサイトの制作ができ、的確な考察や論理、合理的な意思決定により、問題解決方法を探究する能力を身につけている。
- 問題解決のコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

電子研究科教育目標

1 年次

1. オームの法則、直流回路、磁気・静電気など電気分野の基礎となる計算・法則などを習得する。
2. 電気工事の配電理論、施工方法等の知識を習得し、電気配線・工具の使い方等の技術を身につける。
3. ネットワーク接続技術の基礎について、伝送理論、ネットワークセキュリティについて習得する。
4. 課外授業を通じて、広い視野を持ち、社会的スキルの向上を行う。
5. 目標取得資格として、第二種電気工事士・第二級陸上特殊無線技士・工事担任者第二級デジタル通信などを受験。

2 年次

1. 高圧受電設備の電気工事知識を習得し、電気配線等について技術を習得する。
2. ネットワーク接続技術について、ネットワーク接続、通信機器の設定等について習得する。
3. 身近に潜む危険・ヒヤリハットについて学習し、危険予知能力を身につける。
4. 目標資格取得として、第一種電気工事士・第一級陸上特殊無線技士・工事担任者第一級デジタル通信などを受験。

3 年次

1. プログラミング言語の基礎を習得し、電子回路・はんだ付け技術でマイコン製作を行う。
2. ネットワークのインフラ技術を習得する。
3. ラダー回路や配線技術を身につけたシーケンス技術で、オリジナル回路を作製する。
4. 勤務に必要な社会的スキル（コミュニケーション能力、ビジネス文章、自主性、協調性など）を身につける。
5. 目標資格取得として、第三種電気主任技術者・消防設備士甲種第4類などを受験。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要となるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

電子研究科で必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。電気通信分野において幅広い視野を持った応用力と即戦力を身につけ専門的知識と技術を兼ね備え対応することができること。

情報クリエイタエ学科（IT）教育目標

1年次

1. 主要科目であるプログラム言語の基礎を習得。 データベースを利用した基礎的なアプリケーション制作ができるようになる。
2. スキルアップ科目である資格を取得。例 IT パスポート試験、基本情報技術者試験、MOS 試験など。
3. 課外授業を通じて広い視野を持ち、社会的スキルの向上 を行う。

2年次

1. 自身で考案したシステム課題（成果物）を少なくとも 1 つ以上完成させる。
2. プログラミングやデータベースに関する知識、それを応用した開発技術を身につけることで、データ管理やシステムを構築できる能力を習得する。
3. 業務に必要なPCの環境構築ができる知識を身につける。
4. スキルアップ科目である資格を取得。例 基本情報技術者試験、工事担任者など
5. 就職先で勤務に必要な社会的スキルを身につける。

3年次

1. ネットワークなどのインフラ技術を習得。
2. 培ってきた技術に対して一層磨きを掛ける。高度な技術(Android や UWP アプリなどの開発技術含む)やシステム設計、ネットワーク設計といったトータルのスキルを身につける。個人またはグループによって、「〇〇システムの設計から開発をした」とPRできる人材を育成する。
3. 開発に必要な技術調査が自ら行える力を身につける。

4年次

1. ネットワークなどのインフラ技術を習得と証明する資格の取得。
2. 卒業研究にて4年間の集大成として、自信をもって発表できる成果物を完成させる。
3. 4年制に相応しい就職先で勤務に必要な社会的スキル（コミュニケーション能力、ビジネス文章、自主性、協調性など）を身につける。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタエ学科（IT分野）においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修した情報教育に関する専門的な知識、技術を有している。
- 業務における様々な事態に対して的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決のための的確なコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる。

情報クリエイタエ学科（ゲーム）教育目標

1年次

1. ゲームプログラミングに必要な技術、知識の基礎を習得。
2. 学校のライブラリ等を用いて、多様なジャンルのゲーム制作を行う。
3. C/C++言語を中心に、業界のニーズに合った言語の基礎を習得する。

2年次

1. ゲーム開発エンジンを用いたゲーム開発を行う。
2. オリジナルゲームエンジンの制作を行う。
3. 3Dゲーム開発の基礎について習得。
4. ゲームプログラミングコンテストに参加。チーム又は、個人でゲーム制作を行う。

3年次

1. 3Dゲーム開発に必要となる応用技術の習得。又、オリジナルゲームエンジンについて3Dゲーム開発が行えるように拡張を行う。
2. AIや物理演算などの多様なアルゴリズムについて習得し、オリジナルのゲーム開発を行う。
3. ネットワークに関する基本的な技術、知識の習得。

4年次

1. ネットワークの応用技術としてオリジナルのネットワークゲーム開発を行う。
2. 4年間の集大成として、ゲームプログラミングコンテスト入賞に向けて、オリジナルのゲーム開発を行う。

卒業年次には、卒業制作としてオリジナルのゲーム開発を行い、作品展示会で展示。基本情報技術者試験、CG検定（ベーシック）、C言語開発能力検定（2級）の取得を目標とする。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタ学科（ゲーム）においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したゲームプログラミングに関する専門的な知識、技術を有している。
- プログラミングにおける的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる

情報クリエイタエ学科（CG）教育目標

1年次

1. CG制作に必要な基礎技術、知識の習得。主に、イラストレーター、フォトショップ、Mayaを中心に学ぶ。
2. キャラクターデザインについて基礎的な技術を習得。
3. コンテストに作品応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

2年次

1. 3DCGアニメーション制作に必要な、動きに関する技術、カメラワークなどの技術の習得。
2. チーム制作を行い、3DCGアニメーションや映像作品を制作。作業を分担し、企画、絵コンテ、モーションについての経験を積み上げる。
3. ゲームで使用する3DCGモデルについての基礎知識、技術を習得する。

3年次

1. レンダリング技術や3DCGモデルについて、時代のニーズに合った映像制作について技術を習得する。
2. エフェクト・UIデザインについて基礎的な技術、知識の習得をする。
3. インターンシップに参加するなど、社会人としてのスキルを身につける。

4年次

1. 卒業制作として、4年間の集大成として、CG作品を完成させる。
2. 最新の技術について研究を行い、業界で即戦力となる力を身につける。
3. ゲーム分野の学生と協力をし、コンテストに向けてゲーム制作を行う。

CG検定（エキスパート）、色彩検定（2級）の取得を目標とする。コンピュータを使用した3DCG制作に必要な技術、知識の習得を行う。3DCGに関する技術を基礎から学習し、オリジナルのキャラクター制作に必要な技術、映像制作に関係する技能を習得する。チーム制作を通し、コミュニケーションやチームワークについて実践的に学び、即戦力になる人材の育成をする。また、各種コンテストに作品を応募し、学外で自分の作品に対して評価を受ける。

卒業認定について

本校所定の課程を修了し、必要とされるすべての単位を取得した者には卒業証書を授与する。単位取得には「成績評価基準」に記載されている条件を満たしている必要がある。

なお、情報クリエイタ学科（CG）においては、次に掲げる目標を達成した学生に卒業認定を行う。

- 本学科で履修したCG／映像技術に関する専門的な知識、技術を有している。
- 映像制作における的確な考察や論理、合理的な意思決定ができ、問題解決方法を探求する能力を身につけている。
- 問題解決の為にコミュニケーション能力を身につけている
- 現代社会を支えていく者としての自覚を持ち、専門的知識を生かしながら、一社会人として責任ある行動をとることができる