

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																
近畿コンピュータ電子専門学校		昭和61年3月14日	平野 考一	〒 593-8326 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (電話) 072-265-6666																
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地																
学校法人ヒラタ学園		昭和61年3月14日	平田 勇	〒 593-8326 (住所) 大阪府堺市西区鳳西町3-712-1 (電話) 072-265-6666																
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	情報処理専門課程	情報クリエイタ工学科(システムエンジニア専攻)	平成13(2001)年度	-	平成30(2018)年度															
学科の目的	プログラミング言語を基礎から段階的に幅広く学ぶ。在学中に高度な専門知識や技術を磨き、専門職で必要となる資格取得も実施。IT社会の現場に即戦力として対応できる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:ITパスポート試験、基本情報技術者試験※科目A試験免除制度 中退率:2.0%(理由:経済的理由)																			
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													
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,776 単位時間 単位	1,028 単位時間 単位	1,808 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 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)																	
120 人の内数	37 人	0 人	0 %																	
就職等の状況	■卒業者数(C) : 22 人 ■就職希望者数(D) : 22 人 ■就職者数(E) : 21 人 ■地元就職者数(F) : 14 人 ■就職率(E/D) : 95 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 67 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 95 % ■進学者数 : 0 人 ■その他 :																			
	(令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報)																			
	■主な就職先、業界等																			
	(令和4年度卒業生)																			
	システム開発・システム運用・ネットワーク技術者・サーバー管理技術者・カスタマーエンジニア・ヘルプデスクなど																			
	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有的場合、例えば以下について任意記載																			
	無																			
	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://kincom.ac.jp/profile/it_engineer/																		
	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)																		
<table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,836 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>112 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>2,776 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>112 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>60 単位時間</td></tr> </table>							総授業時数	2,836 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	112 単位時間	うち必修授業時数	2,776 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	112 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)	60 単位時間
総授業時数	2,836 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	112 単位時間																			
うち必修授業時数	2,776 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	112 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)	60 単位時間																			
(B: 単位数による算定)																				
<table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							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
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)						6 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)						0 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						0 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(IT)業界に出現する新技術、新製品に対応でき、業界で即戦力となり活躍できる技術者を育成するため、業界に精通する専門家や企業と連携し、教育課程の編成、授業科目の開設や授業内容・方法等の改善・工夫、仕事をするために必要となる基礎力、業界の動向など、実践的・専門的な教育を実施するため協議・検討することを基本方針とする。また、就職先企業・卒業生に対し訪問を行い、業界で必要となる知識・技術・技能が満足されているのか、不足が発生しているのかを把握し、次への課題として検討することも基本方針とする。

(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

教育課程編成委員会の委員は学校内委員と企業関係者の委員から構成され、よりよい教育課程の編成を協力し行うものと位置付けている。

「教育課程編成に関する意思決定の課程」

①まず学内委員により大まかな科目全体の割り当てを決定する。

②企業関係者より、業界の動向・新技術・企業に即必要な技術を伺い、次年度の教育課程編成方針を決定する。

③学内委員により、詳細な内容の教育課程の案を作成し外部委員に図り、次年度教育課程を決定する。

④前期終了後、学内委員により現時点の問題点・課題等を集約し、後期にて改善できるもの、次年度にて改善できるものを洗い出し、委員会にて討議決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
小林 徹平	関西電子情報産業協同組合	令和3年9月1日～ 令和5年8月31日(2年)	①
楠瀬 修一	株式会社 ソフテム	令和4年1月21日～ 令和6年1月20日(2年)	③
蛭原 基彰	株式会社 MDPS	令和5年1月21日～ 令和7年1月20日(2年)	③
平野 考一	近畿コンピュータ電子専門学校 校長	令和4年12月1日～ 令和6年11月30日(2年)	—
田上 貴之	近畿コンピュータ電子専門学校 プログラマ学科 科長	令和4年1月21日～ 令和6年1月20日(2年)	—
今村 和江	近畿コンピュータ電子専門学校 キャリアサポート課 課長	令和4年1月21日～ 令和6年1月20日(2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 (3月、9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年9月16日 14:00～16:00

第2回 令和5年3月 3日 14:00～16:00

(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。

意見1:情報処理技術者試験(国家試験)の形式が変わる。この機会に取得を目指してほしい。
 →2年生以上の国家試験対策の科目では、授業内でもこの情報を学生に伝え、学生への受験を促した。午前試験免除制度については、引き続き科目A試験免除という形式で維持される。本校で実施しているIPA提供修了試験に合格し、基本情報技術者試験の合格を目指すための教育に生かす。

意見2:開発現場でもローコード開発など、コードをあまり書かずにシステムを開発するツールも出てきているので知っておいて欲しい。
 →「ローコード開発」というキーワードは授業内で教えているが、具体的に実習を交えた授業はまだ対応できていない。学生が無償で利用できるものも存在するため、基礎的なスキルを身につけた後に使用できるプラットフォームを活用して作品制作などの科目で利用させることを検討する。

意見1:社会に出るまでにプログラミング技術など以外に必要な知識について、インフラ系の知識を得ておいて欲しい。
 特にクラウド(特にAWS)の知識及び経験が必要。

意見2:AWSについては業界標準になりつつある。OracleクラウドやAzureもあまり聞かない。AWSはYoutubeでも説明動画が出ている。

意見3:インターンシップでもAWSを活用した写真共有ソフトのようなテーマで実施している。高校生に魅力を伝えるものには生かすことができるのでは。
 →インフラ構築に関しては、クラウド環境に移行しているという意見を業界からも良く伺っているため、対応を検討している。現在、Microsoftのクラウド環境であるAzureを利用することが可能。業界ではAWSが標準といってよいほど利用されている為、学生が無償で利用できるEducation!については情報提供している。またAcademy参加によるメリットを考え現在調整中。

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
 業界が求める即戦力となる人材を育成するため、企業と連携し、実践的・専門的、時代に即した実習・演習をとりおこなうことを基本方針とする。

①最新の業界動向・専門技術に関しては、IT業界の企業の専門家を講師に招いて授業を行う。
 ②現場実習(インターンシップ)に関しては、IT業界、その他関連企業の受け入れ先を確保し実習指導をおこなってゆく。

(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
 実習・演習前に当校の学科長と企業の講師および実習現場責任者と打ち合わせを行い、実習内容・学生の報告内容・学習成果について定める。実習期間中は学生の実習実施状況や能力取得状況を把握できるよう、企業・学校との情報交換をおこなう。実習終了後は先方企業の講師・現場責任者と学習成果の評価をおこなう。

(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
Java I	業務の流れや開発手法などを学び、ワーク実習を通してプログラマ、システムエンジニアとはどのような仕事を行う、取り組み方を理解することを目的に実施。	株式会社KSP
キャリア対策	採用試験に必要なスキルのみではなく、業界で活躍する現役のシステムエンジニアによる業務で必要なスキルをグループワーク等を通じて身につける。	株式会社 ソフトム

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業界およびその他関連企業より講師を招き、研修・セミナーに参加し、最新の業界・技術動向の把握及び指導力の習得・向上をおこない学生の指導に活かしてゆく。また、現時点において必要であると認められる技術、および技術に関する資格については積極的に取得するべく、企業講習会・セミナーに参画することを基本方針とする。

(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:	CompTIA アカデミックサミット2022	連携企業等:	CompTIA日本支局
期間:	令和4年8月26日	対象:	教育担当者
内容	社会構造変化・DX時代に求められるIT知識についての講義。最新のサイバーセキュリティ状況について紹介。		

研修名:	Oracle Academy Member Hub紹介	連携企業等:	Oracle Academy
期間:	令和5年3月9日	対象:	Oracle Academy参加校
内容	Oracle Academyが利用できるクラウド環境及びリソースの活用研修		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	要支援学生の就職・キャリア支援について考える	連携企業等:	大阪府専修学校各種学校連合会
期間:	令和4年9月21日	対象:	教職員
内容	要支援学生のキャリア支援の有用な新機関に関する講義及び、参加者が連携している支援機関についての情報交換を行う。		

研修名:	大阪司法書士の法律講座	連携企業等:	大阪司法書士会
期間:	令和4年7月29日	対象:	ヒラタ学園教員
内容	学生にとって身近であるSNSや、インターネット上の中傷について事例を交えた講座。		

(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:	CompTIA アカデミックサミット2023	連携企業等:	CompTIA日本支局
期間:	令和5年9月1日	対象:	教育担当者
内容	CompTIA Labを活用したインターンシップや、現役エンジニアの講師紹介などの取り組みなどの情報を得る		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	発達障害の基本的理解について	連携企業等:	堺市発達障害者支援センター
期間:	令和5年8月22日	対象:	ヒラタ学園教員
内容	発達障害についての理解と対応・支援方法を把握することを目的とし、専門機関から講義及びワークを実施いただく。		

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

学校関係者評価は学校関係者により構成された評価委員会が、自己評価の結果について評価することを基本としておこなう評価であり、評価という共同作業を通してお互いに理解を深めることを目的とする。自己評価は、学校が自身の教育活動を振り返って成果や課題を分析し、それに基づいて改善案を検討することであり、学校関係者それぞれの立場、視点から意見をいただき、自己評価の客観性・透明性を高め、よりよい学校をつくることを目的とする。

(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	(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	なし

※(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

学校自己評価の結果をもとに意見交換が行われ、今後の職業教育について等、教育改革や社会変化に対する取り組み、技術教育や就職についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生に対しての成長支援など、多様な観点から意見を得た。

これら意見の活用について、各学科内部において評価内容などを再検討し、以下の取り組みを決定した。

- ・オンライン授業について録画されているのか。
→必要に応じて授業の録画を行う事にした。
- ・職種と血液型の因果関係はあるのか。
→アンケート形式で調査をする事にした。
- ・自分の成長を積極的に臨む人材育成をお願いしたい。
→業界人セミナーや卒業生からの講話を行うなど、業界について学生に知ってもらう機会を増やす取り組みを決定した。

(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
中西 良雄	堺電気工事工業協同組合	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	団体
仲田 浩和	都築電気株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業
高野 眞逸六	タカノアドブレインマーケット	令和4年4月1日～令和6年3月31日(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2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://kincom.ac.jp/public/>

公表時期: 令和5年9月30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

当校の学校関係者に当校がどのような学校であり、どのような状況にあるのか、学校全体の状況を把握できるようにすることが重要であり、そのためには、当校の基礎的情報を含めた必要な情報が、当校自身から関係者等にわかりやすい形で、自発的・積極的に示すことを基本方針とする。

(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	教育理念・目標
(2)各学科等の教育	学校運営
(3)教職員	学校運営
(4)キャリア教育・実践的職業教育	学修成果
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	学生の受入れ募集
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価
(10)国際連携の状況	なし
(11)その他	なし

※(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://kincom.ac.jp/public/>

公表時期: 令和5年9月30日

授業科目等の概要

（（情報処理専門課程 情報クリエイタ工学科（システムエンジニア専攻）））															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		Java I	Java の基礎的コードを理解し、基本的な手続き型プログラムからオブジェクト指向プログラミングまでを学習する。	1前	56	4	○			○	○	○	○	
2	○		C言語	他のプログラム言語の習得に対してベースとなり得るプログラミングの基礎を学習する。	1前	56	4	○			○	○	○		
3	○		Webページ制作基礎	基礎的なHTML/CSSを使ったレイアウト構築手法。入力フォームの生成とJavaScriptのイベント。データ送受信の基礎について学習する。	1前	56	4	○			○	○	○		
4	○		Windowsアプリケーション基礎	VB を使用し、.NET Framework 対応アプリケーションを開発するためのの基本文法、オブジェクト指向プログラミングに必要な文法を講義と実習を交えて学習。	1前	28	2	○			○	○	○		
5	○		データベース	データベース管理システムの基本的な考え方と機能を学習し、データベースを利用したシステム開発や、データ管理に必要な知識と技術を修得。	1前	28	2	△	○		○	○			
6	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	1前	112	7	○			○	○	○		
7	○		ハードウェア概論	CompTIA A+の教材を応用し、ハードウェアの基礎知識を身につける。	1前	28	2	○	△		○	○	○		
8	○		キャリア対策	SPIの特徴と攻略法。言語、非言語能力問題について繰り返し学習する。	1前	28	2	○			○	○	○	○	
9	○		アルゴリズム基礎	アルゴリズム作成に必要な考え方、情報処理技術者試験などの擬似言語対策を実施する。	1前	28	2	○			○	○	○		
10	○		Office実習	業務で使える知識としてMOS資格取得、同時にビジネス文章作成などを学習する。	1前	56	4	○			○	○	○		
11	○		Java I	オブジェクト指向を理解し、パッケージ機能やよく使われるクラス、標準ライブラリによって提供される機能を学習する。	1後	56	4	○			○	○	○	○	
12	○		C言語	基本入出力、アルゴリズムの考え方から、配列、ポインタ、構造体などの実践的なプログラミング技法までを設定された実習課題をもとに学習する。	1後	28	2	○			○	○	○		

13	○		C++	C言語の応用として、C++言語の基礎を、オブジェクト指向の基礎知識を踏まえて習得する。	1後	28	2		○	○	○	○						
14	○		Webページ制作 応用	データベースとの連携やファイル処理を学習し、Webアプリの制作を実施する。	1後	56	4		○	○	○	○						
15	○		.NETアプリケーションI	複数フォームの利用などの規模が大きいプログラムを管理できる技術を学習。実習課題を通じて実践的なプログラム技術を学習する。	1後	28	2		○	○	○	○						
16	○		データベース	ORACLE MASTERの科目である「SQL 基礎I」の取得を目標に、SQLの応用を講義と実習を交えながら学習する。	1後	28	2		○	○	○							
17	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	1後	112	7		○	○	○	○						
18	○		ハードウェア概論	継続してハードウェア構成を学び、Comptia A+などの取得取得を目指す。	1後	28	2		○	○	○	○						
19	○		キャリア対策	企業を招いた業界研究や動向把握・ES作成方法を学び、自己分析を中心に就職活動の事前準備を実施していく。	1後	28	2		○	○	○	○	○					
20	○		システム設計	要求定義、設計、開発、テスト、運用の各工程における手順や技法を学習する。	1後	28	2		○	○	○	○						
21	○		Office実習	業務で使える知識としてMOS資格取得、同時にビジネス文章作成などを学習する。	1後	28	2		○	○	○	○						
22	○		課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。	1通	16	1	△	○	○	○	○						
23	○		Java II	Java言語を用いたプログラミングのうち、より実戦向きの中級～上級の開発テクニックを習得する。	2前	56	4		○	○	○	○						
24	○		C++	オブジェクト指向プログラミング応用技術の習得。 より効果的なクラスを設計するための知識を、講義と実習を交えて学習する。	2前	28	2		○	○	○	○						
25	○		Webアプリケーション開発	最新のWeb技術であるHTML5の基礎を学習する。	2前	56	4		○	○	○	○						
26	○		.NETアプリケーションII	Windows アプリケーションのユーザーインターフェイスの作成から画面間の連携、データベースの参照や更新までを学習。	2前	28	2		○	○	○	○						
27	○		SQL/DBA	ORACLE MASTERの科目である「DBA」の取得を目標に、データベース管理・運用について講義と実習を交えながら学習する。	2前	28	2	△	○	○	○	○						

28	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	2前	112	7	○			○		○	○	
29	○		ネットワーク実習	伝送の手順と接続方式、ネットワークの構築、運用と保守。また安全対策などの基礎的な知識と技法を実技を交えて習得する。	2前	28	2	△	○		○		○	○	
30	○		ソフトウェア理論	疑似言語を用いてアルゴリズム思考能力を養う。	2前	28	2	○			○		○	○	
31	○		キャリア対策	継続して業界研究・ES作成・グループディスカッションの学習を行い、自身の進路を決定していく。	2前	28	2	○			○		○		
32	○		システム設計	情報システムを開発する上で必要な知識として、各工程別に必要となる作業内容や作業目的を学習し、想定したアプリケーションに対して設計書の作成を行っていく。	2前	28	2		○		○		○	○	
33	○		オープンソース実習	オープンソースについての基礎知識を学ぶ。	2前	28	2	△	○		○		○		
34	○		モバイル開発	スマートフォン端末上で動作するAndroidアプリケーションを開発できる技術の基礎を学習する。	2後	56	4		○		○		○	○	
35	○		C#	.NET Framework 対応アプリケーションを開発するために必要な基本文法、オブジェクト指向プログラミングに必要な文法を講義と実習を交えて学習。	2後	56	4		○		○		○	○	
36	○		作品制作	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	2後	112	5		○		○		○	○	
37	○		DBA	前期に引き続きORACLE MASTERの科目である「DBA」の取得を目標に、データベース管理・運用について講義と実習を交えながら学習する。	2後	28	2	△	○		○		○		
38	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	2後	112	7	○			○		○	○	
39	○		ネットワーク実習	伝送の手順と接続方式、ネットワークの構築、運用と保守。また安全対策などの基礎的な知識と技法を実技を交えて習得する。	2後	28	2	△	○		○		○	○	
40	○		ソフトウェア理論	疑似言語を用いてアルゴリズム思考能力を養う。	2後	28	2	○			○		○	○	
41	○		オープンソース開発	システムが動作する環境の概念を理解し、OSS開発の演習を実施する。	2後	28	2	△	○		○		○		
42		○	インターンシップ	企業で一定期間実務体験をし、職業観や職種等についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	2通	40	3		○				○	○	

43	○		課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。	2通	16	1	○	△		○	○	○		
44	○		CCNA基礎	ネットワーク技術スキル向上のため、Ciscoルータの実習を行い、CCENT, CCNAなどの資格取得を目指す。	3前	112	8	△	○		○		○	○	
45	○		オープンソース開発	OSSを活用したシステムの開発及び構築技術の基本を学習。	3前	28	2	○	△		○		○		
46	○		モバイル開発	インターネット上のデータベースとの連携を取り、より実践的なアプリケーションを作成する。	3前	56	4		○		○		○	○	
47	○		作品制作	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	3前	56	4		○		○		○		
48	○		教育実習	教職員の指導を受けながら、学んだ事柄に関する知識・技術を実際に行い、直接肌で感じ、身をもって検証する。	3前	20	1		○		○		○		
49	○		システム設計	ニーズ分析に基づく業務アプリケーションの基本設計を行う。設計の前提となる要求仕様定義を行うための手法を学習する。	3前	56	4	○	△		○		○	○	
50	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	3前	112	7	○			○		○	○	
51	○		キャリア対策	業界研究・ES作成・グループディスカッション・面接対策・時事研究・コミュニケーションなどについて対策学習をする。	3前	28	2	○			○		○		
52	○		CCNA基礎	ネットワーク技術スキル向上のため、Ciscoルータの実習を行い、CCENT, CCNAなどの資格取得を目指す。	3後	112	8	△	○		○		○	○	
53	○		PL/SQL	ストアドプロシージャを用いたDB運用管理方法の学習。作品制作に活かすための応用技術の学習。	3後	28	2		○		○		○		
54	○		オープンソース開発	OSSを活用したシステムの開発及び構築技術の応用を学習。	3後	28	2	△	○		○		○		
55	○		教育実習	教職員の指導を受けながら、学んだ事柄に関する知識・技術を実際に行い、直接肌で感じ、身をもって検証する。	3後	20	1		○		○		○		
56	○		作品制作	学習の集大成として作品制作を行い完成させる。	3後	84	6		○		○		○		
57	○		モバイル開発	インターネット上のデータベースとの連携を取り、より実践的なアプリケーションを作成する。	3後	56	4		○		○		○	○	

58	○		情報処理技術者	情報処理技術者試験の取得に向けて学習する。	3 後	112	7	○			○		○	○
59		○	インターンシップ	企業で一定期間実務体験をし、職業観や職種等についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	3 通	20	1		○			○		○
60	○		課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。	3 通	16	1	○	△		○	○	○	
合計					60	科目	192 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： 必修科目の履修、120単位の取得が必要である		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 各科目の履修について、6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要で		1 学期の授業期間	14 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。