

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														
宮崎マルチメディア専門学校		昭和51年4月1日	佐藤 竜一		〒880-0812 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667														
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地														
学校法人向洋学園		昭和44年8月22日	井手 隆 万昭		〒880-0812 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667														
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士														
商業実務	商業実務専門課程	ITビジネス科		平成27年 文部科学大臣告示第13号	-														
学科の目的 システムの開発や運用、保守関連の会社で活躍する学生を育成するために、プログラミング、情報処理、セキュリティなどの専門技術を学びます。																			
認定年月日 平成26年3月31日																			
修業年限	昼夜	講義		演習	実習	実験													
2年	昼間	1998時間		0時間	1212時間	0時間													
	1998時間		786時間		0時間	1212時間													
単位時間																			
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数		兼任教員数	総教員数													
40人	63人	0人	6人		5人	11人													
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価		■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 優(90以上)・良(70以上)・可(40以上)・不可(40未満)で評価														
長期休み	■学年始:4月4日 ■夏季:7月20日～8月31日 ■冬季:12月21日～1月7日 ■学年末:3月14日		卒業・進級条件		進級:単位の修得、欠席及び欠課が1/4以下 卒業:単位の修得、欠席1/4以下														
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 学生との二者面談は定期的を実施 学生、保護者との三者面談を実施		課外活動		■課外活動の種類 県内外のコンテストに参加 ボランティア活動(周辺地域のイベントのお手伝い、清掃作業)														
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成30年度卒業生) システム開発会社、ゲーム開発会社、システム運用・保守会社、Web制作会社		主な学修成果(資格・検定等)※3		■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業生に関する令和1年5月1日時点の情報)														
	■就職指導内容 担任、就職指導部で連携し、毎週面談を実施しながら計画的に就職活動を行っている				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>17人</td> <td>7人</td> </tr> <tr> <td>Javaプログラミング</td> <td>③</td> <td>21人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング</td> <td>③</td> <td>21人</td> <td>16人</td> </tr> </tbody> </table>		資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ITパスポート試験	③	17人	7人	Javaプログラミング	③	21人	15人	C言語プログラミング
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																
ITパスポート試験	③	17人	7人																
Javaプログラミング	③	21人	15人																
C言語プログラミング	③	21人	16人																
■卒業業者数: 21人		■就職希望者数: 21人		■就職者数: 21人		■就職率: 100%													
■卒業業者に占める就職者の割合: 100%		■その他 ・進学者数: 0人		※種類の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するもの記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)		■自由記述欄													
(平成30年度卒業生に関する平成31年5月1日時点の情報)																			
中途退学の現状	■中途退学者 3名 平成30年4月1日時点において、在学者46名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者43名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ・進路変更 ・体調不良 ・精神的不調		■中退率 6.5%																
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 向洋学園特待生制度(1年次の年間授業料を免除。選考試験を行い結果により免除額が決まる) ■専門実践教育訓練給付: 給付対象 前年度 0人																		
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																		
当該学科のホームページURL	www.multi-m.jp																		

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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れません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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、卒業年度中に在籍している学生等とします。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業業者に占める就職者の割合」とは、卒業業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賞金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)

③上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

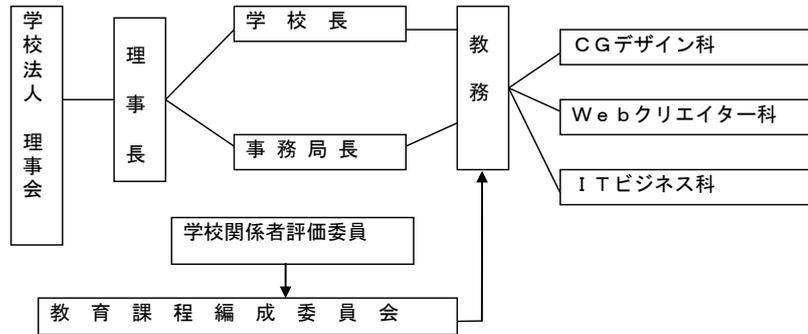
認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

- ① 企業内での専門的業務に従事するために必要な実践力及び、実務能力を身につけさせるための教育課程を編成するため、年度内に各企業との求められる能力や身につけさせておくべき知識についてのヒアリングを行い、次年度に盛り込む。
- ② 学生の実務能力や社会適能力を高めるため、インターンシップを積極的に取り組み、その成果を発表させる機会となる授業科目を開設する。例: インターンシップ・実習での経験をもとに設定したテーマの下、作品の製作や研究を進め、プレゼンテーションを実施
- ③ 専攻分野に対する専門知識や現場で求められる能力を的確に身につけさせるために、業界からの講師を積極的に招聘する。

(2) 教育課程編成委員会等の位置付け



毎年度末、学校関係者委員を招聘、会議を開催する。そこでの討議結果を教育課程編成委員会にも通達し、その上で得た意見や情報を次年度のカリキュラムに組み込む。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和元年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
白石 敬晶	宮崎産業経営大学 経営学部 教授	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	②
石塚 博子	株式会社ベルテ 取締役	〃	③
匠 貴司	株式会社グローアップ 代表取締役社長	〃	③
小園 浩之	株式会社ジーニアスウェブ 代表取締役	〃	③
佐藤 竜一	学校法人向洋学園 宮崎マルチメディア専門学校 校長	〃	
三橋 幸四郎	学校法人向洋学園 宮崎マルチメディア専門学校 副校長	〃	
戸田 美香	学校法人向洋学園 宮崎マルチメディア専門学校 副校長	〃	

※委員の種別の欄には、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。

- 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2回実施 10月、2月実施予定

(開催日時)

第1回 令和1年10月24日 15:00～17:00

第2回 令和2年2月14日 15:00～17:00(予定)

(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

教育課程編成委員会で委員から頂戴した以下の意見について、実施の可能性や方法を検討し対処していく。

① 企業等委員の意見 : ゲームプログラマーとしての教科および就職指導、また作品のクオリティを上げることについてどのような方策を考えているのか。

活用内容 : 今年度からゲームプランニングの授業を取り入れ成果物も増えている。また、アナログゲームの企画・制作活動を行い、ゲーム業界への熱意が強まることで作品のクオリティも向上することを期待しています。

② 企業等委員の意見 : IT系の資格については、大学では、ITパスポートの人気が高く、合格実績も出している。

活用内容 : 本校でも多くの学生がITパスポートを受験しており、過去問を使って演習をこなす方法で指導しています。eラーニング系の教材については現状マッチした教材はありませんでしたので、過去問、市販の模擬問題を使って指導しています。

③ 企業等委員の意見 : (全学科共通)入学してくる学生のタイピング能力が低く、タイピング指導も必要ではないのか。

活用内容 : スマートフォンを使う頻度が高くパソコンでの入力スキルが低くなっている傾向が強いので、多くの時間は取る必要はないが基本スキルとして捉えてタイピング能力の指導も考えていく。

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

①実習・演習を円滑に開始できるように、入学直後より、校内での事前指導や講習会を実施する。②実習先となる企業の情報を的確に学生に開示すると共に、校外実習の受け入れ先である企業見学会の機会を与え、自発的な取り組みを促す予備知識を習得させる。③実務的な実践力のみでなく、各自の職業観や社会人としての自覚を促すため、企業等からの評価は多角的な視点のものにする。④長期に渡る実習の場合は、その段階的な成長を図るため、評価の機会を増やす。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

IT担当の教員と企業の講師が実習前に打ち合わせを行い、実習内容、到達目標等について定める。実習期間中は、担当教員がIT全般の基本的な指導を行い、企業の講師が定期的に専門性の高い技術的な指導を行う。担当教員と企業の講師が連携しながら進捗の確認や評価などの授業運営を行う。実習修了時には、企業の講師による学生の学修成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(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
ゲーム演習	開発現場で実際に使用されているゲームエンジンにてゲーム開発を行い問題解決能力やチームでの開発力を学ぶ	株式会社AVOCADO
ゲームプランニング	ゲームプランナー業務を実践し基本と応用とプレストとプレゼンを繰り返し、ゲームプランニングに必要な知識とスキルを習得する	株式会社ミグ

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

学校法人向洋学園教職員研修規程に明記されている規程に従って以下の基本方針のもと研修を実施する。なお、専攻分野における実務に関する研修は、ITビジネス科が目指す職種であるプログラマーやシステムエンジニアに関わる研修を基本として、指導の幅を広げるためのIT業界全般の研修も実施する。また指導力の修得・向上のための研修は、教員資質の向上に関する研修を実施する。前期（4月～9月、夏季休暇）、後期（10月～3月）の期間を考慮し年間を通して計画する。

- ① 学科の特性に合わせ、現場の活かした知識や、先見的な意見を学ぶ機会を定期的に設ける。
- ② 学生の健全な生活をフォローするために必要となる指導力を向上させる為の研修機会を設置・受講させる。
- ③ 各研修で身に付けた知識等を確実に学生にフィードバックするため、研修の報告を義務付ける。
- ④ 各自の指導力を高めるため、定期的に研究授業の機会を設け、それに対する評価を全職員に実行させる。

(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：プログラマーという職業について 講師：株式会社スカイコム 実施日：平成30年5月24日  
対象：学科教員

研修内容：IT業界のトレンドについて（AI・IoT・ブロックチェーン等）からコーディング規約等の社内様式、優秀なPGの条件

・研修名：ゲーム業界説明 講師：株式会社エイティング 実施日：平成30年5月25日

対象：学科教員

研修内容：ゲーム業界の販売形態（パッケージからダウンロード型）と求められるスキル、及び開発環境の多様化（Unity、アンリアルエンジン、SDK）について

・研修名：ゲーム、デザインに関わる業界について 講師：ソルトライブ株式会社 実施日：平成31年3月7日

対象：学科教員

研修内容：ゲーム市場の現状から今後の展開とそれに対応する組織づくりと実際に必要なスキルとキャラクターデザイン、ゲームUIデザインなどのデザインするポイントの説明

②指導力の修得・向上のための研修等

・研修名:発達障害への理解と関わり方 講師:宮崎県社会福祉事業団ひまわり学園 実施日:平成30年7月30日

対象:全教員

研修内容:発達障害(アスペルガー、LD、ADHD等)の特性、発達障害を抱える学生への適切な対応及び言葉掛け、発達障害を抱える学生への指導上の注意及び禁止事項、保護者との関わりについて学ぶ

・研修名:企業の視点から就職活動を見る 講師:株式会社セレモニー宮崎 実施日:平成30年7月31日

対象:全教員

研修内容:就職ガイダンス参加学生のあり方、履歴書及び面接のチェックポイント、企業の求める人材像などを学ぶ

・研修名:体系的カリキュラム・シラバス作成 講師:株式会社ウチダ人材開発センター

実施日:平成30年8月27日・28日 対象:本校教務

研修内容:インストラクショナル・デザイン(ID)を使って、「誰が、どんな状況で、何を使って、何ができるようになるか」を明確にすることで、学習目標と学習範囲が明確化され、効率がよく魅力的でしっかり評価できる授業シラバスができることを学ぶ

・研修名:パワーアップ研修「接遇マナー」 講師:マナーデザイナー 実施日:平成30年9月20日

対象:学科教員

研修内容:接遇マナー「いきいきと働くために」というテーマで、社会人として必要な接遇能力、接遇の心構え、言葉遣い、感じの良い電話対応等について学び、先生が学生に対して行う「社会人になるための指導」、「就職指導」等に役立つものとなるような研修

・研修名:実践行動学セミナー 講師:一般社団法人実践行動学研究所 実施日:平成30年12月21日

対象:全教員

研修内容:夢の実現、目標達成に必要な心とスキルを身につけることを目的としたアクティブ・ラーニングの手法で展開する動機付け教育プログラムの研修

・研修名:就労支援セミナー 講師:宮崎障害者雇用支援センター 実施日:平成31年2月6日

対象:全教員

研修内容:障害保健福祉施策の歴史から、現状の障害福祉サービス等の体系を学び、対象となる学生に対してアドバイス、サポートできる知識を得る研修

(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: ゲーム業界での3DCGの活用について 講師: 株式会社テコ  
 実施日: 令和2年7月13日 対象: 学科教員  
 研修内容: ゲームやアニメ等、クリエイティブ系の3DCGへ就職するためのアプローチと作品についてのアドバイス、業界の現状、また作品を作るにあたってのコンセプトメイキングや見せ方等を理解する。
- ・研修名: アナログゲームの企画 講師: 株式会社ミグ 実施日: 令和元年10月7日 対象: 学科教員  
 研修内容: SDGsの普及を目的としたアナログゲームの企画。企画から完成・リリースまでの業務フロー、チーム制作のパフォーマンスを最大化するテクニックなどを学び、役割分担表および計画表を作る重要性を理解した。
- ・研修名: ゲーム、デザインに関わる業界について 講師: ソルトライブ株式会社  
 実施日: 令和2年3月 対象: 学科教員  
 研修内容: ゲーム市場の現状から今後の展開とそれに対応する組織づくりと実際に必要なスキルを理解する。ゲームプログラミング、キャラクターデザイン、ゲームUIデザインなどのゲーム業界が必要とするスキルを学ぶ。

② 指導力の修得・向上のための研修等

- ・研修名: ライフプランニング 講師: ソニー生命保険ライフプランナー 実施日: 令和1年5月30日  
 対象: 学科2年生のクラス担任  
 研修内容: 進路指導としての研修。学生が考えるライフプランをどのように指導していくのかを理解する。
- ・研修名: 専門学校未来と戦略 講師: リクルートパートナーズ 実施日: 令和元年7月24日  
 対象: 学科教員  
 研修内容: 高校における様々な指導を理解し、専門学校としての指導法を考える。人間性を育む教育や就職に関わるカリキュラムのあり方、学生や保護者の希望に沿った指導など事例を参考に理解していく。

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

学生がよりよい教育活動を受けられることを目指し、学校をよりよくすることを目的とする。そのために、多岐に渡る意見及び、客観的な意見が必要となることから、学校職員はもとより、卒業生・保護者・関連企業の関係者を委員に命ずることとする。

(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	教育理念、教育目的、人材育成像
(2) 学校運営	諸規定の制定、学則・細則・内規等の整備、防犯対策、個人情報の保護、意思決定機関
(3) 教育活動	教育理念・教育目的・目指す人材像を反映したカリキュラム、カリキュラムの定期的見直し、キャリア教育、授業アンケート、授業計画、成績評価・単位認定、資格試験、教職員、
(4) 学修成果	就職率・推移、資格取得率・推移、退学率の低減
(5) 学生支援	進路・就職への支援、学生相談への支援、学生への経済的支援、保護者との適切な連携、卒業生への支援対策
(6) 教育環境	教育施設・設備、学内外の実習・インターンシップ、危機管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動の適正性、教育成果の伝達、入学選考、学納金
(8) 財務	財務状況、監査、財務状況の情報公開
(9) 法令等の遵守	法令遵守の状況、適切な学校評価への取り組み
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献、公開授業・出張講座、ボランティア活動
(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で討議した意見について、改善方策を検討し対処できるように努めている。

① 企業等委員の意見：「教員の指導能力の向上に対し、方策を採っているか」の評価項目について、「ゲーム業界などは狭き門ではないか?」、「学生の希望と世の中のニーズが合っていないのではないか?」、「入社された学生さんを見ると企業で必要な技術を学ばせる事が大事ではないか?」、「学校で学んでいる事で就職先があるのか?」、「もう少し、企業のニーズに合った授業を行うべきではないか?」という意見があり、企業、学生、学校を取巻く状況を見極めて教員の指導能力の向上のための研修等を検討すべきではないか。

活用内容：企業や学生が求めるものなど必要とされるスキルを常に検討して、ニーズに合った指導ができるように研修等を実施して指導力を上げていく事を考えていく。

② 企業等委員の意見：「卒業生への支援体制はあるか」の評価項目について、同窓会を作るという案が出され、作ることで、「卒業生の中には人事をやっている卒業生もいて、学生の採用に繋がっていく可能性がある」、「卒業生同士で繋がりを持って人脈を広げる機会になる」という意見が出た。

活用内容：様々な卒業生の支援となるものを検討していきたい。まずホームページに卒業生支援のページを作ることを検討していきたい。

③ 企業等委員の意見：「危機管理や防災についての体制や対策を周知しているか」の評価項目について、例えば台風時には、ホームページやメールで案内を行っており、安否確認を含め対応を検討しているという意見が出た。

活用内容：メールでの案内を行ってはいるが、訓練の実施も含めて様々な災害における対応を検討する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
池間 健治	学校法人 旭進学園 宮崎第一中学高等学校 校長	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	中・高等学校
白石 敬晶	宮崎産業経営大学 経営学部 教授	〃	大学
石塚 博子	株式会社ベルテ 取締役	〃	関係企業
匠 真司	株式会社グローアップ 代表取締役社長	〃	関係企業
小園 浩之	株式会社ジーニアスウェブ 代表取締役	〃	関係企業

※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)

URL: www.multi-m.jp 公表年月日: 令和元年10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

企業等との連携を円滑に進めるために必要な学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報は、速やかにかつ的確に提供することとする。

(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、校長名、所在地、連絡先
(2) 各学科等の教育	収容定員、在学学生数、カリキュラム、時間割、目指す資格、卒業後の進路
(3) 教職員	教職員名、教職員の専門性
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学内外に於ける実習、キャリア教育の実施状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、学校施設、地域環境
(6) 学生の生活支援	二者面談、三者面談
(7) 学生納付金・修学支援	学納金、奨学金、授業料減免についての案内
(8) 学校の財務	財務状況閲覧規則
(9) 学校評価	自己評価の結果、学校関係者評価の結果
(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)

URL: www.multi-m.jp

授業科目等の概要

(商業実務専門課程ITビジネス学科) 令和元年度															
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	
○			IT論Ⅰ	ITパスポート試験合格レベルの習得（テクノロジー系、マネジメント系、ストラテジ系）及び、過去問題演習	1通	120		○			○		○		
○			IT論Ⅱ	基本情報技術者試験合格レベルの習得（テクノロジー系、マネジメント系、ストラテジ系）及び、過去問題演習	1通	80		○			○		○		
	○		IT論Ⅱ	基本情報技術者試験・応用情報技術者試験レベルの習得及び、過去問題演習	2通	68		○			○		○		
○			マルチメディア概論	ITの基礎知識の他、CGやWEB、また日常生活のマルチメディア等について学習する	1通	40		○			○		○		
○			マルチメディア概論	CG・WEB・日常生活のマルチメディア及び、視覚・聴覚を用いたインターフェースの構築・デザインを学ぶ。	2通	34		○			○		○		
○			情報セキュリティ	セキュリティ全般の基礎知識及び、情報セキュリティ試験レベルの習得と過去問題演習	1通	80		○			○		○		
○			プログラミング実習Ⅰ	Javaプログラミングの技術とシステム開発手順の習得及び、Javaプログラミング検定の取得	1通	220					○	○	○		
	○		プログラミング実習Ⅱ	Javaプログラミングの上級技術とシステム開発の応用の習得及び、Javaプログラミング検定の取得	2通	204					○	○	○		
○			JavaScript	Webサイト制作でよく実装するJavaScriptを通して、JavaScriptの要素操作やイベントハンドラーなどの基本操作を習得	1通	80					○	○		○	
○			JavaScript	JavaScriptの応用。ブラウザ上で実行できるゲームを制作しながらブラウザの仕組みやデバッグ方法、データ保存などを習得	2通	34					○	○		○	

授業科目等の概要

(商業実務専門課程ITビジネス学科) 令和元年度															
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	
○			Web基礎	Web知識の基礎からHTMLコーディング技術までの習得	1通	80				○	○		○		
○			Web基礎	1年次に学んだWebの基礎知識を活かしてWebサイト制作を学ぶ	2通	68				○	○		○		
○			Webプログラミング	プログラミング言語PHPの基礎及び、実際のロケーションと組み込み方、さらにMySQLからの値の取得、保存を学ぶ	2通	68				○	○			○	
○			マルチメディア実習	グラフィックソフトの基礎的な扱い方、デザイン作成についての知識・技術を学び、ゲーム制作で使用する素材の作成や、簡単な資料作成などが行えるレベルの技術を習得	2通	34				○	○		○		
○			プログラム基礎	アルゴリズム(データ構造、探索・整列等)、フローチャート、疑似言語の基礎の習得	1通	120				○	○		○		
○			プログラム基礎	アルゴリズム(探索・整列等)、フローチャート、疑似言語の基礎から応用の習得	2通	68				○	○		○		
○			データベース基礎	様々なデータからデータベースの設計の手順を習得し、追加、削除、検索をしやすい形に整理する知識、技術を学ぶ	2通	34				○	○		○		
○			データベース(SQL)	データベース操作言語SQLを使ってデータベースの操作を習得	2通	68				○	○		○		
○			ゲームプランニング	ゲーム企画の考え方を習得し、企画書としてまとめ、企画資料のポートフォリオを作成する	1通	40			○			○		○	○
	○		ゲームプランニング	ゲームプランナーの業務の基本を学び、資料をまとめ、プレゼンやプレスト、議事録、採算表の作成などのスキルを習得	2通	17			○			○		○	○

授業科目等の概要

(商業実務専門課程ITビジネス学科) 令和元年度															
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	
○			ゲーム開発実習	ゲームエンジンによるゲーム開発の基本操作を学び、ゲーム制作する	1後	60			○	○			○	○	
	○		ゲーム開発実習	デザインパターンを学び効率的なプログラミング能力、問題解決能力やチームでの開発力を習得する	2前	51			○	○			○	○	
○			オフィス	資料作成に必要な知識、操作を理解し、実習問題を通してスキルを習得。ワード、エクセル、パワーポイントを使用。	2通	34			○	○			○		
○			社会常識・就職実践	一般常識とビジネスマナー等の習得と社会人常識マナー検定取得及び就職のための自己分析、履歴書等の書き方を学ぶ	1通	120			○				○		
○			社会常識・就職実践	社会人としての一般常識及び就職活動のための企業研究、エントリー、面接練習等を行う	2通	204			○				○		
合計				25科目										1998単位時間( 単位)	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：単位の習得、欠席時数が出席すべき日数の1/4以下	1学年の学期区分	2期
履修方法：定期考査(前期・後期)及び平常成績(出席状況等)、欠課時数が総時間の1/4以下	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。