

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			
清風情報工科学院		昭和63年3月11日		平岡 憲人		〒 545-0042 (住所) 大阪府大阪市阿倍野区丸山通1丁目6番3号 (電話) 06-6657-2369			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地			
学校法人清風明育社		昭和63年3月11日		平岡 龍人		〒 545-0042 (住所) 大阪府大阪市阿倍野区丸山通1丁目6番3号 (電話) 06-6657-2369			
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	デザイン・コンピュータ学科(4年制)		平成 7(1995)年度	平成18(2006)年度	平成26(2014)年度			
学科の目的		ITを中心にした産業の技術等変化に対応できる実践的かつ専門的技術を備え、企業から安心・信頼・尊敬される人材を育成する							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		情報活用試験(J検)、ITパスポート、MOS Word/Excel、基本情報技術者試験							
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	
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	3,400 単位時間	1,500 単位時間	4,410 単位時間	3,240 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)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率				
80 人	14 人	0 人		0 %	5 %				
就職等の状況	■卒業者数(C)		5 人						
	■就職希望者数(D)		4 人						
	■就職者数(E)		4 人						
	■地元就職者数(F)		3 人						
	■就職率(E/D)		100 %						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		75 %						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		80 %						
	■進学者数		0 人						
	■その他								
	(令和 5 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
第三者による学校評価	■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) システムエンジニア、プログラマー、ゲームクリエイター、デザイナーなど IT業界、ゲーム業界、デザイン業界				無				
	※民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載								
当該学科のホームページURL	https://i-seifu.jp/								
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		3,400 単位時間						
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)	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		480 単位時間						
	うち必修授業時数		60 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		60 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)								
	総単位数		0 単位						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位						
	うち企業等と連携した演習の単位数		単位						
うち必修単位数		単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		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)		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)		4 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				11 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
先端企業及び職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生および教員に、「社会の先端部分にあり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(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
日々変化するIT業界の情報を入手し、その変化に対応できるカリキュラム構成を実現する

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
飯箸 康弘	一般社団法人協創型情報空間研究所	令和6年4月1日～令和7年3月31日	③
大平 喜義	株式会社Waplus	令和6年4月1日～令和7年3月31日	③
平岡 憲人	清風情報工科学院 校長	令和6年4月1日～令和7年3月31日	—
林 耕平	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 学科長	令和6年4月1日～令和7年3月31日	—
友金 牧人	清風情報工科学院 デザイン・コンピュータ学科 就職センター長	令和6年4月1日～令和7年3月31日	—

※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、5月)

(開催日時(実績))
第1回 令和6年9月27日 15:00～17:00
第2回 令和7年3月予定
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。
半期ごとのカリキュラム編成に活用している

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

先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、学生に「社会の先端分野におり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(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

ITの技術トレンド講義・企業の目に留まる作品制作のワークショップ・企業案件の依頼・キャリアセミナー等

(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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
学力基礎養成講座	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	株式会社すららネット
Web基礎	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	株式会社hyswebdesign
ウェブアプリケーション開発入門	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	JETコンサルティング
C言語	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	JETコンサルティング
システム開発入門	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	JETコンサルティング

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

※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

先端企業および職業人育成に取り組まれている企業人の意見・情報を取り入れ、IT分野の専門的かつ実践的な職業教育を行うことで、教員に「社会の先端分野におり、世界に伍して競ってゆく」という気概を養成する。

(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:	シリコンバレー研修	連携企業等:	シリコンバレー日本大学
期間:	2023年8月27日～9月2日	対象:	システムコース学生
内容	シリコンバレー日本大学と提携し、ITの本場で最新の情報と教育に触れる		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	つくば言語研修	連携企業等:	つくば言語技術教育研究所
期間:	2023年9月	対象:	教員
内容	人前で話す能力や議論の能力、巧みに文章を書く能力や論文を書く能力を鍛える		

(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:	うえぶなう	連携企業等:	ミツエーリンクス
期間:	毎年冬期	対象:	デザイン専攻学生
内容	企業の方を交えてのWeb業界の研究会、座談会を行う		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	つくば言語研修	連携企業等:	つくば言語技術教育研究所
期間:	計画中	対象:	教員
内容	計画中		

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

組織的・継続的な教育活動の改善と教育内容の特色づくりを目的とし、関係企業の職員(情報処理・ゲーム・デザインの各ジャンルごとの企業から)と教職員で構成した学校関係者評価委員会を設置する。組織のうえでは、校長直属とする。評価内容について、真摯に受け止め、改善されるべきところ、また新たな取り組みを要することについて、速やかに対応する

(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	・学校の理念、目標、菊政人材像が明確に定められているか？
(2)学校運営	・年度目標に沿って運営方針を定め、事業計画を策定しているか？
(3)教育活動	・入学希望者のニーズや企業からの要望について、時代の変化を取り
(4)学修成果	・資格取得やものづくり力の向上に成果を上げているか？
(5)学生支援	・学生個々の学習面、生活面での視察、サポートができていますか？
(6)教育環境	・施設、設備について、課題を抽出し、改善に着手しているか？
(7)学生の受入れ募集	・目標に向けて、計画的にルールに従って活動できているか？
(8)財務	・予算、収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか？
(9)法令等の遵守	・留学生の受け入れ、生活支援において、在籍管理を徹底している
(10)社会貢献・地域貢献	・学生が地域の祭礼やイベントに参加、サポートすることを支援、奨励
(11)国際交流	・学生の国際交流について、積極的に取り組んでいるか？

※(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

コロナ禍の中、早々にオンライン授業への対応評価と提案を受け、ハイブリットで「学びを止めない」工夫と安全に改善を行うことにした。また、卒業進級制作展開催は各他校中止の中、企業の協力により滞在時間制限を設定して実施したことは各企業からも高い評価を得て就職活動に繋げられる結果が出た。今後はさらに充実したものになるよう改善点を洗い出し検討を行うことにした

(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
岩根 裕典	株式会社 今日見堂企画	令和6年5月1日～令和7年4月30日	企業等委員/卒業生
北谷 慎悟	コムシス株式会社	令和6年5月1日～令和7年4月30日	企業等委員/卒業生
岡部 武	合同会社シュガーカット	令和6年5月1日～令和7年4月30日	企業等委員/卒業生
平岡 憲人	清風情報工科学院 学校長	令和6年5月1日～令和7年4月30日	
林 耕平	清風情報工科学院 学科長	令和6年5月1日～令和7年4月30日	
井本 直美	清風情報工科学院 副学科長	令和6年5月1日～令和7年4月30日	
友金 牧人	清風情報工科学院 副学科長	令和6年5月1日～令和7年4月30日	
土井 佳巳	清風情報工科学院 教員	令和6年5月1日～令和7年4月30日	

※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://i-seifu.jp/i-seifu_navi/

公表時期: 令和6年6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

専修学校専門課程全般についての理解を深めるとともに、本学の教育活動と学校の運営状況を承知いただくための情報提供とする。

これにより教育内容の連携を深めより一層の協力関係を構築し、実践的な教育活動や学校運営に活かす。必要かつ有用

(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	i清風の教育理念/教育目標
(2)各学科等の教育	企業の皆様へ
(3)教職員	教員の紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	企業の皆様へ
(5)様々な教育活動・教育環境	i-SEIFU NAVI
(6)学生の生活支援	i-SEIFU NAVI
(7)学生納付金・修学支援	入学案内
(8)学校の財務	法人概要
(9)学校評価	i-SEIFU NAVI
(10)国際連携の状況	日本語科・キャリア専攻科
(11)その他	日本語教師養成講座

※(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://i-seifu.jp/school/>

公表時期: 令和6年6月1日

授業科目等の概要

(工業専門課程 デザイン・コンピュータ学科 (4年制))																
	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			○	C言語AM	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	○
2			○	C言語PM	C言語を使用して、プログラミングの基礎を学ぶ。※同じ内容を反復することで理解を深める	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	○
3			○	HTML・CSS基礎A	基本操作とWeb初級・資格取得	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	○
4			○	ITパスポートⅡ	I T系スキルの全般的な向上、国家試験 (I Tパスポート)の受験対応力向上	1 ～ ・ 後	##	8	○			○			○	
5			○	ITパスポートA	I T系スキルの全般的な向上、国家試験 (I Tパスポート)の受験対応力向上	1 ～ ・ 前	##	8	○			○			○	
6			○	ITパスポートB	I T系スキルの全般的な向上、国家試験 (I Tパスポート)の受験対応力向上	1 ～ ・ 前	##	8	○			○			○	
7			○	J 検 応 用 & ネットワーク入門	情報利活用能力試験 (J検) 2 級の取得を目指す	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		
8			○	MOS Excel AM (水)	MOS_Excel資格取得講座	1 ～ ・ 後	60	4	○			○			○	
9			○	MOS Excel PM (月)	MOS_Excel資格取得講座	1 ～ ・ 後	60	4	○			○			○	
10			○	MOS Excel PM (水)	MOS_Excel資格取得講座	1 ～ ・ 後	60	4	○			○			○	
11			○	MOS Word AM (水)	MOS_Word資格取得講座	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	
12			○	MOS Word PM (月)	MOS_Word資格取得講座	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	
13			○	MOS Word PM (水)	MOS_Word資格取得講座	1 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	

14			○ PC基礎A	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1 ～ 前	30	2	○			○		○		
15			○ PC基礎B①	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1 ～ 前	30	2	○			○		○		
16			○ PC基礎B②	情報活用試験3級の合格を目指し、初心者が得るべきコンピュータの前提基礎知識を得る。	1 ～ 前	30	2	○			○		○		
17			○ WEB基礎A	基本操作とWeb初級・資格取得	1 ～ 前	60	4	○			○			○	○
18			○ WEB基礎B	基本操作とWeb初級・資格取得	1 ～ 前	60	4	○			○			○	○
19			○ WEB初級	基本操作とWeb初級・資格取得	1 ～ 後	60	4	○			○			○	
20			○ WEB初級2	Webデザイン初級レベル(下)	1 ～ 後	60	4	○			○			○	
21			○ アルゴリズムⅡ	配列処理の理解、プログラム作成能力向上(プログラミング実習あり)、国家試験(基本情報情報技術者)の対応力向上	1 ～ 後	60	4	○			○			○	
22			○ アルゴリズムA	基本的アルゴリズム(フローチャート)の理解、プログラム作成能力向上	1 ～ 前	60	4	○			○			○	
23			○ アルゴリズムB	基本的アルゴリズム(フローチャート)の理解、プログラム作成能力向上	1 ～ 前	60	4	○			○			○	
24			○ ウェブアプリケーション開発入門	Webアプリの作り方を学ぶ	1 ～ 後	60	4	○			○			○	○
25			○ コンピュータリテラシーA	情報モラル、情報リテラシーの正しい知識の取得及び活用法	1 ～ 前	30	2	○			○		○		
26			○ コンピュータリテラシーB	情報モラル、情報リテラシーの正しい知識の取得及び活用法	1 ～ 前	30	2	○			○		○		
27			○ デザインマインド	コミュニケーションデザインの基本的な知識と見識を中心にデザインマインド力(思考力、意志力)の醸成と強化に向けて学習します。	1 ～ 後	30	2	○			○			○	
28			○ デザイン基礎	デザインとは問題解決の手法であり、決して造形だけをデザインと呼ぶのではないことを学ぶ。	1 ～ 前	60	4	○			○		○		
29	○		学力基礎養成講座A	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ 前	30	2	○			○		○		○

30	○		学力基礎養成講座B	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 前	30	2	○			○		○		○
31	○		学力基礎養成講座C	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 前	30	2	○			○		○		○
32	○		基礎学力養成ST-A	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		○
33	○		基礎学力養成ST-B	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		○
34	○		基礎学力養成ST-C	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		○
35	○		基礎学力養成講座A	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 後	60	4	○			○		○		○
36	○		基礎学力養成講座C	基礎学力を身に付け直す為にインターネットにおける学習教材を利用する	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		○
37		○	就職試験対策	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	1 ～ ・ 後	30	2	○			○		○		
38	○		修学基礎A	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	1 ～ ・ 前	30	2	○			○		○		
39	○		修学基礎B	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	1 ～ ・ 前	30	2	○			○		○		
40	○		修学基礎C	学校での学生生活と専門学校での学び方から社会で活躍するマインド作り	1 ～ ・ 前	30	2	○			○		○		
41		○	基本情報対策Ⅰ	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上	2 ～ ・ 前	60	4	○			○				○
42		○	基本情報対策Ⅱ	IT系スキルの全般的な向上、国家試験(基本情報技術者)の受験対応力向上	2 ～ ・ 後	60	4	○			○				○
43		○	資格対策Ⅰ	日本情報処理検定協会主催の検定試験	2 ～ ・ 前	60	4	○			○		○		
44		○	資格対策Ⅱ	株式会社オデッセイコミュニケーションズ主催検定試験	2 ～ ・ 後	60	4	○			○		○		
45		○	資格対策Ⅱ(水)	日本情報処理検定協会主催Microsoftoffice各種検定試験の上位級取得を目指す	2 ～ ・ 後	60	4	○			○		○		

46			○ 資格対策復習	水曜日・金曜日の資格対策授業の内容を、各自で復習する	2 ～ 後	60	4	○			○		○		
47			○ 就職試験対策Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	60	4	○			○		○		
48			○ 就職試験対策(D)Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	30	2	○			○		○		
49			○ 就職試験対策(G)Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	30	2	○			○		○		
50			○ 就職試験対策(H)Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	30	2	○			○		○		
51			○ 就職試験対策(S)Ⅱ	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 後	30	2	○			○		○		
52			○ 就職試験対策Ⅰ(D)	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○			○		○		
53			○ 就職試験対策Ⅰ(G)	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○			○		○		
54			○ 就職試験対策Ⅰ(H)	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○			○		○		
55			○ 就職試験対策Ⅰ(S)	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ 前	30	2	○			○		○		
56			○ 販 促 デ ザ イ ン・情 報 デ ザ イ ンⅠ	企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからを展望します。	2 ～ 前	60	4	○			○			○	
57			○ 販 促 デ ザ イ ン・情 報 デ ザ イ ンⅡ	企業経営やこの社会を大きく変えていく原動力としての広告、販促、情報デザインの最前線とこれからを展望します。	2 ～ 後	60	4	○			○			○	
58			○ コードモンキーA	初めて触るプログラミングの基礎力をつける	1 ～ 前	30	2		○		○		○		
59			○ コードモンキーB	初めて触るプログラミングの基礎力をつける	1 ～ 前	30	2		○		○		○		
60			○ システム開発入門	Webアプリ開発を通じてシステム開発を学ぶ	1 ～ 後	60	4		○		○		○	○	○
61			○ デザインアプリ基礎	デザイナーの基礎ツールであるPhotoshopとIllustratorの使用方法を学ぶ。	1 ～ 前	60	4		○		○		○		

62			○ デジタルイラスト基礎Ⅰ	Photoshopに慣れ、着色をすることが出来るようになる	1 ～ 前	60	4		○		○		○			
63			○ デジタルイラスト基礎Ⅱ	前期にゲームグラフィック関係の授業を受けていること	1 ～ 後	60	4		○		○		○			
64			○ デッサン初級	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	1 ～ 前	60	4		○		○				○	
65			○ デッサン初級Ⅱ	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	1 ～ 後	60	4		○		○				○	
66			○ 企画基礎-A①	企画とは何かを学び、グループワークを通じ実践的に企画を考え、発表を行う。	1 ～ 前	30	2		○		○		○			
67			○ 企画基礎-A②	企画とは何かを学び、グループワークを通じ実践的に企画を考え、発表を行う。	1 ～ 前	30	2		○		○		○			
68			○ 企画基礎-B	企画とは何かを学び、グループワークを通じ実践的に企画を考え、発表を行う。	1 ～ 前	30	2		○		○		○			
69	○		作品制作A	進級制作の制作を行う。	1 ～ 後	30	2		○		○		○			
70	○		作品制作B	進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る	1 ～ 後	30	2		○		○		○			
71	○		作品制作C	作品制作の作業時間	1 ～ 後	30	2		○		○		○			
72	○		作品制作D	ハード制御による製作物の作成	1 ～ 後	30	2		○		○		○			
73	○		進級制作A	学んだ知識・技術の集大成として作品制作を行う。世の中のトレンドを理解し自身が解決するテーマを設定し制作を行い発表する。	1 ～ 後	60	10		○		○		○			
74	○		進級制作B	進級制作発表会に向けて各チームで作品を作る	1 ～ 後	60	10		○		○				○	○
75	○		進級制作C	進級制作の作業時間	1 ～ 後	60	10		○		○				○	
76	○		進級制作D	ハード制御による製作物の作成	1 ～ 後	60	10		○		○				○	
77	○		卒業進級制作Ⅰ(D)	学んだ知識・技術の集大成として作品制作を行う。世の中のトレンドを理解し自身が解決するテーマを設定し制作を行い発表する。	2 ～ 前	60	10		○		○				○	

78	○		卒業進級制作 I (G)	卒業進級制作	2 ～ ・ 前	60	10		○		○		○		
79	○		卒業進級制作 I (H)	ハード制御による製作物の作成	2 ～ ・ 前	60	10		○		○			○	
80	○		卒業進級制作 I (IT)	各自の目標を立てた資格に挑戦し、複数合格を得る。そして、就職内定獲得を目指す	2 ～ ・ 前	60	10		○		○			○	
81	○		卒業進級制作 I (S)	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 前	30	5		○		○		○		
82	○		卒業進級制作 II (D)	学んだ知識・技術の集大成として作品制作を行う。世の中のトレンドを理解し自身が解決するテーマを設定し制作を行い発表する。	2 ～ ・ 後	60	10		○		○			○	
83	○		卒業進級制作 II (G)	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 後	60	10		○		○		○		
84	○		卒業進級制作 II (H)	ハード制御による製作物の作成	2 ～ ・ 後	60	10		○		○			○	
85	○		卒業進級制作 II (IT)	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 後	60	10		○		○			○	
86	○		卒業進級制作 II (S)	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 後	30	5		○		○		○		
87		○	電子回路 I	電子部品の記号と部品の基礎知識	2 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
88		○	電子回路 II	デジタル基本回路の習得	2 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
89		○	発想力トレーニング	商品の研究やテーマに対する考え方を通して十何な発想力を鍛え、企画能力の向上を図る	2 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
90		○	デザイン実習	デザインの基礎を学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	1 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		
91		○	デザイン実習	デザインの基礎を学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	1 ～ ・ 後	60	4			○	○		○		
92		○	プログラミング実習	プログラム実習	1 ～ ・ 後	60	4			○	○		○		
93		○	プログラミング実習A	プログラム実習	1 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		

94			○ プログラミング実習B	プログラム実習	1 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		
95			○ 就職活動実践	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	1 ～ ・ 後	30	2			○	○		○		
96			○ 就職活動実践(D)Ⅱ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 後	30	2			○	○		○		
97			○ 就職活動実践(G)Ⅱ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 後	30	2			○	○		○		
98			○ 就職活動実践(H)Ⅱ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 後	30	2			○	○		○		
99			○ 就職活動実践(IT)Ⅱ	初めて就職活動を予定している学生を対象とし、自己の強みを活かし、就職活動を計画的に行えるようになることを目指す	2 ～ ・ 後	60	4			○	○		○		
100			○ 就職活動実践(S)Ⅱ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 後	30	2			○	○		○		
101			○ 就職活動実践Ⅰ	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		
102			○ 就職活動実践Ⅰ(D)	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 前	30	2			○	○		○		
103			○ 就職活動実践Ⅰ(G)	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 前	30	2			○	○		○		
104			○ 就職活動実践Ⅰ(H)	基礎学力を伸ばし、技術者の基礎となる一般常識を知り、SPIなどの各試験を知り、対策を立てて入社試験に備える。	2 ～ ・ 前	30	2			○	○		○		
105			○ 就職活動実践Ⅰ(S)	就活進捗を振り返りつつ、自己分析、企業研究を深め、内定を勝ち取る	2 ～ ・ 前	30	2			○	○		○		
106			○ 制作実習	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		
107			○ 制作実習Ⅱ	年間の成果発表のため作品制作を行う	2 ～ ・ 前	60	4			○	○		○		
108			○ Unity基礎Ⅰ	Unityを用いてツールのオペレーションの知識の向上、およびC#の知識向上	3 ～ ・ 前	60	4	○			○			○	
109			○ Unity基礎Ⅱ	Unityを用いてツールのオペレーションの知識の向上、およびC#の知識向上	3 ～ ・ 後	60	4	○			○			○	

110			○ VBA基礎 I	マクロとは、プログラミングとは、という概念を学ぶ	3 ～ 前	60	4	○			○		○		
111			○ データベース基礎 I	データベース運用知識の習得	3 ～ 前	60	4	○			○		○		
112			○ コミュニケーションデザイン戦略 I	今までの個々の制作のやり方や領域を超えて、多様化するメディアやツールの連携の最適化を図り、新しいコミュニケーションデザインのあり方を追究します。	3 ～ 前	60	4	○			○			○	
113			○ コミュニケーションデザイン戦略 II	今までの個々の制作のやり方や領域を超えて、多様化するメディアやツールの連携の最適化を図り、新しいコミュニケーションデザインのあり方を追究します。	3 ～ 後	60	4	○			○			○	
114			○ デザインビジネス	マーケティングやデジタルコミュニケーション、ブランディングなど、多様なメディアの事例なども交えたより実践的な内容で学習します。	3 ～ 前	30	2	○			○			○	
115			○ 就職活動 I	インターンシップの参加への意識づけや就職活動の計画作成を目的とする	3 ～ 前	60	4	○			○		○		
116			○ 就職活動 II	インターンシップの参加への意識づけや就職活動の計画作成を目的とする	3 ～ 後	60	4	○			○		○		
117			○ 3Dモデリング基礎 I	基本的な3Dについての説明、モデリングに慣れる	3 ～ 前	60	4		○		○		○		
118			○ 3Dモデリング基礎 II	前期にゲームグラフィック関係の授業を受けていること	3 ～ 後	60	4		○		○		○		
119			○ アナログイラスト	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	3 ～ 前	60	4		○		○			○	
120			○ アナログイラスト II	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	3 ～ 後	60	4		○		○			○	
121			○ グラフィックデザイン	課題作品を通じ、デザインの表現方法や考えの幅をひろげていく。	3 ～ 後	60	4		○		○		○		
122			○ ゲームグラフィック基礎 I	専攻科に上がる為に、3D・イラストで弱い部分を補填する	3 ～ 前	30	2		○		○		○		
123			○ ゲームグラフィック基礎 II	3Dモデリング、テクスチャについての理解を深める	3 ～ 後	60	4		○		○		○		
124			○ ゲームプログラム基礎 I	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ 前	60	4		○		○		○		
125			○ ゲームプログラム基礎 A II	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ 後	60	4		○		○		○		

126			○	ゲームプログラム基礎BⅡ	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
127			○	ゲーム企画	企画立案・資料作成練習	3 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
128			○	ゲーム企画Ⅱ	企画立案・資料作成練習	3 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
129			○	3DアニメーションⅠ	Maya基本操作(アニメ)	3 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
130			○	3DアニメーションⅡ	Maya応用操作(アニメ)	3 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
131			○	DirectX11 基礎Ⅱ	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
132			○	DirectX11 基礎AⅠ	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
133			○	DirectX11 基礎BⅠ	DirectX11を用いて3Dゲームプログラムの技術及び知識の向上	3 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
134			○	IoT基礎Ⅰ	Meshなどの無線通信を使ったIoTの基礎	3 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
135			○	IoT基礎Ⅱ	Meshなどの無線通信を使ったIoTの基礎	3 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
136			○	Programming AssistantⅠ	1年生を対象としたプログラム授業の補佐を行う	3 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
137			○	Programming Assistant AⅡ	1年生を対象としたプログラム授業の補佐を行う	3 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
138			○	Programming Assistant BⅡ	1年生を対象としたプログラム授業の補佐を行う	3 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
139			○	UXデザインⅠ	Webデザイン上級レベル(上)チーム制作を通し、組織としての連携プレーを体験する。	3 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	○
140			○	UXデザインⅡ	Webデザイン上級レベル(下)	3 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	○
141			○	WEBデザインⅠ	Webデザイン中級レベル(下)+チーム制作を通し、組織としての連携プレーを体験する。	3 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	○

142			○ WEBデザインⅡ	顧客の心理段階にあわせたアクションプラン	3 ～ ・ 後	60	4		○		○				○	○
143			○ WordPress 実践Ⅰ	WordPressの操作と仕組みを構築の仕組みを体験する。	3 ～ ・ 前	60	4		○		○				○	
144			○ WordPress 実践Ⅱ	WordPressの操作と仕組みを構築の仕組みを体験する。	3 ～ ・ 後	60	4		○		○				○	
145			○ ティーチングアシスタント	授業のアシスタント	3 ～ ・ 前	##	16		○		○				○	
146			○ ハードウェア基礎Ⅰ	LED順次点灯回路の設計	3 ～ ・ 前	60	4		○		○				○	
147			○ ハードウェア基礎Ⅱ	自作ハードの設計	3 ～ ・ 後	60	4		○		○				○	
148			○ マイコン制御Ⅰ	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法を学ぶ	3 ～ ・ 前	60	4		○		○				○	
149			○ マイコン制御Ⅱ	マイコンを使って、多彩な機器の制御方法を学ぶ	3 ～ ・ 後	60	4		○		○				○	
150			○ 企画基礎(TA)	授業のアシスタント	3 ～ ・ 前	30	8		○		○			○		
151			○ (TA)ウェブアプリケーション開発入門	授業のアシスタント	3 ～ ・ 後	60	4			○	○				○	
152			○ (TA)システム開発入門	授業のアシスタント	3 ～ ・ 後	60	4			○	○				○	
153			○ (TA)進級制作B	授業のアシスタント	3 ～ ・ 後	60	8			○	○				○	
154			○ ゲームグラフィック実習AⅠ	復習をかねて、課題を制作・個別指導をする	3 ～ ・ 前	60	4			○	○			○		
155			○ ゲームプログラム実習AⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4			○	○			○		
156			○ ゲームプログラム実習BⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4			○	○			○		
157			○ Eagle実践Ⅰ	電子回路作図、プリント基板パターン作成CADの使用方法和簡単な回路の学習	3 ～ ・ 前	60	4			○	○				○	

158			○ Eagle実践Ⅱ	電子回路、新規電子部品デザインの作成	3 ～ ・ 後	60	4				○	○			○	
159			○ ゲームプログラ ム実習 AⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
160			○ ゲームプログラ ム実習 AⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○			○	
161			○ ゲームプログラ ム実習 BⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○			○	
162			○ ゲームプログラ ム実習 BⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
163			○ ゲームプログラ ム実習 CⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○			○	
164			○ ゲームプログラ ム実習 CⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○			○	
165			○ ゲームプログラ ム実習 DⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
166			○ ゲームプログラ ム実習 DⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
167			○ ゲームプログラ ム実践 AⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○			○	
168			○ ゲームプログラ ム実践 AⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○			○	
169			○ ゲームプログラ ム実践 BⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
170			○ ゲームプログラ ム実践 BⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○			○	
171			○ ゲームプログラ ム実践 CⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○			○	
172			○ ゲームプログラ ム実践 CⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
173			○ ゲームプログラ ム実践 DⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○			○	

174			○	ゲームプログラミング実践DⅡ	プログラム実習	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
175			○	ゲームプログラミング実践EⅠ	プログラム実習	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
176			○	システム開発実習AⅠ	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
177			○	システム開発実習AⅡ	サーバ側で動作するアプリケーションの作成	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
178			○	システム開発実習BⅠ	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
179			○	システム開発実習BⅡ	Windows で動作するフォームアプリケーション作成	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
180			○	デザイン制作実習Ⅰ	デザインを学んだ中で、各自がテーマを設け演習形式で自学自習を行う。	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
181			○	プログラミング実習	Visual Studio 2022、C#を利用してプログラミングを学ぶ	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
182			○	開発言語実践AⅠ	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
183			○	開発言語実践AⅡ	開発に必要な様々な知識とノウハウを習得する	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
184			○	開発言語実践BⅠ	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	3 ～ ・ 前	60	4				○	○		○		
185			○	開発言語実践BⅡ	通信でサーバにアクセスして動作するアプリケーションの作成	3 ～ ・ 後	60	4				○	○		○		
186			○	企画設計実践Ⅰ	年間の成果発表のため作品制作を行う	3 ～ ・ 前	30	5				○	○		○		
187			○	企画設計実践Ⅱ	年間の成果発表のため作品制作を行う	3 ～ ・ 後	30	5				○	○		○		
188			○	デザインマネジメント	デザインを「経営」という視点から捉えてみる「マネジメント思考」に挑戦します。コンセプトキーワードは「多様性&イノベーション」で想像力と創造力の深化	4 ～ ・ 後	30	2	○				○			○	
189			○	システムUI研究・設計Ⅰ	業務WEBアプリケーションを通じた設計の基礎知識の習得	4 ～ ・ 前	60	4	○				○		○		

190			○ システムUI研究・設計Ⅱ	設計の基礎知識の習得	4 ～ ・ 後	60	4	○			○		○		
191			○ データベース運用・設計Ⅰ	SQL とデータベース運用知識の習得	4 ～ ・ 前	60	4	○			○		○		
192			○ データベース運用・設計Ⅱ	Windows やシステム運用知識の習得	4 ～ ・ 後	60	4	○			○		○		
193			○ 3Dモデリング応用Ⅰ	Maya基本操作（モデリング）	4 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
194			○ 3Dモデリング応用Ⅱ	Maya基本操作（モデリング）	4 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
195			○ DirectX11 応用Ⅰ	DirectX11を用いてゲームプログラムの技術及び知識の向上	4 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
196			○ DirectX11 応用Ⅱ	DirectX11を用いたプログラミングの技術及び知識の向上	4 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
197			○ Unity応用Ⅰ	Unityを用いてツールのオペレーションの知識の向上、およびC#の知識向上	4 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
198			○ WEBディレクションⅠ	基本操作とWeb初級・資格取得	4 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	○
199			○ WEBディレクションⅡ	企画のコンセプト・ターゲットの整合	4 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	○
200			○ アナログイラスト上級Ⅰ	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	4 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
201			○ アナログイラスト上級Ⅱ	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	4 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	
202			○ デジタルイラスト応用Ⅰ	自身の制作したイラストを着色。	4 ～ ・ 前	60	4		○		○		○		
203			○ デジタルイラスト応用Ⅱ	自身の制作したイラストを着色。	4 ～ ・ 後	60	4		○		○		○		
204			○ デッサン上級Ⅰ	モノの形を理解し、正確に描けるようになる	4 ～ ・ 前	60	4		○		○			○	
205			○ デッサン上級Ⅱ	人物のバランス等のキャラクターデザインの要素、画面上での背景やキャラクター等の構図について学ぶ	4 ～ ・ 後	60	4		○		○			○	

206		○	ハードウェア 応用Ⅰ	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発 実習	4 ～ ・ 前	30	2			○	○			○	
207		○	ハードウェア 応用Ⅱ	ワンチップCPUを利用した制御機器の開発 実習	4 ～ ・ 後	60	4			○	○			○	
208		○	3D アニメー ション実習Ⅰ	アニメーション実習	4 ～ ・ 前	60	4			○	○			○	
209		○	3D アニメー ション実習Ⅱ	アニメーション実習	4 ～ ・ 後	60	4			○	○		○		
210		○	3Dグラフィッ ク実習Ⅰ	各自で就職に必要な作品を制作する	4 ～ ・ 前	60	4			○	○			○	
合計				210 科目		852 (11,250) 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：各年次に必修科目である卒業進級制作を履修してそれ以外の履修科目の単位数の合計が履修年次の単位数を満たすこと。(2年制・1700時間/116単位 3年制・2550時間/174単位 4年制・3400時間/232単位)				1学年の学期区分	2期
履修方法：通学による履修				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。