

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																						
北海道ハイテクノロジー専門学校		昭和62年12月4日		佐藤 俊		〒061-1396 恵庭市恵み野北2丁目12番1 (電話) 0123-36-8119																						
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																						
学校法人滋慶学園		昭和63年1月5日		浮舟 邦彦		〒134-0084 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																						
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士																					
工業	工業専門課程		ITメディア学科			○																						
学科の目的	次のような人材を輩出することを本学科の目的とする。(ディプロマポリシー) よりよい社会の創造に向けて課題発見・問題提起ができ、テクノロジーを駆使して「便利」「安心」「楽しい」を社会に提供できる人材を養成する。																											
認定年月日	昭和63年4月1日																											
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	90単位	74単位		31単位																							
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)		専任教員数		兼任教員数	総教員数																			
240人		241		5		4		33	37																			
学期制度	■1学期: 4月1日～9月30日 ■2学期: 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 成績評価における評価点は、平素の学習状況、出席状況の3要素による加点ならびに試験結果を元に100点法とし、60点以上を合格点とし、成績評価による学業結果を総合的に判断し、GPAを用いて算出する。GPAの算出は、小数点以下第3位以下を四捨五入する。 【GPAを算出する計算式】 GPA＝[(該当授業科目の単位数×各授業科目で得たGP)の合計]÷[当該学期に評価を受けた各授業科目の単位数の合計]																						
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏 季: 7月下旬～8月下旬 ■冬 季: 12月下旬～1月上旬 ■学年末: 3月31日				卒業・進級条件	選択必修科目・自由選択科目のどれかを必ず選択し、履修することが、進級・卒業要件となり、進級・卒業認定は判定会議にて学校長が行う。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談・保護者との連携				課外活動	■課外活動の種類 NoMaps、北海道警察、レバンガSAPPOROによる特別講義を通しての連携、ネットトラブル防止教室などのイベント開催、ローカル・クリエイターズ・エキシビション 5などのイベント参加。 ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) IT企業および一般企業 ■就職指導内容 履歴書指導・面接練習等 ■卒業者数 81 人 ■就職希望者数 73 人 ■就職者数 73 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 90.1 % ■その他 (令和 5 年度卒業生に関する令和6年5月1日 時点の情報)				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(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) <table><tr><td>資格・検定名</td><td>種</td><td>受験者数</td><td>合格者数</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等			資格・検定名	種	受験者数	合格者数																
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																									
中途退学の現状	■中途退学者 6 名 ■中退率 2.3 % 令和5年3月31日時点において、在学者155名(令和5年3月31日卒業者を含む) 令和6年3月31日時点において、在学者260名(令和6年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 進路変更・療養・心身的要因 ■中退防止・中退者支援のための取組 精神疾患・友人関係・学習意欲低下等により欠席が多い学生には担任が本人・保護者・寮などに連絡をとり多面的にサポートしている。また必要があれば本校スクールカウンセラーにつなぎ面談を実施している。																											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ○兄弟姉妹・保護者特待生制度 ○単位減免制度 ○卒業生減免制度 ○留学生特待減免制度 ○公務員特待減免制度 ○跡取り減免制度 ○Wライセンス減免制度 ○特待生制度 ○大学入試共通テスト受験者特待生制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																											
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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://www.hht.ac.jp/departments/itmedia/																											

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・業界の求める知識・技術が教育課程に反映されるように業界の動向に関して情報交換を行い、教育課程の改善および改定を定期的実施することを目的とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、教育課程の編成において企業・業界団体の意見を活かし、IT関連教育に必要となる最新のハードウェアおよびソフトウェア動向などの知識・技術を反映するための連絡体制を行う機関として活動する。委員会において、職業教育の水準の維持向上を図り、実践的な職業人教育を行うために、教育課程の改善および改定を定期的実施する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

名 前	所 属	任期	種別
廣瀬 岳志	Nomaps実行委員会	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	①
藤浦 将輝	株式会社ナスカコンピュータ	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年)	③
早坂 正利	北海道ハイテクノロジー専門学校 教務部長	令和4年11月1日～ 令和6年3月31日(2年)	教育課程編成 責任者
田口 勇人	北海道ハイテクノロジー専門学校 ITメディア学科 リーダー	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	教育課程編成 責任者

※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

年間開催数:2回 開催時期:7月及び2月

(開催日時)
令和5年7月 北海道ハイテクノロジー専門学校内にて
令和5年2月 北海道ハイテクノロジー専門学校内にて
令和6年7月 北海道ハイテクノロジー専門学校内にて
令和7年2月 北海道ハイテクノロジー専門学校内にて

(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

今年度委員よりいただいた意見は次の2点に集約されます。(1)学外イベント参加の増加 (2)ビジネスマナー教育の強化
これに対して、「Nomaps主催のイベントとの連携」と「マナー科目の新設」によって上記項目の改善を図ることを委員会において確認しました。

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

ドローン専攻においてドローン技術者を目指す学生に対し、基礎スキルとしてのドローン操作および、安全飛行から実用的な飛行まで一連の飛行技術向上のための専門知識・技術について、アドバイスおよびカリキュラム開発、評価・改善を行う。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

ドローン技術の向上に関わる授業について、連携企業の社員あるいは連携企業の人脈で紹介いただく業界人が講師を務める。ドローン飛行について、1年生では国家試験合格に向けてDJI製ドローンを安全に飛行させられる技術を身につける。連携企業はライセンス講習会を行ってきた実績がある。その上で2年生では国家資格を取得し、より実践的な飛行方法を、連携企業の実践例から学ぶ。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ドローン基礎	ドローン産業や基本的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用、飛行申請ができるようになる。	株式会社CDP北海道
ドローン応用[A][B]	産業機や農業機ドローンの知識・技術を学び、ドローンの管理・運用、飛行申請ができるようになる。	株式会社CDP北海道
ドローン特講[A][B][C]	ドローン分野の情勢を理解し主体的に技術を学び、課題を解決できるようになる。	株式会社CDP北海道
ドローンプログラミング	ドローンの安全な自動操縦を実現させるためのプログラミング技法を身につけることができるようになる。	株式会社CDP北海道
ドローン応用[C][D]	ドローン操縦の応用技術を学び、安全に飛行させることができるようになる。	株式会社CDP北海道

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	
学園および学校が実施する担任研修、研究授業、教務部長会議などを通じて教員としての教授力向上を図る。専門スキルに関しては、IT関連業界が主催するソリューション、セミナー、研修会などに参加し、最新状況の収集を行い、学生指導・学生支援のスキルアップを図る。	
(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	
令和5年1月21日～29日 北海道eスポーツ協会主催「HOKKAIDO esports FESTIVAL 2023」内各種セミナー参加 令和6年8月5日 北専各連工業部会教職員研修会参加	
②指導力の修得・向上のための研修等	
・学園グループ内 教務リーダー研修(11月) ・学園グループ内 担任研修(2月) ・学園グループ内 講師研修会(2月) ・学園グループ内 学科長研修(10月) ・学園グループ内 OJT研修(9月) ・北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会「職業実践専門課程」に係る研修(7月・12月)	
(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	
令和6年2月 Nomaps実行委員会主催各種セミナー、北海道eスポーツ協会各種eスポーツセミナー等に参加 令和7年2月 Nomaps実行委員会主催各種セミナー、北海道eスポーツ協会各種eスポーツセミナー等に参加予定	
②指導力の修得・向上のための研修等	
・学園グループ内 教務リーダー研修(11月) ・学園グループ内 担任研修(2月) ・学園グループ内 講師研修会(2月) ・学園グループ内 学科長研修(10月) ・学園グループ内 OJT研修(9月) ・北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会「職業実践専門課程」に係る研修(7月・12月)	
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	
日々の学校運営については学内の学校長、教務部長、部門長の会議である「運営会議(定例会毎月2回)」にて運営の見直し並びに次年度事業計画修正への検討を行っている。また、学校関係者評価委員会で得られた外部評価における意見や提案はその内容を検討し12月には改善計画を含めた事業計画を策定している。自己点検自己評価については、年度修了後に「計画」「実践」「評価」の一連の評価を行うために、学校評価ガイドラインに設定した目標や、具体的な計画の実践状況について学校評価委員会を開催し自己評価点検を実施し学校関係者評価との連動により学校運営に活用している。一方教育活動については教務部長ならびに学科長で構成される学内組織である「教育改革委員会(定例会月1回開催)」にて問題の検討や計画の修正等を検討し、年2回の教育課程編成委員会への報告により毎年次年度カリキュラムへ反映し日々の授業運営の改善に取り組んでいる。	
(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	・理念・目的・育成人材像は定められているか ・学校の特色は何か ・学校の将来構想を抱いているか
(2)学校運営	・運営方針は定められているか 2-5事業計画は定められているか ・運営組織や意思決定機能は効率的なものになっているか ・人事や賃金での処遇に関する制度は整備されているか ・意思決定システムは確立されているか ・情報システム化などによる業務の効率化が図られているか
(3)教育活動	・各学科の教育目標、育成人材像はその学科に対応する業界の人材ニーズに向けて正しく方向づけられているか ・修業年限に対応した教育到達レベルは明確にされているか ・カリキュラムは体系的に編成されているか ・学科の各科目はカリキュラムの中で適正な位置づけをされているか ・キャリア教育の視点にたったカリキュラムや教育方法などが実施されているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・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 ・教員の専門性を向上させる研修を行っているか ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・資格取得の指導体制はあるか

(4)学修成果	・就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が図れているか ・資格取得率の向上が図れているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生のの社会的な活躍及び評価を把握しているか
(5)学生支援	・就職に関する体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・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 ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生寮等、学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか
(6)教育環境	・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 ・学外実習、インターンシップ、海外研修などについて十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	・学生募集活動は適正に行われているか ・学生募集において教育成果は正確に伝えられているか ・入学選考は適正かつ公平な基準に基づき行われているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備は出来ているか
(9)法令等の遵守	・法令、設置基準などの遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関しその保護のための対策が取られているか ・自己点検・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己点検自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか
(11)国際交流	・グローバル人材の育成に向けた国際交流などの取り組みを行っているか

※(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

学校関係者評価は年に1度実施している学校関係者評価委員会により各委員の意見を反映し学校運営に活かすべく方針を決定している。

業界・地域の新しい動きをリードする産官学協同教育を柱とした教育環境の提供を推し進める。

1. 早期から専門性に触れられる(アーリーエクスポージャー)カリキュラム構成にする。
2. 模擬患者演習、業界との共同研究をカリキュラムに取り入れることにより、主体的、対話的で深い学び(アクティブラーニング)を推進する。
3. 創造力を育む異分野交流学习の仕組みを創り、実行する。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年11月30日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐伯 聡	株式会社 フロンティアサイエンス	2024/4～2026/3	卒業生代表
鈴木 弘美	在校生保護者	2024/4～2026/3	保護者代表
大場 真哉	帯広大谷高等学校	2024/4～2026/3	高等学校
早坂 貴敏	北海道議会議員	2024/4～2026/3	地域関係者
上見 崇	斜里地区消防組合消防本部	2024/4～2026/3	業界関係者
白川 努	株式会社 サン格林太陽園	2024/4～2026/3	業界関係者

※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 平成29年7月
(ホームページ)

URL: <https://www.hht.ac.jp/disclose-information.html>

公表時期: 毎年9月1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

企業等の学校関係者に対しては、業界視点を越えた教育施設としての社会活動からの評価視点を得ることが出来るため、これらを学校教育の客観的な評価、運営での業界目線、地域目線、保護者目線、卒業生目線、そして行政目線から第三者の外部評価と意見をいただく委員会として位置づけをしている。したがって、その情報提供は、学科ごとに設けた教育課程編成委員からの教育評価や産学連携、業界連携についての報告を密に行うとともに、入学式、実習報告会、懇談会、研究発表会、学園祭、卒業式等の行事にも委員の出席をいただき、学園の生の活動の理解を得る機会を持つように心がけとともに、ホームページを通じて積極的に学校情報を発信し、学校の運営状況について知っていただく機会を持つ努力と教育施設としての水準の向上に努めている。

(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	(1)学校の概要、目標及び計画
(2)各学科等の教育	(2)各学科等の教育
(3)教職員	(3)教職員
(4)キャリア教育・実践的職業教育	(4)キャリア教育・実践的職業教育
(5)様々な教育活動・教育環境	(5)様々な教育活動・教育環境
(6)学生の生活支援	(6)学生の生活支援
(7)学生納付金・修学支援	(7)学生納付金・修学支援
(8)学校の財務	(8)学校の財務
(9)学校評価	(9)学校評価
(10)国際連携の状況	(10)国際連携の状況
(11)その他	(11)その他

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

情報提供はHPIにて公開をしている

自己点検自己評価による

<https://www.hht.ac.jp/resources/pdf/abm20180731.pdf>

別紙様式4

<https://www.hht.ac.jp/disclose-information.html>

法人決算書及び監査報告書

https://www.hht.ac.jp/resources/pdf/abm20180629_01.pdf

https://www.hht.ac.jp/resources/pdf/abm20180629_02.pdf

学校関係者評価委員会報告書

<https://www.hht.ac.jp/resources/pdf/abm2018071901.pdf>

学校関係者評価結果及び改善方策

<https://www.hht.ac.jp/resources/pdf/abm2018022302.pdf>

授業科目等の概要

(工業専門課程 I Tメディア学科) 令和5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	
○			オリエンテーション	入学前の不安要素を払拭し、新学期をスムーズに迎えるための準備、心構えができるようになる。	1前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン[A]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実行する準備ができるようになる。	1前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン[B]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実行する準備ができるようになる。	1後	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン[C]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。	2前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン[D]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。	2後	15	1	○			○		○		
○			総合学習	業界の職種や業務内容、必要なスキルを理解し、自身の目指す分野を決定できるようになる。	1前	60	4	○			○		○	○	
○			PC操作基礎	PCの基本操作や基本的なIT用語を理解し使用できるようになる。	1前	15	1	○			○		○		
○			Excel	Excelの基礎的な操作ができるようになる。	1前	30	1		○		○			○	
○			アルゴリズム[A]	アルゴリズムの基本的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。	1前	30	2	○			○			○	
○			IT資格[A]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	1前	60	4	○			○			○	
○			Python基礎	Pythonによる基礎的なプログラミングができるようになる。	1前	60	4	○			○			○	
○			デザイン入門	業界の職種や業務内容、必要なスキルを理解し、自身の目指す分野を決定できるようになる。	1前	15	1	○			○			○	
○			一般教養	ビジネスシーンを例にとり、社会人に求められる基礎的知識・教養を身につけることができるようになる。	1前	15	1	○			○		○		
	○		ドローン概論	ドローン資格取得に必要な知識・技術を身につけることができるようになる。	1前	30	2	○			○			○	
	○		ビジネス資格[A]	ビジネス社会の基本ルールを理解し、これらの知識や行動の型を身につけることができるようになる。	1前	30	2	○			○			○	
	○		ビジネス資格[B]	ビジネス社会の基本ルールを理解し、これらの知識や行動の型を身につけることができるようになる。	1後	15	1	○			○			○	
	○		コミュニケーション[A]	自己理解・他者理解・多様性の理解に努め、他者との関係構築に踏み出すことができるようになる。	1前	30	2	○			○			○	

	○	コミュニケーション[B]	他者と良好な関係を築くためのトレーニングを行い、実行できるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○	就職対策	第一希望職での就職に向けて社会人基礎力、一般教養、自己アピール力を高めることができるようになる。	2 前	30	4	○			○		○		
	○	キャリアデザイン[E]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。	3 前	15	1	○			○		○		
	○	キャリアデザイン[F]	自身が目指す将来像を実現するために今すべきことを考え、実現できるようになる。	3 後	15	1	○			○		○		
	○	アルゴリズム[B]	アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○	アルゴリズム[C]	アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。	2 後	30	2	○			○			○	
	○	アルゴリズム[D]	アルゴリズムの応用的な考え方を理解し、計算・処理手順を合理的に考えられるようになる。	3 後	30	2	○			○			○	
	○	IT資格[B]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	2 前	60	4	○			○			○	
	○	IT資格[C]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	3 前	60	4	○			○			○	
	○	基本情報[A]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	1 後	60	4	○			○			○	
	○	基本情報[B]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	2 後	60	4	○			○			○	
	○	基本情報[C]	IT業界で求められるIT用語およびビジネス用語を理解し説明できるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○	進級制作[A]	グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理能力・問題への対処ができるようになる。	2 前	120	4		○		○		○		
	○	進級制作[B]	グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理能力・問題への対処ができるようになる。	2 前	120	4		○		○		○		
	○	進級制作[C]	グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理能力・問題への対処ができるようになる。	2 後	120	4		○		○		○		
	○	進級制作[D]	グループでの企画実現に向けた取り組みを通してタスクマネジメント力・自己管理能力・問題への対処ができるようになる。	2 後	120	4		○		○		○		
	○	卒業制作[A]	自身が取り組むべき社会課題を設定し、その解決に向けて必要な人を巻き込んで企画・実践ができるようになる。	3 前	120	4		○		○		○		
	○	卒業制作[B]	自身が取り組むべき社会課題を設定し、その解決に向けて必要な人を巻き込んで企画・実践ができるようになる。	3 前	120	4		○		○		○		
	○	卒業制作[C]	自身が取り組むべき社会課題を設定し、その解決に向けて必要な人を巻き込んで企画・実践ができるようになる。	3 後	120	4		○		○		○		
	○	卒業制作[D]	自身が取り組むべき社会課題を設定し、その解決に向けて必要な人を巻き込んで企画・実践ができるようになる。	3 後	120	4		○		○		○		
	○	VBA	アルゴリズムに基づいてVBAのプログラミングを行えるようになる。	1 後	60	4	○			○			○	

	○		C#[A]	C#による基礎的なプログラミングができるようになる。	1 後	60	4	○			○			○	
	○		C#[B]	C#による応用的なプログラミングができるようになる。	2 前	60	4	○			○			○	
	○		C#[C]	C#による基礎的なプログラミングができるようになる。	2 後	60	4	○			○			○	
	○		C#[D]	C#による応用的なプログラミングができるようになる。	3 前	60	4	○			○			○	
	○		Python応用[A]	Pythonによる応用的なプログラミングができるようになる。	1 後	60	2		○		○			○	
	○		Python応用[B]	Pythonによる応用的なプログラミングができるようになる。	2 前	60	2		○		○			○	
	○		Python応用[C]	Pythonによる応用的なプログラミングができるようになる。	2 後	60	2		○		○			○	
	○		Java[A]	Javaによる基礎的なプログラミングができるようになる。	2 前	30	1		○		○			○	
	○		Java[B]	Javaによる応用的なプログラミングができるようになる。	2 後	30	1		○		○			○	
	○		WEB基礎	WEB制作に必要な基本的技術を理解し、効果的なWEBデザインを作成できるようになる。	2 前	30	2	○			○			○	
	○		WEB応用[A]	WEB制作に必要な応用的技術を理解し、効果的なWEBデザインを作成できるようになる。	2 後	30	2	○			○			○	
	○		WEB応用[B]	WEB制作に必要な応用的技術を理解し、効果的なWEBデザインを作成できるようになる。	3 前	30	2	○			○			○	
	○		WEB制作[A]	プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 前	60	2		○		○			○	
	○		WEB制作[B]	プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 後	60	2		○		○			○	
	○		WEB制作[C]	プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 前	60	2		○		○			○	
	○		WEB制作[D]	プロジェクトによるWEB制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 後	60	2		○		○			○	
	○		SQL	膨大なデータの中から必要なデータを加工するデータベースソフトを扱えるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○		サーバー基礎	基礎的なサーバー技術を学び、サーバー構築ができるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○		サーバー応用	応用的なサーバー技術を学び、サーバー構築ができるようになる。	2 前	30	1		○		○			○	
	○		ネットワークシステム	ネットワークを効率的に利用・運用するための基礎知識を身につけることができるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○		システム設計	プロジェクトによるシステム開発を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	1 後	30	1		○		○			○	

	○	システム開発[A]	プロジェクトによるシステム開発を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	システム開発[B]	プロジェクトによるシステム開発を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	システム開発[C]	プロジェクトによるシステム開発を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	システム開発[D]	プロジェクトによるシステム開発を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 後	60	2		○		○				○	
	○	BI	取得したデータをBIで視覚化する手法を学び、課題発見できる力を身につけることができるようになる。	1 後	60	2		○		○				○	
	○	AI基礎	AIサービス開発に必要な基礎知識・技術を身につけることができるようになる。	1 後	60	2		○		○				○	
	○	AI応用[A]	AIサービス開発に必要な基応用知識・技術を身につけることができるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	AI応用[B]	AIサービス開発に必要な基応用知識・技術を身につけることができるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	AI開発[A]	習得した知識・技術を活用してAIサービスを開発できるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	AI開発[B]	習得した知識・技術を活用してAIサービスを開発できるようになる。	3 後	60	2		○		○				○	
	○	マーケティング	フレームワークや統計を学び、社会を生き抜くために必要なマーケティングを実践できるようになる。	2 前	30	1		○		○				○	
	○	統計入門	ビッグデータを取り扱う上で必要な統計の知識を身につけることができるようになる。	2 前	30	2	○			○				○	
	○	統計基礎	ビッグデータを取り扱う上で必要な統計の知識を身につけることができるようになる。	2 後	60	4	○			○				○	
	○	セキュリティ概論	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	1 後	30	2	○			○				○	
	○	セキュリティ基礎	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	セキュリティ応用	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	セキュリティ運用	情報セキュリティの維持向上を実現するための管理・運用方法を理解することができるようになる。	3 前	30	2		○		○				○	
	○	セキュアプログラミング技法	システムの脆弱性を考慮しリスクを軽減するプログラミングを実践することができるようになる。	3 後	30	1		○		○				○	
	○	情報セキュリティ演習[A]	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	1 後	60	1		○		○				○	
	○	情報セキュリティ演習[B]	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	情報セキュリティ演習[C]	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	

	○	情報セキュリティ演習[D]	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	情報セキュリティ演習[E]	情報セキュリティ分野の社会情勢、サイバー犯罪の実例を踏まえその対策を理解できるようになる。	3 後	60	2		○		○				○	
	○	Unity[A]	Unityを用いた基礎的なゲーム・アプリ制作ができるようになる。	1 後	60	4	○			○				○	
	○	Unity[B]	Unityを用いた基礎的なゲーム・アプリ制作ができるようになる。	2 前	60	4	○			○				○	
	○	Unity[C]	Unityを用いた応用的なゲーム・アプリ制作ができるようになる。	2 後	60	4	○			○				○	
	○	Unity[D]	Unityを用いた応用的なゲーム・アプリ制作ができるようになる。	3 前	60	4	○			○				○	
	○	ゲームデザイン[A]	ゲーム分析、企画立案、企画書作成、仕様書作成、チームマネジメントを基礎的な水準までできるようになる。	1 後	30	2	○			○				○	
	○	ゲームデザイン[B]	ゲーム分析、企画立案、企画書作成、仕様書作成、チームマネジメントを基礎的な水準までできるようになる。	2 前	30	2	○			○				○	
	○	ゲームデザイン[C]	ゲーム分析、企画立案、企画書作成、仕様書作成、チームマネジメントを応用的な水準までできるようになる。	2 後	30	2	○			○				○	
	○	ゲームデザイン[D]	ゲーム分析、企画立案、企画書作成、仕様書作成、チームマネジメントを応用的な水準までできるようになる。	3 前	30	2	○			○				○	
	○	ゲーム制作[A]	プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	1 後	60	2		○		○				○	
	○	ゲーム制作[B]	プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	ゲーム制作[C]	プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	ゲーム制作[D]	プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	ゲーム制作[E]	プロジェクトによるゲーム制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 後	60	2		○		○				○	
	○	デッサン[A]	造形制作を通して観察力を培い、基礎的な表現技法を身につけることができるようになる。	1 後	30	1		○		○				○	
	○	デッサン[B]	造形制作を通して観察力を培い、応用的な表現技法を身につけることができるようになる。	2 前	30	1		○		○				○	
	○	デッサン[C]	造形制作を通して観察力を培い、基礎的な表現技法を身につけることができるようになる。	2 後	30	1		○		○				○	
	○	デッサン[D]	造形制作を通して観察力を培い、応用的な表現技法を身につけることができるようになる。	3 前	30	1		○		○				○	
	○	デッサン[E]	造形制作の表現技法を活用して自身のイメージを表現することができるようになる。	2 後	30	1		○		○				○	
	○	デッサン[F]	造形制作の表現技法を活用して自身のイメージを自由に表現することができるようになる。	3 前	30	1		○		○				○	

	○	デザイン基礎	コンピュータグラフィックス及びデザインの基本的な考え方や技術を学び、作品制作に反映できるようになる。	1後	60	4	○			○			○	
	○	デザイン制作[A]	プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2前	60	2		○		○			○	
	○	デザイン制作[B]	プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2後	60	2		○		○			○	
	○	デザイン制作[C]	プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
	○	デザイン制作[D]	プロジェクトによるデザイン制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3後	60	2		○		○			○	
	○	Illustrator[A]	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	1後	60	2		○		○			○	
	○	Illustrator[B]	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2前	60	2		○		○			○	
	○	Illustrator[C]	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2後	60	2		○		○			○	
	○	Illustrator[D]	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
	○	Photoshop[A]	Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	1後	60	2		○		○			○	
	○	Photoshop[B]	Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2前	60	2		○		○			○	
	○	Photoshop[C]	Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2後	60	2		○		○			○	
	○	Photoshop[D]	Adobe Photoshopを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
	○	After Effects[A]	Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2前	30	1		○		○			○	
	○	After Effects[B]	Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	2後	30	1		○		○			○	
	○	After Effects[C]	Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	3前	30	1		○		○			○	
	○	After Effects[D]	Adobe After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた2D作品を制作できるようになる。	3後	30	1		○		○			○	
	○	撮影基礎[A]	映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。	1後	60	2		○			○	○	○	
	○	撮影基礎[B]	映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。	2前	60	2		○			○	○	○	
	○	撮影基礎[C]	映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。	2後	60	2		○			○	○	○	
	○	撮影基礎[D]	映像撮影の基礎的な技術を習得し、作品に反映することができるようになる。	3前	60	2		○			○	○	○	

	○	ポートフォリオ[A]	自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。	2 前	60	4	○			○			○	
	○	ポートフォリオ[B]	自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。	2 後	60	4	○			○			○	
	○	ポートフォリオ[C]	自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。	3 前	60	4	○			○			○	
	○	ポートフォリオ[D]	自身に制作物について、特徴や思いを効果的にプレゼンテーションできるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○	プラットフォーム[A]	VR空間制作に必要なプラットフォームについて学び活用できるようになる。	1 後	30	2	○			○			○	
	○	プラットフォーム[B]	VR空間制作に必要なプラットフォームについて学び活用できるようになる。	2 後	30	2	○			○			○	
	○	Blender[A]	Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。	1 後	60	2		○		○			○	
	○	Blender[B]	Blenderを用いて3DCGモデリングの基礎技術を用いた作品を制作できるようになる。	2 前	30	2		○		○			○	
	○	Blender[C]	Blenderを用いて3DCGモデリングの応用技術を用いた作品を制作できるようになる。	2 後	60	2		○		○			○	
	○	Blender[D]	Blenderを用いて3DCGモデリングの応用技術を用いた作品を制作できるようになる。	3 前	60	2		○		○			○	
	○	VR応用[A]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	2 前	60	2		○		○			○	
	○	VR応用[B]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	2 後	60	2		○		○			○	
	○	VR応用[C]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	3 前	60	2		○		○			○	
	○	VR応用[D]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	3 後	60	2		○		○			○	
	○	VR制作[A]	プロジェクトによるVR制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	1 後	60	2		○		○			○	
	○	VR制作[B]	プロジェクトによるVR制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 前	60	2		○		○			○	
	○	VR制作[C]	プロジェクトによるVR制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	2 後	60	2		○		○			○	
	○	VR制作[D]	プロジェクトによるVR制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 前	60	2		○		○			○	
	○	VR制作[E]	プロジェクトによるVR制作を通して主体的に技術を学び課題を解決できるようになる。	3 後	60	2		○		○			○	
	○	XR	MR・AR・SRについての仕組みや技術を理解し制作に応用できるようになる。	3 前	60	4	○			○			○	
	○	ドローン基礎	ドローン産業や基本的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。	1 後	60	4	○			○			○	○

	○	ドローン応用[A]	ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。	2 前	120	4		○		○				○	○
	○	ドローン応用[B]	ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。	2 後	120	4		○		○				○	○
	○	ドローン応用[C]	ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。	3 前	120	4		○		○				○	○
	○	ドローン応用[D]	ドローン産業や応用的な知識・技術を学び、ドローンの管理・運用ができるようになる。	3 後	120	4		○		○				○	○
	○	ドローン特講[A]	ドローン分野の情勢を理解し主体的に技術を学び、課題を解決できるようになる。	3 前	60	4	○			○				○	○
	○	ドローン特講[B]	ドローン分野の情勢を理解し主体的に技術を学び、課題を解決できるようになる。	3 後	60	4	○			○				○	○
	○	ドローンプログラミング	ドローンの安全な自動操縦を実現させるためのプログラミング技法を身につけることができるようになる。	2 前	60	4	○			○				○	○
	○	FPS[A]	FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	1 後	60	2		○		○				○	
	○	FPS[B]	FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	FPS[C]	FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	FPS[D]	FPSジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	MOBA[A]	MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	1 後	60	2		○		○				○	
	○	MOBA[B]	MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	2 前	60	2		○		○				○	
	○	MOBA[C]	MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	2 後	60	2		○		○				○	
	○	MOBA[D]	MOBAジャンルの技術習得を通してプレイヤーの心理理解とPDCAサイクルを回すことができるようになる。	3 前	60	2		○		○				○	
	○	イベント企画・運営[A]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	2 前	60	2		○				○	○		
	○	イベント企画・運営[B]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	2 後	60	2		○				○	○		
	○	イベント企画・運営[C]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	3 前	60	2		○				○	○		
	○	イベント企画・運営[D]	イベントの実現に向けて様々な課題を考慮した上で企画立案し、運営を通してPDCAを回すことができるようになる。	3 後	60	2		○				○	○		
	○	配信[A]	必要な機材や順守すべき事項を理解し、イベント配信ができる技術を身につけることができるようになる。	2 前	60	2		○				○	○		
	○	配信[B]	必要な機材や順守すべき事項を理解し、イベント配信ができる技術を身につけることができるようになる。	2 後	60	2		○				○	○		

	○		配信[C]	必要な機材や順守すべき事項を理解し、イベント配信ができる技術を身につけることができるようになる。	3 前	60	2		○			○	○		
	○		配信[D]	必要な機材や順守すべき事項を理解し、イベント配信ができる技術を身につけることができるようになる。	3 後	60	2		○			○	○		
	○		AI・プログラム特講	エンジニアとして活躍する人材を目指し、さらに高度なシステム運用・開発ができるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○		サイバーセキュリティ特講	即戦力として活躍するサイバーセキュリティ人材を目指し、さらに高度なセキュリティ診断やセキュリティ構築ができるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○		2DCG特講	クリエイターとして活躍する人材を目指し、さらに高度な2D制作ができるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○		3DCG特講	クリエイターとして活躍する人材を目指し、さらに高度な3D制作ができるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○		WEBデザイン特講	WEBデザイナー・WEBエンジニアとして活躍する人材を目指し、さらに高度なWEB運用・開発ができるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
	○		VRゲーム特講	クリエイターとして活躍する人材を目指し、さらに高度なVR技術を醸成できるようになる。	3 後	60	4	○			○			○	
		○	社会人基礎力[A]	職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。	1 後	30	2	○			○		○		
		○	社会人基礎力[B]	職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。	2 前	30	2	○			○		○		
		○	社会人基礎力[C]	職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。	2 後	30	2	○			○		○		
		○	社会人基礎力[D]	職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。	3 前	30	2	○			○		○		
		○	社会人基礎力[E]	職場や社会で他者と円滑に仕事をするための基礎的な能力を身につけることができるようになる。	3 後	30	2	○			○		○		
		○	業界研究[A]	IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。	1 後	60	4	○			○	○	○		
		○	業界研究[B]	IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。	2 前	60	4	○			○	○	○		
		○	業界研究[C]	IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。	2 後	60	4	○			○	○	○		
		○	業界研究[D]	IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。	3 前	60	4	○			○	○	○		
		○	業界研究[E]	IT業界の多様性を深く理解し、自身が身につけた力を社会で効果的に発揮するための行動計画を作成し実践することができるようになる。	3 後	60	4	○			○	○	○		
		○	自由制作[A]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	2 前	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[B]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	2 前	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[C]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	2 後	60	2		○		○	○	○		

		○	自由制作[D]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	2 後	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[E]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	3 前	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[F]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	3 前	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[G]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	3 後	60	2		○		○	○	○		
		○	自由制作[H]	個人またはチーム制作を通じて自身の知識・技術をさらに発揮できるようになる。	3 後	60	2		○		○	○	○		
		○	産学連携[A]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	1 前	15	1	○			○	○	○		
		○	産学連携[B]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	1 後	15	1	○			○	○	○		
		○	産学連携[C]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	2 前	15	1	○			○	○	○		
		○	産学連携[D]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	2 後	15	1	○			○	○	○		
		○	産学連携[E]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	3 前	15	1	○			○	○	○		
		○	産学連携[F]	企業または自治体との連携を通して、顧客中心とした課題解決に取り組むことができるようになる。	3 後	15	1	○			○	○	○		
		○	インターンシップ[A]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 前	45	1			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[B]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 前	45	1			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[C]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 前	90	2			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[D]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 後	45	1			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[E]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 後	45	1			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[F]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	2 後	90	2			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[G]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	3 前	45	1			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[H]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	3 前	90	2			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[I]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	3 前	180	4			○	○	○	○		
		○	インターンシップ[J]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	3 前	360	8			○	○	○	○		

		○	インターンシップ[K]	企業での実務経験を通して、即戦力に必要な技術を社会人基礎力を発揮できるようになる。	3 後	45	1			○	○	○	○		
--	--	---	-------------	---	--------	----	---	--	--	---	---	---	---	--	--