（別紙様式4）
【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和8年9月1日※1
（前回公表年月日：令和7年9月1日）

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	93単位	183単位	312単位	41単位		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
280人	188人	8人	5人	33人	38人

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、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 9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：94 人 ■就職希望者数：84 人 ■就職者数：84 人 ■就職率：100 % ■卒業者に占める就職者の割合：89.4 % ■その他 進学者1人 25 年度卒業者に関する 令和8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 （下表） ※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
二等無人航空機操縦士	②	26人	17人
ITパスポート	②	23人	8人

中途退学の現状	■中途退学者　11 名　■中退率　4.5 % 令和7年3月31日時点において、在学者260名（令和7年3月31日卒業者を含む） 令和8年3月31日時点において、在学者246名（令和8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ライセンス減免鮮度　○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/department/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に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に実施する。

（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7年4月1日～ 令和9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7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	③
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　学科長	令和7年4月1日～ 令和9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
令和7年7月　北海道ハイテクノロジー専門学校内にて
令和8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）生成AIの活用スキルと学校での運用方法の構築の必須化
（2）実績を着実に積んでいけるカリキュラムとメンタルの醸成
1年次からのコンテスト参加を目指すカリキュラムつくりと、現場の人間による講話を継続して導入する。

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

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1、2	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6年8月5日　　北専各連工業部会教職員研修会参加
令和8年6月27日　オープンソースカンファレンス2026 Hokkaido内セミナー参加

②指導力の修得・向上のための研修等
・学園グループ内 教務研修(6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 ・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・国際交流	・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 ・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習の仕組みを創り、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	2026/4～2028/7	卒業生代表
鈴木　弘美	在校生保護者	2026/4～2028/8	保護者代表
大場　真哉	帯広大谷高等学校	2026/4～2028/7	高等学校
早坂　貴敏	北海道議会議員	2026/4～2028/8	地域関係者
高嶋 弘継	社会医療法人社団 カレスサッポロカレス記念病院	2026/4～2028/7	業界関係者
前田 浩希	株式会社レンタコム北海道	2026/4～2028/8	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
（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HP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/prospectus/disclose-information/

別紙様式4
https://www.hht.ac.jp/prospectus/disclose-information/

法人決算書及び監査報告書
https://www.hht.ac.jp/prospectus/disclose-information/

学校関係者評価委員会報告書
https://www.hht.ac.jp/prospectus/disclose-information/

学校関係者評価結果及び改善方策
https://www.hht.ac.jp/prospectus/disclose-information/

授業科目等の概要

（工業専門課程ＩＴメディア学科）令和8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 1	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	30	2	○			○		○		
○			キャリアデザイン 2	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。	1前	30	2	○			○		○		
○			キャリアデザイン 3	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。	1前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン 4	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。	1前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン 5	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。	1前	15	1	○			○		○		
○			キャリアデザイン 6	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。	1前	15	1	○			○		○		
○			PC操作基礎	PCの基本操作を学び、これからの講義への下準備を整える。	1前	15	1	○			○		○		
○			生成AI活用	生成AIの現場での活用事例やリテラシーを学ぶとともに、自身で簡易的なプロジェクトを実施する。	1前	15	1	○			○		○		
○			一般教養	さまざまなITスキルを広く習得し、自己実現のための基礎作りを行う。	1前	30	2	○			○		○		
○			総合学習	ITメディア学科のすべての専攻を体験し、自分の興味関心のある履修選択の準備を整える。	1前	60	4	○			○			○	
○			オフィス	Excel、PowerPointの基礎的な操作ができるようになる。	1前	30	2	○			○			○	
○			ロボット工学入門	モノづくりに必要な各種機械を安全かつ円滑に使用できるようになる　エッグドロップ製作を通して、CADソフト、および3Dプリンタでのモノづくりに慣れる	1前	15	1	○			○		○		
○			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	○			○			○	
		○	アルゴリズム 1	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後	30	2	○			○			○	
		○	アルゴリズム 2	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。	2後	30	2	○			○			○	
○			IT資格	国家資格であるITパスポート資格の合格を目指すとともに、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	○			○			○	
○			プログラミング基礎	Python言語の基礎的なプログラミングができるようになる。	1前	60	2		○		○			○	

○			ドローン概論		1前	30	1		○		○			○	○
○			コミュニケーション1	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2	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	○			○			○	
		○	基本情報 1	IPAの基本情報技術者資格の合格を目指す。	1後	60	4	○			○			○	
		○	基本情報 2	IPAの基本情報技術者資格の合格を目指す。	2後	60	4	○			○			○	
		○	基本情報 3	IPAの基本情報技術者資格の合格を目指す。	3後	60	4	○			○			○	
		○	C# 1	アプリケーション開発を通して、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# 2	C#の言語要素と文法を理解し、C#らしいプログラミングができるようになる。	2後	60	4	○			○			○	
		○	C# 3	C#を使った効率の良いプログラミングができるようになる。	3後	60	4	○			○			○	
		○	Unity 1	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 2	1年時の学習内容をもとに、より高度なUnityの技術を学習し、3Dゲームの開発ができるようになる。	2前	60	4	○			○			○	
		○	Unity 3	Unityを用いて、より良いゲームアプリ制作ができるようになる。	2後	60	4	○			○			○	
		○	Unity 4	プロジェクトによるUnity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	4	○			○			○	
		○	ゲーム制作 1	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 2	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 3	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 4	プロジェクトによるUnity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 5	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		○		○			○	
		○	Python 1	Python基礎編に続き、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 2	Python応用Aに続き、さらに応用的なプログラミングを学ぶ。またグループ制作も行う。	2前	60	2		○		○			○	
		○	Python 3	Python応用Bに続き、さらなる応用的なプログラミングを学ぶ。またグループ制作も行う。	2後	60	2		○		○			○	
		○	Java 1	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 2	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		○		○			○	
○			HTML/CSS	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。	1後	30	1		○		○			○	
		○	Javascript	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前	60	2		○		○			○	
		○	WEB制作	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	60	2		○		○			○	
		○	PHP 1	PHPの基礎構文と動的Webサイトの作成を理解する	2前	30	1		○		○			○	
		○	PHP 2	PHPの基礎構文と動的Webサイトの作成を理解する	2後	30	1		○		○			○	
		○	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	○			○			○	
		○	Linux	Linuxの基本操作を習得する	1後	30	2	○			○			○	
		○	サーバー設計	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。	2前	30	2	○			○			○	
		○	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	システム開発の上流工程から下流工程に至る全体の学習と演習	1後	30	1		○		○			○	
		○	システム開発 1	いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う	2前	60	1		○		○			○	
		○	システム開発 2	いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う	2後	60	2		○		○			○	
		○	システム開発 3	いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う	3前	60	2		○		○			○	
		○	システム開発 4	いままでに習得したシステム開発スキルをもとに、より実践的なシステム開発の演習を行う	3後	60	2		○		○			○	
		○	AI基礎	AI（人工知能）の基礎知識・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 1	AI基礎編に続き、さらにAIの応用知識・技術を身につける。	2前	60	2		○		○			○	
		○	AI応用 2	AI応用編に続き、深層学習（ディープラーニング）の応用知識・技術を身につける。	2後	60	2		○		○			○	
		○	AI開発 1	AIに関して、基礎編～応用編を通じて習得した知識・技術をもとにオリジナルな成果物を制作する	3前	120	4		○		○			○	
		○	AI開発 2	AIに関して、基礎編～応用編を通じて習得した知識・技術をもとにオリジナルな成果物を制作する	3後	120	4		○		○			○	
		○	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前	60	4	○			○			○	

		○	統計応用	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	1		○		○			○	
		○	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	30	1		○		○			○	
		○	セキュリティマネジメント	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	30	1		○		○			○	
		○	情報セキュリティ演習 1	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 2	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 3	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 4	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		○		○			○	
		○	ゲームデザイン 1	制作するゲームのアイデアを出し、提案書・企画書の作成をできるようになる。	1後	60	4	○			○			○	
		○	ゲームデザイン 2	ゲーム制作時に必要な各種資料の作成をできるようになる。	2前	60	4	○			○			○	
		○	ゲームデザイン 3	Unityのパーティクルシステム VFX Graphを使い、ゲームエフェクトの学習を行う。	2後	60	4	○			○			○	
		○	ゲームデザイン 4	ゲーム制作の仕事に就くために必要な知識やスキルについて学習する。	3前	60	4	○			○			○	
		○	デッサン 1	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 2	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 3	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 4	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 5	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。	3後	30	1		○		○			○	
		○	デザイン基礎	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後	60	4		○		○			○	
		○	デザイン企画 1	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。	1後	30	1		○		○			○	
		○	デザイン企画 2	デザインの基本原則を理解し、個性とデザイン性を兼ね備えた制作物を作成する。	2前	30	1		○		○			○	

		○	デザイン制作 1	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 2	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 3	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 4	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 1	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 2	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 3	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた3D作品を制作できるようになる。	2後	60	2		○		○			○	
		○	Illustrator 4	Adobe Illustratorを用いてデザインの知識に基づいた4D作品を制作できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
		○	ポートフォリオ	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	○			○			○	
		○	Photoshop 1	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 2	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 3	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 4	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		○		○			○	
		○	動画編集 1	Adobe Premierepro、After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた動画作品を制作できるようになる。	2前	60	2		○		○			○	
		○	動画編集 2	Premiere ProとAfter Effectsの統合スキルを体系的学び、効果的な演出方法を身に付ける。	2後	60	2		○		○			○	
		○	動画編集 3	Adobe Premierepro、After Effectsを用いてデザインの知識に基づいた動画作品を制作できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
		○	動画編集 4	Premiere ProとAfter Effectsの統合スキルを体系的学び、効果的な演出方法を身に付ける。	3後	60	2		○		○			○	
		○	撮影基礎 1	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 2	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 3	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 4	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		○		○			○	
		○	Blender 1	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 2	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	60	2		○		○			○	
		○	Blender 3	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後	60	2		○		○			○	
		○	Blender 4	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。	3前	60	2		○		○			○	
		○	Blender 5	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。	3後	60	2		○		○			○	
		○	VR制作 1	UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクト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 2	UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクト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 3	UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクト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 4	UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクト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 5	UnityやBlederなどのVR制作ソフトを使用したプロジェクト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		○		○			○	
		○	プラットフォーム	VR制作に必要なプラットフォームや技術について学び活用できるようになる。	1後	30	1		○		○			○	
		○	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 1	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 2	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 3	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 4	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 1	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 2	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	2		○		○			○	○
		○	eスポーツ イベント企画・運営 1	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		○		○			○	
		○	eスポーツ イベント企画・運営 2	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		○		○			○	
		○	eスポーツ イベント企画・運営 3	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		○		○			○	
		○	eスポーツ イベント企画・運営 4	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		○		○			○	

		○	FPS 1	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 2	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 3	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 4	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		○		○			○	
		○	FPS 5	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後	60	2		○		○			○	
		○	MOBA 1	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 2	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 3	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 4	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		○		○			○	
		○	MOBA 5	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後	60	2		○		○			○	
		○	FTG 1	初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する	1後	60	2		○		○			○	
		○	FTG 2	初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する	2前	60	2		○		○			○	
		○	FTG 3	初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する	2後	60	2		○		○			○	
		○	FTG 4	初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する	3前	60	2		○		○			○	
		○	FTG 5	初心者・中級者を対象に、競技シーンで活躍できるスキルとマインドセットを養成する	3後	60	2		○		○			○	
		○	eスポーツ配信 1	基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。	2前	60	2		○		○			○	
		○	eスポーツ配信 2	基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。	2後	60	2		○		○			○	
		○	eスポーツ配信 3	基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。	3前	60	2		○		○			○	
		○	eスポーツ配信 4	基礎的な配信技術、知識を身につけ、必要な機材や順守すべき事項を理解しイベントの配信が出来るようになる。	3後	60	2		○		○			○	
		○	esports基礎	eスポーツに関する基礎知識を理解する	1後	60	2		○		○			○	
		○	制御プログラミング基礎	プログラムの基本構造を理解する	1後	60	2		○		○			○	
		○	制御プログラミング応用	汎用性の高いアルゴリズムを理解し、それらを組み合わせて自分の目的を達成できる。	2前	60	2		○		○			○	

		○	CAD/CAM演習 1	モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。	1後	30	1		○		○			○	
		○	CAD/CAM演習 2	モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。	2前	30	1		○		○			○	
		○	CAD/CAM演習 3	モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。	2後	30	1		○		○			○	
		○	CAD/CAM演習 4	モノづくりに欠かせないCAD/CAMシステムの必要性を理解し、CAD/CAMソフトウェアの基本機能や基本操作を習得する。	3前	30	1		○		○			○	
		○	ロボット工学 1	産業用ロボットの基礎的な構造、種類、仕様を理解習得	1後	30	1		○		○			○	
		○	ロボット工学 2	産業用ロボットの必須アイテムシミュレーションの理解（3Dモデル作成～配置検討）	2前	30	1		○		○			○	
		○	ロボット工学 3	基礎段階で得たシミュレーションからロボットへの展開方法を応用して、より複雑なロボット実動作、パレタイズ動作の習得をする。	2後	30	1		○		○			○	
		○	ロボット工学 4	企業の実案件をもとにシミュレーションからロボットへの展開方法を応用して、より実践で活用可能なロボット実動作、パレタイズ動作の習得をする。	3前	30	1		○		○			○	
		○	モノづくり 1	（3Dプリンタやレーザー加工機など）モノづくりに必要な各種機械を安全かつ円滑に使用できるようになる	1後	90	3		○		○			○	
		○	モノづくり 2	ロケットの機体組み立てを通して、工具の正しい使い方を学び、ロケットの仕組みについて理解を深める	2前	90	3		○		○			○	
		○	モノづくり 3	探査機：個人で模擬衛星の制作を2サイクル①課題管理 ②不具合対策、改善 ③スケジュール管理 の能力を身につけることを目標とします。	2後	120	4		○		○			○	
		○	モノづくり 4	探査機：ソフトウェアの設計手法「構造化モデリング」を学び、ものづくりⅢ(探査機入門Ⅲ)で制作した模擬探査機について、以下の観点で改善の実習を行う。	3前	120	4		○		○			○	
		○	モノづくり 5	探査機：ソフトウェアの設計手法「構造化モデリング」を学び、ものづくりⅢ(探査機入門Ⅲ)で制作した模擬探査機について、以下の観点で改善の実習を行う。	3後	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 1	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	1後	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 2	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	1後	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 3	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	2前	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 4	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	2前	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 5	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	2後	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 6	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	2後	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 7	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	3前	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 8	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	3前	60	2		○		○			○	
		○	esports探求 9	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	3後	60	2		○		○			○	

		○	esports探求 10	eスポーツを通じてゲーム業界や競技シーンについて深く理解する。	3後	60	2		○		○			○	
○			進級制作 1	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	2前	120	4		○		○		○		
○			進級制作 2	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	2前	120	4		○		○		○		
○			進級制作 3	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	2後	120	4		○		○		○		
○			進級制作 4	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	2後	120	4		○		○		○		
○			卒業制作 1	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	3前	120	4		○		○		○		
○			卒業制作 2	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	3前	120	4		○		○		○		
○			卒業制作 3	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	3後	120	4		○		○		○		
○			卒業制作 4	今までの学びを基に、地域の課題や企業案件、コンテスト出場を目指し制作物を完成させる。 グループでの制作をとおし、協調性、コミュニケーション能力を身に付ける。	3後	120	4		○		○		○		
		○	制作論 1	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2前	30	2	○			○			○	
		○	制作論 2	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2前	60	4	○			○			○	
		○	制作論 3	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2後	30	2	○			○			○	
		○	制作論 4	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2後	60	4	○			○			○	
		○	制作論5	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3前	30	2	○			○			○	
		○	制作論6	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3前	60	4	○			○			○	
		○	制作論7	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3後	30	2	○			○			○	
		○	制作論8	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3後	60	4	○			○			○	
		○	制作実践 1	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2前	30	1		○		○			○	
		○	制作実践 2	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2前	60	2		○		○			○	
		○	制作実践 3	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2後	30	1		○		○			○	
		○	制作実践 4	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	2後	60	2		○		○			○	
		○	制作実践 5	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3前	30	1		○		○			○	

		○	制作実践 6	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3前	60	2		○		○			○	
		○	制作実践 7	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3後	30	1		○		○			○	
		○	制作実践 8	各分野の時流やその時々の自身のニーズに合わせた知識・技術を発揮できるようになる。	3後	60	2		○		○			○	
		○	インターンシップ 1	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	1後	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 2	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	2前	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 3	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	2前	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 4	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	2後	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 5	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	2後	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 6	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	2後	90	2			○		○	○		
		○	インターンシップ 7	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3前	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 8	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3前	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 9	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3前	180	4			○		○	○		
		○	インターンシップ 10	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3前	360	8			○		○	○		
		○	インターンシップ 11	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3後	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 12	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3後	45	1			○		○	○		
		○	インターンシップ 13	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3後	180	4			○		○	○		
		○	インターンシップ 14	業務体験を通じ職業理解や実践スキルを習得し、自己成長とキャリア意識を高めることを目指す。	3後	360	8			○		○	○		
		○	社会人基礎力 1	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 2	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 3	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 4	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 5	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 1	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 2	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 3	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 4	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 5	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	○				○	○		
		○	産学連携 1	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	45	1			○		○	○		
		○	産学連携 2	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	45	1			○		○	○		
		○	産学連携 3	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	45	1			○		○	○		
		○	産学連携 4	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	45	1			○		○	○		
		○	産学連携 5	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	45	1			○		○	○		
		○	産学連携 6	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	45	1			○		○	○		
		○	社会活動 1	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	1後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 2	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	1後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 3	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	1後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 4	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	1後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 5	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 6	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 7	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 8	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 9	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 10	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 11	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2後	30	1		○			○	○		

		○	社会活動 12	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	2後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 13	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 14	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 15	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 16	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3前	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 17	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 18	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 19	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3後	30	1		○			○	○		
		○	社会活動 20	主体的な社会参加と様々な活動を通して、社会貢献の意義ととマインドを醸成することができるようになる。	3後	30	1		○			○	○		
		○	検定	各種検定の合格へ向けて学力を向上できるようになる。	3後	60	4	○			○			○	
合計				247科目	13980時間（536単位）										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
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。	１学年の学期区分	2期
	１学期の授業期間	16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

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。