

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	塩野 寛		〒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																					
学校法人産業技術学園		昭和63年1月5日	宮川 藤一郎		〒061-1396 恵庭市恵み野北2丁目12番 (電話) 0123-36-8119																					
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		平成6年文部科学大臣告示 84号																						
学科の目的	職業教育を通じて社会に貢献する為の建学の理念「実学教育」「人間教育」「国際教育」を通じて、業界に直結した職業人の育成を目的とし、IT(情報技術)技術者としての身構え、気構え、心構えを持ち、コミュニケーション能力に優れ、想像力豊かでクリエイティブな視点を持ったスペシャリストとしてIT社会を支える人材を養成する。																									
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																				
2年	昼間	1935時間	525時間	1410時間																						
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																					
80人	35人	0人	3人	12人	15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 ■3学期:			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 定期試験・平常点評価 49点以下不合格、50点以上合格 A:80点以上、B:60点台、C:50点台、D:40点台、E:39点以下																					
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月26日～8月16日 ■冬季:12月23日～1月14日 ■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 避難訓練、学生総会、学園祭、学年交流会等 ■サークル活動: 有																					
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) IT企業および一般企業 ■就職指導内容 スケジュール・履歴書指導・面接練習等 ■卒業生数: 17人 ■就職希望者数: 16人 ■就職者数: 16人 ■就職率: 100% ■卒業者に占める就職者の割合: 94% ■その他 ・進学者数: 1人 (平成28年度卒業生に関する平成29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 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Javaプログラミング能力認定試験3級</td> <td>③</td> <td>10人</td> <td>13人</td> </tr> <tr> <td>マルチメディア検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>16名</td> <td>18名</td> </tr> <tr> <td>Photoshopクリエイター能力認定試験</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td>情報活用検定3級</td> <td>③</td> <td>17名</td> <td>17名</td> </tr> </tbody> </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	Javaプログラミング能力認定試験3級	③	10人	13人	マルチメディア検定ベーシック	③	16名	18名	Photoshopクリエイター能力認定試験	③	8人	8人	情報活用検定3級	③	17名	17名
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																							
Javaプログラミング能力認定試験3級	③	10人	13人																							
マルチメディア検定ベーシック	③	16名	18名																							
Photoshopクリエイター能力認定試験	③	8人	8人																							
情報活用検定3級	③	17名	17名																							
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 8% 平成28年4月1日時点において、在学者36名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者33名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■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 進路変更など ■中退防止・中退者支援のための取組 サポートアンケート・面談・保護者との連携などにより学校全体で中途退学0%への取り組みを行っている。																									
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: <input checked="" type="radio"/> 有・無 兄弟姉妹・保護者特待生制度、卒業生特待生制度、単位減免制度、近隣高校特待生制度、近隣在住特待生制度 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載																									
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: <input checked="" type="radio"/> 有・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/programmer/																									

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

平成29年11月30日現在

名前	所属	任期	種別
菅原 直臣	NPO法人北広島ITネットワーク 理事長	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	①
藤浦 将輝	株式会社ナスカコンピュータ	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	③

※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回開催

(開催日時)

平成28年度 第2回 平成29年2月11日 11:00～13:00 北海道ハイテクノロジー専門学校 第七校舎 732教室
 平成29年度 第1回 平成29年7月8日 11:00～12:00 北海道ハイテクノロジー専門学校 第七校舎 732教室
 平成29年度 第2回 平成30年2月3日 11:00～12:00 北海道ハイテクノロジー専門学校 第七校舎 732教室

(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

前年度教育実績報告(検定試験合格状況、ドロップアウト率、長欠者、留年者報告等)や今年度教育方針及び学科カリキュラムの構成ならびにシラバスについての会議を実施。教育課程編成委員会において頂いた意見・評価については、学科内にて再検討し、意見交換を基本としてカリキュラムに反映させる。

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

基礎スキルとしてのソフトウェア操作および、出版に関する入稿から製本までの一連の過程の専門技術についてのアドバイスおよびカリキュラム開発、制作物の評価・改善を行う。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

e-Book(電子書籍)作成に関する、基礎スキルとしてのPhotoshop, Illustrator, InDesignなどのソフトウェア操作および、出版に関する入稿から製本までの一連の過程の講義、電子書籍化のための指導。授業課程の目標ごとに作成するレポートの添削および、完成したe-Book作品についての添削、評価、批評を行う。通常授業をはじめ特別授業も含めて、最先端の業界状

(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
卒業制作Ⅰ	個人またはグループでシステムの企画を作成し、ドキュメンテーション技法・コミュニケーションについて学び、実践に備える。	株式会社ブックスタイルプラス
卒業制作Ⅱ	個人またはグループでシステムの企画にそって進捗管理をしながら制作を行い、実践に備える。	株式会社ブックスタイルプラス
卒業制作Ⅲ	今までの学習成果の集大成として、ドキュメンテーション技法・プレゼンテーション技法を学び、実践に備える。	株式会社ブックスタイルプラス
e-Book編集企画Ⅰ	電子書籍の作成に関連する表現方法や編集企画について学ぶ。	有限会社インパクト
e-Book編集デザインⅠ	電子ブック制作に関連する取材についての技法や校正に関する知識・技術を学ぶ。	有限会社インパクト

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
 平成28年6月30日 日経BP社主催 ITpro EXPO 2016 in 札幌
 平成29年7月24日～25日 DJI CAMP スペシャリスト技能認定試験
 平成29年8月25日 CG-ARTS協会主催「あにつく×CG-ARTS」3DCGアニメ最新動向セミナーin札幌
- ② 指導力の修得・向上のための研修等
 平成29年1月10日 北海道私立専修学校各種学校連合会工業部会 教職員研修会
 平成29年7月21日 北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会主催 文部科学大臣認定「書く行実践専門課程」に係る研修会

(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
 CG-ARTS協会主催研修
 DJI CAMP スペシャリスト技能認定試験
- ② 指導力の修得・向上のための研修等
 北海道私立専修学校各種学校連合会工業部会 教職員研修会
 平成29年7月21日 北海道私立専修学校各種学校教員能力認定委員会、北海道私立専修学校各種学校連合会工業部会、学園内の担任研修・教務研修への参加
 文部科学大臣認定職業実践専門課程に係る研修

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

学校法人産業技術学園が設置する専修学校における教育・運営活動等の状況について、自ら行う点検及び評価の項目並びにその実施体制等について検証し、問題点を把握の上目標を明確化し、必要な支援・改善を行うことにより、教育水準の向上と質の保証を図ることが重要である。また多くの外部評価を受けることにより学校評価の精度を高め、客観性を持った評価による改善を目指したい。特に卒業生、保護者、地域住民、企業等との相互理解と連携を確立し、学校の説明責任を果たしていくよう努めることにより学校の組織力を高め地域に支えられる学校づくりに貢献したい。

(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	1-1 理念・目的・育成人材像は定められているか
(2) 学校運営	2-4 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
(3) 教育活動	3-10 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
(4) 学修成果	4-19 就職率(卒業者就職率・求職者就職率・専門就職率)の向上が
(5) 学生支援	5-23 就職に関する体制は整備されているか
(6) 教育環境	6-31 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
(7) 学生の受入れ募集	7-34 学生募集活動は適正に行われているか
(8) 財務	8-38 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか
(9) 法令等の遵守	9-42 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
(10) 社会貢献・地域貢献	10-46 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
(11) 国際交流	11-48 グローバル人材の育成に向けた国際交流などの

※(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

日々の学校運営については学内の学校長、副校長、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、年度終了後に「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。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年9月1日現在

名前	所属	任期	種別
佐藤 忠寿	医療法人社団 養生館 苫小牧日翔病院 主任	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	卒業生代表
松本 晴美	学生の保護者	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	保護者代表
大場 真哉	帯広大谷高等学校 教諭	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	高等学校関係者
早坂 貴敏	恵庭市議会議員	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	地域関係者
足立 晋	医療法人北農会 恵み野病院 事務長	平成29年9月1日～平成31年8月30日(2年)	業界関係者
松本 耕二	株式会社 恵庭リサーチ・ビジネスパーク 代表取締役社長	平成29年7月1日～平成31年8月30日(2年2ヶ月)	業界関係者
真鍋 淳	医療法人社団 マナベ矯正歯科 理事長	平成29年7月1日～平成31年8月30日(2年2ヶ月)	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・広報誌等の刊行物・その他(毎年9月頃公表)

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

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

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

授業科目等の概要

(工業専門課程 ITメディア学科) 平成29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	
○			講読演習Ⅰ	社会の仕組み、マナーを実際的な題材をもとに学習する。試験およびレポートによって評価する。	1前	30	1		○		○				
○			講読演習Ⅱ	就職に対する心構え、マナー、各種就職試験対策を行う。試験およびレポートによって評価する。	1後	30	1		○		○				
○			講読演習Ⅲ	社会人基礎力として必要な「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2前	30	1		○		○				
○			コミュニケーションⅠ	対話スキル・自己表現スキル・社会スキル・サービスマインドについて学び、コミュニケーションについて理解を深める。試験およびレポートによって評価する。	1前	15	1	○			○				
○			コミュニケーションⅡ	話し言葉、書き言葉、コミュニケーション技法についてワークを中心に実体験することで、コミュニケーションについて理解を深める。試験およびレポートによって評価する。	2前	30	1		○		○				
○			IT資格	各種IT資格について体系や目標などを学び、各種IT資格についての理解を含める。基本的なIT資格の学習も行うことで総合的にITの学習を行う。試験およびレポートによって評価する。	1前	30	1		○		○				
○			WEB基礎	HTMLを利用したWEBサイトの作成や効果的なWEBサイトを作成するためのデザイン手法・CSS、JavaScriptなどを学習する。試験およびレポートによって評価する。	1前	30	1		○		○				
○			コンピュータリテラシー	コンピュータの仕組みと働き、基本的操作方法と活用についてハードウェア・ソフトウェアの両面から理解することを目指す。試験によって評価する。	1前	30	2	○			○				
○			オフィスツールⅠ	現代社会では必須となっている表計算ソフトの技術習得を行う。試験およびレポートによって評価する。	1前	60	2		○		○				
○			一般教養Ⅰ	社会常識としての一般教養を身につける。試験によって評価する。	1後	30	2	○			○				
○			一般教養Ⅱ	社会常識としての一般教養および業界知識を身につける。試験によって評価する。	2前	30	2	○			○				

○		業界研究	社会における企業の分類や組織体系などについて学び、社会知識を習得する。レポートと出席によって評価する。	1 後	30	1		○	○	○				
○		コンピュータ 基礎 I	情報処理技術者として活躍するために必要なストラテジ系・マネジメント系・テクノロジー系に関する基礎的な知識の習得を行う。e-learningを一部に導入する。試験によって評価する。	1 前	30	2	○		○			○		
○		マルチメディア	マルチメディアの基礎理論を学習する。試験によって評価する。	1 前	30	2	○		○			○		
○		情報モラル	IT機器を利用する際のマナーや著作権、法規関連についての知識を深める。試験およびレポートによって評価する。	2 後	30	2	○		○			○		
○		基 Photoshop 礎	2D系ペイントソフトを利用したCG作成方法やデザイン手法などを学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 前	30	1		○	○				○	
○		WEB応用	Webページを制作するためのHTMLコーディングについて学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	30	1		○	○				○	
○		プレゼンテーション I	プレゼンテーションに必要なソフトウェア操作方法を学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	30	1		○	○				○	
○		プレゼンテーション II	発表技術および、効果的なプレゼンテーションを行うための技術を学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○				○	
○		総合演習	これまでの学習を振り返り、自分の弱い科目もしくは強化したい科目を自主的に学習することにより強みの育成と自主性の育成を行う。試験およびレポートによって評価する。	2 前	90	3		○	○				○	○
○		卒業制作 I	個人またはグループでシステムの企画を作成し、ドキュメンテーション技法・コミュニケーションについて学び、実践に備える。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○				○	○
○		卒業制作 II	個人またはグループでシステムの企画にそって進捗管理をしながら制作を行い、実践に備える。試験およびレポートによって評価する。	2 後	##	5		○	○				○	○
○		卒業制作 III	今までの学習成果の集大成として、ドキュメンテーション技法・プレゼンテーション技法を学び、実践に備える。試験およびレポートによって評価する。	2 後	##	5		○	○				○	○
	○	アルゴリズム	プログラムを作成するときの基本となる動作手順をフローチャート（流れ図）を作成して学習することにより論理的な思考能力を身につける。試験によって評価する。	1 前	30	2	○		○					○
	○	基本情報基礎 I	基本情報技術者として、情報技術全般に関する基本的な知識・技能をもつ者として必要な学習を行う。試験によって評価する。	1 前	90	6	○		○				○	○

○	ゲーム開発 Game Development	タブレットPCなどを中心としたゲームアプリを作成し、開発について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○	○					
○	プロジェク ションマッピ ング I Projection Mapping I	プロジェクションマッピングの歴史と現状、機材について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	30	1		○	○	○	○				
○	2DCG演習 2D CG Exercise	画像制作に必要な2DCGにおいて、ビットマップ系アプリケーションソフトの操作方法について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	60	2		○	○	○	○				
○	アニメーショ ン I Animation I	アニメーション制作に必要な機材やソフトウェア操作、仮現運動について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	60	2		○	○	○	○				
○	DTP Desktop Publishing	画像制作に必要な2DCGにおいて、ドロー系アプリケーションソフトの操作方法について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 後	30	1		○	○	○					
○	プロジェク ションマッピ ング II Projection Mapping II	プロジェクション技術に必要な複数のアプリケーションソフトを利用し、操作方法について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○	○	○				
○	アニメーショ ン II Animation II	アニメーション制作に関連する企画、作成およびクリエイターの役割や資質について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	60	2		○	○	○	○				
○	空間演出 Space Production	空間演出に必要な音響、照明などを含む、イベントプランニングについての知識・技術を学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○	○	○				
○	After Effects	デジタル映像編集のうち、映像合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などについて学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2 前	30	1		○	○	○					
○	eスポーツ基 礎 e Sports Foundation	eスポーツの歴史・環境・展開について学習する。試験およびレポートによって評価する。	1 前	30	2	○		○					○	
○	PCゲーム基 礎 PC Game Foundation	PCゲームのうち、主流のMOBA系・FPS系ゲームの基本ルール、操作方法、勝利を導くための考え方を学習する。試験およびレポートによって評価する。	1 前	90	6	○		○					○	○
○	eスポーツ I e Sports I	eスポーツの各ジャンル（FPS、MOBA、RTS、格闘、スポーツ、モバイル、パズル）について必要機器やソフトウェアについて体系的に学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	1 前	30	2	○		○						○
○	ゲーム表現 Game Expression	希望タイトルをプレイすることで、攻略法やレビューを作成し、ゲームでの表現力を養う。レポートによって評価する。	1 前	30	1		○	○						○
○	ゲーム演習 Game Exercise	希望タイトルをプレイすることで、デバイス操作を習得する。レポートによって評価する。	1 前	30	1		○	○						○

○	チーム活動Ⅱ Team ActivityⅡ	チームと目標を設定し、到達するための手段を学び、社会的行動能力とマネジメント力を養う。レポートによって評価する。	2後	60	2		○	○	○	○				
○	海外研修	海外で英語とコンピュータについて学び、国際的な視野と見聞を広める。レポートと出席によって評価する。	1後	30	1		○	○	○					
○	簿記	分記法を中心とした、簿記全体の流れについて学習する。試験によって評価する。	1後	30	2	○		○				○		
○	オフィスツールⅡ	現代社会では必須となっているワープロソフトの技術習得を行う。試験およびレポートによって評価する。	1後	30	1		○	○				○		
○	システムメンテナンスⅠ	IT機器のリカバリや故障対応や修繕について学習する。試験およびレポートによって評価する。	1後	30	1		○	○				○		
○	CGⅠ	2DCG・3DCGについて作成技法やソフト操作について学ぶ。レポートによって評価する。	1後	30	1		○	○				○		
○	ゲーム企画	タブレットPCなどを中心としたゲームアプリを作成し、開発について学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2前	15	1	○		○				○		
○	コンピュータ会計	市販されているコンピュータ会計ソフトの使用方法を習得する。試験およびレポートによって評価する。	2前	30	1		○	○				○		
○	システムメンテナンスⅡ	ネットワーク環境整備やバックアップ等のセキュリティ対策について学習する。試験およびレポートによって評価する。	2前	30	1		○	○				○		
○	Microsoft Technology Associate	マイクロソフトの認定資格であるMTAについて学ぶ。試験およびレポートによって評価する。	2前	15	1	○		○				○		
○	CGⅡ	2DCG・3DCGについて作品制作を通して学習する。レポートによって評価する。	2前	30	1		○	○				○		
合計			92科目			1935単位時間(82単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
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	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。