

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		
麻生情報ビジネス 専門学校北九州校		平成8年3月4日	竹内 常高		〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野 2丁目11番33号 (電話) 093-533-1133		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人 麻生塾		昭和26年3月12日	理事長 麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3番83号 (電話) 0948-25-5999		
目的	情報処理技術の基礎をしっかりと学習した上で、ゲームプログラムに必要な各種プログラミング言語などの知識や技術を修得し、ゲーム業界で活躍できるゲームクリエイターを目指す。かつ、IT業界が必要とする各種資格を取得することにより、一般IT企業からも求められる人材となることを目指す。						
分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士		
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター科		平成23年文部科学省告示第166号	—		
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	3054	1278	1916	0	0	0
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数		総教員数
90		94		3	5		8
学期制度	■前期:4月1日から8月31日まで ■後期:9月1日から3月31日まで			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 「教育目標」に準じた総合評価を行う。評価はS・A・B・C・Dの5ランクとする。		
長期休み	■夏 季:8月1日～8月20日 ■冬 季:12月23日～1月8日 ■春 季:3月1日～3月20日			卒業・進級条件	ア. 指定科目すべての履修・修得 イ. 卒業基準検定の取得 ウ. 出席率が90%以上 エ. 学生としてふさわしい生活態度		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 本人、保護者への電話連絡等を行う。			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア等 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム業界、IT業界 ■就職率 ^{※1} : 90.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 90.3 % ■その他 (平成 28 年度卒業者に関する 平成29年4月1日 時点の情報)			主な資格・検定等	経済産業省 基本情報技術者試験 経済産業省 応用情報技術者試験 サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験 サーティファイ Javaプログラミング能力認定試験		
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 2 % 平成28年4月1日時点において 在学者 101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 98名 (平成29年3月31日卒業者を含む) ※ システムエンジニア科に1名転出 ■中途退学の主な理由 卒業後ではなく、今すぐの就職を希望したため。 ■中退防止のための取組 担任、学校カウンセラーによるガイダンス、家庭への電話連絡や三者面談の実施。						
ホームページ	http://www.asojuku.ac.jp/abkc/						

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

学生の主な就職先であるゲーム業界においては、ゲームプログラムに必要な高度なプログラミングスキルはもちろん、他の人が見ても分かりやすいプログラムを書くための、論理的思考や作法を身に付けた人材が求められている。そのような人材を育てる教育課程を編成するには、企業等との連携が不可欠である。そのため、本校では、専門性に関する動向や地域産業振興の方向性等について、意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として、教育課程編成委員会を設置する。委員会は、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- (2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- (3)教科書・教材の選定に関する事項
- (4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

また、業界で仕事をされている兼任教員や、学生の就職先企業の方との意見交換を随時行う。さらに、インターンシップ先に評価表を書いていただいたり、就職先企業に対しお客様アンケートを実施したりすることにより、学生に不足する、あるいは必要とされる能力を把握する。これらのことによって得た結果も、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

カリキュラムは常に見直しを検討していく必要がある。ゲーム業界において新しい技術を学習していく事は必要不可欠であり、今年度実施した内容が次年度においては古いやり方となっている場合がある。そういったことの見直しを図るために委員会を常設し、意見交換を実施することが大切である。また年度末の作品の評価や、ゲーム業界就職率から具体的な学習内容の検討も行い、より高度なゲームクリエイターを生み出すことができるようにしていく。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
富田 博之	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長	H29/4/1～ H30/3/31	
高橋 賢二	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長代行	H28/10/1～	
角屋 隆之	北九州市 産業経済局 企業立地支援部 情報・通信担当課長	H29/4/1～ H30/3/31	①
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	H29/4/1～ H30/3/31	③
関谷 純	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部 リーダー	H28/10/1～	

※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

年に2回実施している。

時期は6月～7月に第1回、11月～12月に第2回を行う。

(開催日時)

平成28年度第1回	平成28年 6月 2日 17:40～18:05 全体会	7月 1日 17:00～18:00 分科会
平成28年度第2回	平成28年11月11日 17:30～17:50 全体会	12月 2日 17:00～18:00 分科会
平成29年度第1回	平成29年 6月23日 18:00～18:30 全体会	8月 4日 17:00～18:00 分科会 (予定)
平成29年度第2回	平成29年11月10日 17:00～17:45 全体会	20:00～20:45 分科会 (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

平成29年度の入学生からカリキュラムを大幅に変更。(実際に大きく変わるのは2年生から)

具体的には情報処理対策試験の授業を減らし、ゲーム開発関連の授業を増やした。業界就職率を上げることはもちろん、ゲームクリエイターとして質の高い学生を育成するため。

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

ゲーム業界において、ゲームクリエイターに求められることは企業によって様々ではあるが、大きく3つある。

「高いゲーム開発技術力」「ゲームの面白さを分析する能力」「チーム制作において活躍できる人間力」

以上のことを学生に教えるにあたって、本校教員だけでなく、外部の企業の方に具体的なアドバイスをいただくことで、今業界に必要な人間を知ることができる。特に「技術力」「面白さ」については現在のトレンドがあるので、企業連携をすることが大切である。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

ゲーム開発に関するプログラミング指導。ゲームの企画を立案することに必要な考えた方の指導。

ゲーム内容を決めた上でのスケジュール作成方法。最終的なブラッシュアップの具体的アドバイス。

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作演習Ⅰ	3Dゲーム開発の基礎を学習し、就職活動で使用する作品を制作する。企画からスケジュールを作成する。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅱ	ゲーム制作演習Ⅰで作成した企画、スケジュールに沿って制作を実施する。年度末には制作展で展示も行う。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行い、より現場に近い体験学習を行う	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅳ	卒業研究と並行して実施する。各チームで役割を決めて、ゲームの質を高めていく。	株式会社ジーン

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	
<p>「学校法人麻生塾 教職員研修規程」に基づき、計画的に教員を研修に参加させる。</p> <p>研修は、教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。</p> <p>ゲームクリエイター科においては、ゲーム業界、IT業界において必要とされる、実践的かつ専門的な能力を育成するために必要な知識、技術、技能などについて実施される、職能団体や企業が実施する研修やセミナー等に、積極的に教員を参加させる。</p>	
(2) 研修等の実績	
<p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>CEDEC + KYUSHU2016 へ参加</p> <p>東京ゲームショウ2016 へ参加</p> <p>株式会社サイバーコネクトツエー会社訪問 へ参加</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>インストラクショナルデザイン研修</p> <p>アカデミックハラスメント研修</p>	
(3) 研修等の計画	
<p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>CEDEC + KYUSHU2017 へ参加</p> <p>東京ゲームショウ2017 へ参加</p> <p>またその都度必要とあれば研修について調査を行い、参加する予定。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>インストラクショナルデザイン研修</p> <p>クラス運営研修</p> <p>カウンセリング研修</p>	
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	
<p>本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。</p>	
(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	
	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none"> ・建学の精神・法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像は、明文化し社会に公表しているか。 ・理念は学校法人から各学校、各学科等、各レベルの理念や目的に展開し、学校構成員に共有されているか。
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の管理・運営体制が確立して、規定通りに運営しているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・各学科の教育目的、育成人材像に向けたカリキュラムの作成等の取り組みがされているか。 ・各学科の教育目的、育成人材像に向けた教授学習プロセスの改善および教員の資質の維持や向上への取り組みがされているか ・各学科の教育目的、育成人材像に向けた業界ニーズに対応した付加的教育の取り組みがされているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・各学科の教育目的、育成人材像に向けて、その達成への取り組みと評価がされているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・各学科の教育目的、育成人材像に向けて、学生支援が整備され組織的に行われているか(在学時) ・各学科の教育目的、育成人材像に向けて、学生支援が整備され組織的に行われているか(卒業後) ・学校情報の提供
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・各学科の教育目的、育成人材像に向けた教育環境が整備・活用されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は適正に行ない、入学選考は公正かつ適切に実施しているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・財務体質が健全であり財務運営が適切に行われているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・各学科の教育目的、育成人材像に向けて、自己点検・評価活動の実施体制が確立して、改革・改善のためのシステム構築がされているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・意図的・計画的・組織的に社会活動への取組みが推進されているか
(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	
<p>平成28年6月2日の学校関係者評価委員会において、企業関係者、高等学校関係者の方より次のような意見、質問をいただいた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・細かい時間配分までの詳細なシラバスの作成は必要ないのではないか？ 学生の理解度に応じた柔軟な対応が必要なので、詳細なシラバスの作成に教員の限られた時間を割く必要はないのではないか。 ・制作現場と学校の設備環境、特にソフトのバージョンに差が出ている(CG系)。 ・卒業生の1年後の就業状況を把握することで教育効果、達成度を測るとしているが、企業からの回答率はどのくらいか？ ・地元の商店街のHPを作成するなど、専門分野を活かしたボランティアを実施してみようか？ <p>以上いただいたご意見を踏まえ、下記の施策を実施している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シラバス・授業報告書の作成について、委員の方からのご指摘も踏まえ、書式や運用の最適化を検討する。 ・設備環境の整備【CG系】については、平成28年9月より最新PC、ソフトウェアを導入し、運用している。 ・卒業生の就職先を、就職部が中心となって訪問することにより、卒業生の終業状況の確認、企業と卒業生のマッチ具合、就職先企業の社風や求めている人材像のリサーチ等を実施している。この情報を教員と共有することにより、学生と受験先企業のミスマッチを防ぐような就職指導を行っている。 ・「どのような学生を育てるべきか」という学科ごとの指標を踏まえ、「企業連携」「インターンシップ」の拡充を図っている。 	

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年6月20日現在

名前	所属	任期	種別
岩本 康明	福岡県立小倉商業高等学校 校長	H29/4/1～H31/3/31	高等学校関係者
小牟田 尚美	ゲームクリエイター科2年生の保護者	H29/4/1～H30/3/31	保護者
安倍久美子	地域住民代表	H29/4/1～H31/3/31	地域住民
西村 祥子	システムエンジニア科平成21年度卒業生	H27/10/1～H29/9/30	卒業生
小峰 正仁	㈱メンバーズ 取締役 兼 常務執行役員	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
森田 良一	バリエントソフト㈱ 代表取締役	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
河上 和弘	㈱ジーン 第一開発事業部 事業部長	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
宮原 寿光	㈱RAID 代表取締役社長	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
上田 浩二	ガレージインク 代表	H28/10/1～H30/9/30	企業関係者
伊藤 洋平	㈱安川ビジネススタッフ 営業企画本部 営業企画課長	H28/10/1～H30/9/30	企業関係者

※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、校長等

(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: http://www.asojuku.ac.jp/wp-content/uploads/2016/08/hyoka_abkc.pdf

公表日: 平成28年8月20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

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者・保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	教育方針、麻生の教育、歴史、麻生塾の魅力、ASOの考え方、5つの特徴、アクセス
(2) 各学科等の教育	募集要項、取得可能な資格、プログラム、COURSE、資格取得実績、就職実績
(3) 教職員	教員一覧
(4) キャリア教育・実践的職業教育	GCB教育、就職サポート
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校生活、施設・設備
(6) 学生の生活支援	クラス担任制度によるきめ細かなサポート
(7) 学生納付金・修学支援	学費とサポート
(8) 学校の財務	財務情報
(9) 学校評価	自己点検、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	教育提携・連携、ASOのグローバル教育、入学案内
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

学校法人麻生塾URL: <http://www.asojuku.ac.jp/> 麻生情報ビジネス専門学校北九州校URL: <http://www.asojuku.ac.jp/abkc/>

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 平成28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	
○			基礎理論	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータの基礎理論を学ぶ	1前	52		○			○			○	
○			アルゴリズム I	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの基礎知識を学ぶ	1前	78		○			○			○	
○			ソフトウェアとハードウェア	基本情報技術者試験取得にむけて、ハードウェアやソフトウェアの仕組みや知識を学ぶ	1前	78		○			○		○		
○			ネットワークとセキュリティ	基本情報技術者試験取得にむけて、ネットワークの仕組みやセキュリティの知識について学ぶ	1前	78		○			○			○	
○			データベース	基本情報技術者試験取得にむけて、データベースの構造や仕組み、内容を学ぶ	1前	78		○			○		○		
○			開発と管理と戦略	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステムの開発手法や管理、システム戦略について学ぶ	1前	26		○			○			○	
○			C言語	C言語について、文法と基礎知識を学ぶ	1前	78		○			○		○		
○			情報処理活用 I (Windows, Office)	Windowsの基礎知識、Excelの操作方法を学ぶ	1前	26			○		○			○	
○			秋向け・基本情報基礎 特別講座	3年生の秋受験の国家試験対策、直前授業	1前	30		○			○		○		
○			アルゴリズム II	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの応用知識を身につけ、設計ができるようにする	1後	64		○			○			○	
○			テクノロジー技術	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステム全般のテクノロジー技術について学ぶ	1後	##		○			○			○	

○		ゲームプログラミング	ゲーム開発方法の基礎を学ぶ	1後	32			○	○	○							
○		C言語演習Ⅰ	C言語について、応用知識を学びプログラムが組めるようになる	1後	96			○	○	○							
○		C言語演習Ⅱ	C言語について、応用知識を学びプログラムが組めるようになる	1後	60			○	○	○							
○		情報処理活用Ⅱ (Excel, マクロ)	Excelの関数やグラフ機能など、応用知識を学ぶ	1後	20			○	○								○
○		ゲームプログラミング演習	2Dゲームの開発方法を学び、作品を制作する	1後	80			○	○	○							
○		2DCG演習	主にPhotoshopの操作方法を学ぶ	1後	20			○	○	○							
○		ゲーム数学Ⅰ	2Dゲームにおける数学の基礎を学習する	1後	40			○	○	○							
○		GCBⅠ	グローバルシチズンベーシックⅠ（感謝心と思いやり）について学ぶ	1後	16			○		○							○
○		春向け・情報処理試験講座	2年生の春受験の国家試験対策授業	1後	60			○		○							○
○		ゲーム制作エキスパート講座	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	1後	60			○		○							○
○		春向け・情報処理試験特別講座	2年生の春受験の国家試験対策、直前授業	2前	80			○		○							○
○		ゲーム制作エキスパート特別講座	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2前	80			○		○							○
○		CG概論	コンピュータグラフィックの技術を学習する	2前	16			○		○							○
○		ゲーム制作演習Ⅰ	3Dゲーム開発の基礎を学習し作品を制作する	2前	94			○		○							○ ○ ○

○		C++	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	2前	##			○	○	○								
○		ゲーム数学Ⅱ	3Dゲームにおける数学の基礎を学習する	2前	52			○	○	○								
○		3DCG演習Ⅰ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2前	52			○	○	○								
○		ゲームプランニングⅠ	ゲームの分析を行い、企画書の作成方法を学習する	2前	52			○	○	○								
○		就職実務Ⅰ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	2前	26			○	○	○								
○		文章表現Ⅰ	論文の書き方や書類、資料の作成方法の基礎を学ぶ	2前	26			○	○									○
○		C++演習	C++でアプリケーションの開発を行う	2後	72			○	○	○								
○		ゲームプランニングⅡ	企画書を作成し、発表する	2後	36			○	○	○								
○		文章表現Ⅱ	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	2後	36			○	○									○
○		ゲーム制作演習Ⅱ	作成した企画、スケジュールに沿って3Dゲーム制作を実施する	2後	92			○	○	○	○	○	○					
○		3DCG演習Ⅱ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2後	52			○	○	○								
○		ゲーム物理学	3Dゲームにおける数学の技術を習得する	2後	72			○	○	○								
○		就職実務Ⅱ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	2後	72			○	○	○								
○		ネットワークプログラミング	ゲーム開発環境におけるネットワークプログラミングを学習する	2後	32			○	○	○								

○		プレゼンテーション	プレゼンテーションの基礎を学び、発表を行う	2後	16			○	○	○								
○		ビジネス実務	入社後のビジネスマナーや書類の作成方法を学ぶ	2後	20			○		○								○
○		一般教養 I	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	2後	20			○		○								○
○		GCB II	グローバルシチズンベーシック II（志をたてる）について学ぶ	2後	16			○		○								○
○		ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行う	3前	94				○	○								○
○		就職実務Ⅲ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3前	68			○		○								○
○		C#	C#のコーディング方法を学ぶ	3前	32				○	○								○
○		グループ制作演習	短期間でグループでゲーム制作を行う	3前	48				○	○								○
○		ドキュメンテーション I	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3前	26				○	○								○
○		Unity	Unityにおけるゲーム作りを学習する	3前	52				○	○								○
○		Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3前	52				○	○								○
○		一般教養 II	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3前	26			○		○								○
○		文章表現Ⅲ	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	3前	26			○		○								○
○		ゲーム制作演習Ⅳ	卒業研究と並行して実施し、チーム制作のゲームの質を高めていく	3後	96				○	○								○

○		一般教養Ⅲ	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3 後	32		○		○		○	
○		就職実務Ⅳ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3 後	64		○		○		○	
○		ドキュメン テーションⅡ	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3 後	16			○		○		○
○		卒業研究Ⅰ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3 後	##			○		○		○
○		卒業研究Ⅱ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3 後	##			○		○		○
○		卒業研究Ⅲ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3 後	36			○		○		○
合計				59科目			3054単位時間(単位)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
		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。