

第3章 年間計画概要	25
第4章 単位修得	27
第1節 履修制度	27
第1項 授業時間	27
第2項 科目の修得方法	27
第3項 進級	27
第4項 卒業	27
第2節 遅刻, 欠課, 早退, 欠席	27
第1項 遅刻	27
第2項 欠課	27
第3項 早退	28
第4項 欠席	28
第5項 留年警告書	28
第3節 試験	29
第1項 科目試験	29
第2項 外部試験	31
第3項 成績表	32
第5章 学生の義務及び学生生活	33
第1節 学費納入	33
第2節 諸証明書交付	33
第1項 諸証明書	33
第2項 通学証明書発行について	33
第3項 交付申請書用紙の記入	33
第4項 証明書の交付について	33
第3節 履歴書用紙販売	34
第1項 履歴書用紙販売	34
第2項 申込用紙の記入	34
第4節 各種支払いのキャッシュレス決済	34
第5節 建物・設備の管理	34
第1項 教室の管理	34
第2項 実習室の管理	34
第3項 備品, 消耗品の管理	34
第6節 学生心得	35
第1項 礼儀	35
第2項 服装	35
第3項 名札	35
第4項 喫煙	36
第5項 外出	36

第6項	自転車，バイク，自家用車通学	36
第7項	学生通用口	37
第8項	共有スペースの使用	37
第9項	学外での生活	37
第7節	ハラスメント	37
第8節	学校医	38
第6章	休学，復学，退学，除籍，懲戒，留年	39
第1節	休学	39
第2節	復学	39
第3節	退学	39
第4節	除籍	39
第5節	懲戒	39
第6節	留年	39
第7章	進路	40
第1節	学科変更・専攻変更	40
第2節	就職	40
第1項	就職活動に関する手続き	40
第2項	縁故，自薦決定者	40
第3項	入社辞退	40
第4項	その他	40
第3節	卒業後の進路	41
第1項	科目履修生制度	41
第2項	研究生制度	41
第3項	就職相談登録制度	41
第8章	賞罰	43
第1節	表彰	43
第1項	電子開発学園の表彰	43
第2項	KCS福岡情報専門学校の表彰	43
第3項	外部機関の表彰	43
第2節	罰則	43

第9章 休校	44
第1節 休校日	44
第2節 臨時休校	44
第1項 災害(台風, 洪水, 地震, 火災, 事故等)	44
第2項 感染症等	44
第3項 遠隔授業における出席の扱い	44
第10章 緊急時避難	45
第11章 付則	45
第1節 諸願届	45
第2節 クラス編成	45

第1章 設置学科の目的

第1節 大学併修科

各種の情報処理技術を駆使し、データを分析・加工して現実の経営に反映できる能力を持つ高度情報処理技術者を育成する。

同時に、北海道情報大学通信教育部に在籍し、学士（経営情報学）を取得する。

第2節 エンジニア・クリエイタ科

(ゲーム・CG分野)

マルチメディアコンテンツ制作を企画段階から担当し、画像・音声・映像など各部門の担当者に的確に指示できるマルチメディア技術者を育成する。

(システム分野)

システムの分析から設計・製造・試験・運用に至る一連のライフサイクル全般に関与できるシステムエンジニアを育成する。またユーザとの折衝等において中心的役割を担うプロジェクトリーダーの要素もあわせて習得する。

第3節 プログラム・デザイン科

(ゲーム・CG分野)

マルチメディアコンテンツ制作に必要な各デジタル素材の特性を理解し、その加工・編集が行えるマルチメディア技術者を育成する。

(システム分野)

システムの設計・製造・試験において中心的な役割を担うプログラマを育成する。また即戦力のソフトウェア技術者としての初級SEの育成も目標とする。

第2章 教育カリキュラム

第1節 大学併修科1年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻/

ゲーム専攻/CG・Web専攻

科目名	概要
ITの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、IT化社会で活躍する上での心構えを学習する。
ハードウェア	データの表現や論理演算、コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。
システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。
データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及びデータ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。
アルゴリズム (擬似言語実践)	プログラミングの基本となるアルゴリズムを擬似言語を通して理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。
ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。
システム開発技術と情報戦略	基礎的なシステム開発手順と各工程の作業内容およびソフトウェア開発管理の手法を学習する。
プログラミング基礎	プログラミングにおける基礎的な技術をPython言語を使用して学習する。
IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、IT化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。
高度情報ネットワーク	ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習し、さらに、ネットワークメディアとトポロジーについても学習する。
SQL基礎	MySQLを使用してデータベースを作成・操作するSQL言語を演習を通して学習する。
HTMLとCSS	Webページ作成技術として、HTML、CSSの基礎を学習する。
高度情報セキュリティ 実装技術	情報セキュリティについて基礎レベルの知識を習得する。
アルゴリズム応用	基礎的な知識を元に、応用的なアルゴリズムを学び、プログラミングに必要なデータ構造や知識を身に着ける。
AIの活用と開発手法	AIの仕組みやその活用方法を事例や演習を通して学習する。AIの特徴を考慮しシステム開発への効果的な組み込み方を学ぶ。
ヒューマンスキル基礎	職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力を、演習を通して身に付ける。
特別講座 1	各種検定試験の受験対策を行う。

第2節 エンジニア・クリエイタ科 ゲーム・CG分野 1年

ゲーム専攻/CG・Web専攻

科 目 名	概 要
ITの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、IT化社会で活躍する上での心構えを学習する。
ハードウェア	データの表現や論理演算、コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。
システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。
アルゴリズム (擬似言語実践)	プログラミングの基本となるアルゴリズムを擬似言語を通して理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。
Photoshop入門	画像編集ソフトであるPhotoshopを用いたコンテンツ制作を行う。
Illustrator入門	デザイン制作ソフトであるIllustratorを用いたコンテンツ制作を行う。
CG入門	CGに関する概念、利用分野、2D/3Dの基本的な仕組みなどの全般的な知識を学習する。
データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及びデータ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。
ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。
システム開発技術と情報戦略	基礎的なシステム開発手順と各工程の作業内容およびソフトウェア開発管理の手法を学習する。
IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、IT化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。
3Dデザイン入門	3DCG制作ソフトであるMayaを用いてコンテンツ制作を行う。
プログラミング入門	C#言語によるプログラミングの基礎知識およびプログラム技法を学習する。
ゲームプログラム入門	C#言語によるゲームの基礎的な制作技術と手法を学習する。
ゲームプログラミング1	C#言語とゲームエンジンによる基本的な制作技術を学習する。
ゲームプランニング	ゲームとしてのメディアの本質とビデオゲームのデザイン技法について学習する。
特別講座 1	各種検定試験の受験対策を行う。

第3節 エンジニア・クリエイタ科 システム分野 1年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻

科 目 名	概 要
I Tの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、I T化社会で活躍する上での心構えを学習する。
ハ ー ド ウ ェ ア	データの表現や論理演算、コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。
システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。
データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及び データ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。
ア ル ゴ リ ズ ム (擬似言語実践)	プログラミングの基本となるアルゴリズムを擬似言語を通して理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。
ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。
システム開発技術と情報戦略	基礎的なシステム開発手順と各工程の作業内容およびソフトウェア開発管理の手法を学習する。
IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、I T化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。
プログラミング基礎	プログラミングにおける基礎的な技術をP y t h o n言語を使用して学習する。
オブジェクト指向 プログラミング基礎	オブジェクト指向の基本的な考え方とJ a v a言語による実装の方法を学習する。
H T M L と C S S	W e bページ作成技術として、HTML、C S Sの基礎を学習する。
S Q L 基 礎	M y S Q Lを使用してデータベースを作成・操作するS Q L言語を演習を通して学習する。
ヒューマンスキル基礎	職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力を、演習を通して身に付ける。
ネットワーク応用1	ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習し、さらに、ネットワークメディアとトポロジーについても学習する。
A Iの活用と開発手法	AIの仕組みやその活用方法を事例や演習を通して学習する。AIの特徴を考慮しシステム開発への効果的な組み込み方を学ぶ。
S E A / J 基 礎	情報セキュリティについて基礎レベルの知識を習得する。
特 別 講 座 1	各種検定試験の受験対策を行う。

第4節 プログラム・デザイン科 ゲーム・CG分野 1年
 ゲームプログラム専攻/CG・Webデザイン専攻

科 目 名	概 要
ITの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、IT化社会で活躍する上での心構えを学習する。
ハードウェア	データの表現や論理演算、コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。
システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。
アルゴリズム (擬似言語実践)	プログラミングの基本となるアルゴリズムを擬似言語を通して理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。
Photoshop入門	画像編集ソフトであるPhotoshopを用いたコンテンツ制作を行う。
Illustrator入門	デザイン制作ソフトであるIllustratorを用いたコンテンツ制作を行う。
CG入門	CGに関する概念、利用分野、2D/3Dの基本的な仕組みなどの全般的な知識を学習する。
データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及びデータ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。
ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。
システム開発技術と情報戦略	基礎的なシステム開発手順と各工程の作業内容およびソフトウェア開発管理の手法を学習する。
IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、IT化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。
3Dデザイン入門	3DCG制作ソフトであるMayaを用いたコンテンツ制作を行う。
プログラミング入門	C#言語によるプログラミングの基礎知識およびプログラム技法を学習する。
ゲームプログラム入門	C#言語によるゲームの基礎的な制作技術と手法を学習する。
ゲームプログラミング1	C#言語とゲームエンジンによる基本的な制作技術を学習する。
ゲームプランニング	ゲームとしてのメディアの本質とビデオゲームのデザイン技法について学習する。
特別講座 1	各種検定試験の受験対策を行う。
就職対策 1	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する。

第5節 プログラム・デザイン科 システム分野 1年
 プログラム専攻/AIプログラム専攻

科 目 名	概 要
I Tの職業と情報倫理	情報関連の職業および関連資格の概要を理解し、本校での学習目標を確認すると同時に、I T化社会で活躍する上での心構えを学習する。
ハ ー ド ウ ェ ア	データの表現や論理演算、コンピュータの構成要素、動作原理など「ハードウェア」に関する基礎知識を学習する。
システムとソフトウェア	プログラム開発、基本ソフトウェアなど「ソフトウェア」に関する基礎知識を学習する。
データとアルゴリズム	データベースの動作原理や利活用と基本的な設計、及び データ構造と基本形となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。
ア ル ゴ リ ズ ム (擬 似 言 語 実 践)	プログラミングの基本となるアルゴリズムを擬似言語を通して理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付ける。
ネットワークとセキュリティ	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。
システム開発技術と情報戦略	基礎的なシステム開発手順と各工程の作業内容およびソフトウェア開発管理の手法を学習する。
IT戦略とマネジメント	企業の様々なプロジェクトに対し、I T化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。
プログラミング基礎	プログラミングにおける基礎的な技術をP y t h o n言語を使用して学習する。
オブジェクト指向 プログラミング基礎	オブジェクト指向の基本的な考え方とJ a v a言語による実装の方法を学習する。
H T M L と C S S	W e bページ作成技術として、HTML、C S Sの基礎を学習する。
S Q L 基 礎	M y S Q Lを使用してデータベースを作成・操作するS Q L言語を演習を通して学習する。
ヒューマンスキル基礎	職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力を、演習を通して身に付ける。
ネットワーク応用1	ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習し、さらに、ネットワークメディアとトポロジーについても学習する。
A Iの活用と開発手法	AIの仕組みやその活用方法を事例や演習を通して学習する。AIの特徴を考慮しシステム開発への効果的な組み方を学ぶ。
S E A / J 基 礎	情報セキュリティについて基礎レベルの知識を習得する。
就 職 対 策	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する。
ビジネスマナーと文書技法	社会人にとって必要なビジネスの基本知識とコミュニケーションの技法について学習する。
特 別 講 座 1	各種検定試験の受験対策を行う。

第6節 大学併修科 2年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻/

ゲーム専攻/CG・Web専攻

【全専攻 共通科目】

科目名	概要
簿記会計1	商業簿記3級の仕組みとその記帳方法について学習する。
J a v a S c r i p t	JavaScriptについて学習し、実習を通じてWebサイトの応用的作成技法を学習する。
J a v a	Java言語の文法とプログラミング技法について学習する。
特別講座2	各種検定試験の受験対策を行なう。
L i n u x	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、知識と基本操作を学習する。
ビジネスマナーと文書技法	社会人にとって必要なビジネスの基本知識とコミュニケーションの技法について学習する。
ヒューマンインタフェース論	人間の心理と行動、デバイスの特性や技術を理解し、良いヒューマンインタフェースを設計できる技術を学習する。
ヒューマンスキル応用	社会人として必要なヒューマンスキルを応用する力を演習を通して身に付ける。

【システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻 共通科目】

科目名	概要
デジタル社会の法制度	著作権をはじめ、情報処理技術者が特に知っておかなければならない法律や制度について学習する。
実践ネットワーク技術	ネットワーク技術に携わる職種において、必須とされる技術知識、スキルをYAMAHAの実機を用いて学習する。
クラウドテクノロジー	仮想化、およびコンテナ技術の基礎について学習する。
高度情報セキュリティ	インターネットにおけるセキュリティの考え方や具体的なセキュリティの構築方法について学習する。

【システム開発専攻 科目】

科 目 名	概 要
S Q L 応 用	SQLを利用したデータの分析や活用方法を学習する。
C # システム開発基礎	Visual C#を使用したプログラミングの基礎を学習する。
C # システム開発応用	Visual C#を使用したプログラミングの応用を学習する。さらに事例を通じて最新のプログラミング技法を学習する。

【ネットセキュリティ専攻 科目】

科 目 名	概 要
高度情報セキュリティ技術評価と対策	情報セキュリティマネジメント・リスク分析の考え方、適切なセキュリティ対策の実施や提案について学習する。
サーバ構築演習	Linuxによる各種サーバ（Webサーバ、ファイルサーバ、データベースサーバなど）の構築と運用手法を学習する。

【AIシステム専攻 科目】

科 目 名	概 要
P y t h o n	AI分野に強いプログラミング言語であるPythonについて基礎技術を学習する。
統 計 学 1	AIシステムの開発に必要な不可欠な技術である統計について、基本的なプロセスを学習する。
統 計 学 2	統計学とAIの関係性を学習し、AIシステム開発における実践的な活用手法を学習する。

【ゲーム専攻/CG・Web専攻 共通科目】

科 目 名	概 要
C G 入 門	CGに関する概念，利用分野，2D/3Dの基本的な仕組みなどの一般的な知識を学習する。
3 D デ ザ イ ン 入 門	3DCG制作ソフトであるMayaを用いてコンテンツ制作を行う。
ゲームプログラミング1	C#言語による基本的なゲーム制作技術と制作手法を学習する。
P h o t o S h o p 入 門	画像編集ソフトであるPhotoshopを用いたコンテンツ制作を行う。

第7節 エンジニア・クリエイター科 ゲーム・CG分野2年
ゲーム専攻/CG・Web専攻

【共通科目】

科目名	概要
就職対策 1	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する。
セキュリティ応用	インターネットにおけるセキュリティの考え方や具体的なセキュリティの構築方法について学習する。
ゲームプランニング	ゲームを制作する上での企画の考え方やスケジューリング方法について学習する。
就職対策 2	履歴書作成，エントリーシート作成，面接練習，グループディスカッションなどの就職活動を支援する。
ゲーム制作	「ゲームプランニング実践」で作成した企画を使用してゲーム制作を行う。
コンテンツ制作 1	ゲーム・CG業界への就職に向けたポートフォリオ作成や，コンテストに向けた作品制作を行う。
UI設計	視覚、聴覚的などのインタラクション性のあるゲームにおけるUIデザインの設計手法や考え方を学習する。
特別講座 2	各種検定試験の受験対策を行なう。

【CG・Web専攻 科目】

科 目 名	概 要
デ ッ サ ン 入 門	CG制作に必要なモチーフを捉えて表現するための手法や造形を見る能力を高める。
3 D 基 礎	3DCGソフトであるMayaを用いて人体モデリングの基礎を学ぶ。
3 D アニメーション	アニメーション制作に関連する原理や技術、3DCGアニメーション作成技法について学習する。
ゲ ー ム エフ ェ ク ト	ゲーム制作において必要性が高まっている3Dエフェクトの基礎を学習する。
Web デ ザ イ ン 基 礎	Web標準であるHTMLの機能・使用方法を学習する。
映 像 編 集 入 門	映像撮影，映像編集のための技法を学習する。

【ゲーム専攻 科目】

科 目 名	概 要
オブジェクト指向入門	オブジェクト指向の基本的な考え方を学習する。
ゲ ー ム 設 計	画面設計や機能設計などの設計の考え方、設計書の書き方を学習する。
ゲームプログラミング2	物理演算や当たり判定，アニメーションの切り替えなど，一般的なゲーム制作に必要な知識，技術を学習する。
Pythonプログラミング	Python言語を用いたプログラミングについて学習する。フレームワークを用いたWebアプリ制作やゲームサーバ制作を行う。
テストとデバッグ	ゲーム制作における異常な動作や不具合などに適切に対処・修正し、正常動作を検証する作業の手順や視点を学習する。

第8節 エンジニア・クリエイタ科 システム分野 2年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻

【共通科目】

科目名	概要
Linux	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、知識と基本操作を学習する。
実践ネットワーク技術	ネットワーク技術に携わる職種において、必須とされる技術知識、スキルをYAMAHAの実機を用いて学習する。
オブジェクト指向プログラミング応用	オブジェクト指向の基本的な考え方とJava言語による実装の方法を学習する。
Webアプリケーション構築基礎	Javaサーブレットを用いた基本的なWebアプリケーションの仕組みを学習する。
Webアプリケーション構築応用	開発の現場で通用するレベルの実践的なWebアプリケーション開発手法を学習する。
アプリケーション開発技術	オブジェクト指向設計を実践レベルで学習する。オブジェクト指向設計の手順を理解し、現場で役立つ技術を身に付ける。
ヒューマンスキル応用	社会人として必要なヒューマンスキルを応用する力を演習を通して身に付ける。
ビジネスマナーと文書技法	社会人にとって必要なビジネスの基本知識とコミュニケーション技法について学習する。
クラウドテクノロジー	仮想化、およびコンテナ技術の基礎について学習する。
ヒューマンインタフェース論	人間の心理と行動、デバイスの特性や技術を理解し、良いヒューマンインタフェースを設計できる技術を学習する。
実践システム開発演習	システム開発における要求定義や基本設計書の作成など実践的かつ専門的な知識・技術の習得をインターンシップを通して学習する。
総合演習	プログラミングの実践技術習得を目的とし、Javaを用いたデータベース処理システムなどを構築する。
就職対策	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する。
特別講座 2	各種検定試験の受験対策を行なう。

【システム開発専攻 科目】

科 目 名	概 要
S Q L 応 用	SQLを利用したデータの分析や活用方法を学習する。
C #システム開発基礎	Visual C#を使用したプログラミングの基礎を学習する。
C #システム開発応用	Visual C#を使用したプログラミングの応用を学習する。さらに事例を通じて最新のプログラミング技法を学習する。

【ネットセキュリティ専攻 科目】

科 目 名	概 要
SEA/J 応用マネジメント	情報セキュリティマネジメント・リスク分析の考え方、適切なセキュリティ対策の実施や提案について学習する。
サ ー バ 構 築 演 習	Linuxによる各種サーバ（Webサーバ、ファイルサーバ、データベースサーバなど）の構築と運用手法を学習する。

【A I システム専攻 科目】

科 目 名	概 要
P y t h o n	AI分野に強いプログラミング言語であるPythonについて基礎技術を学習する。
統 計 学 1	AIシステムの開発に必要な不可欠な技術である統計について、基本的なプロセスを学習する。
統 計 学 2	統計学とAIの関係性を学習し、AIシステム開発における実践的な活用手法を学習する。

第9節 プログラム・デザイン科 ゲーム・CG分野 2年

ゲームプログラム専攻/CG・Webデザイン専攻

【共通科目】

科目名	概要
就職対策 2	履歴書作成, エントリーシート作成, 面接練習, グループディスカッションなどの就職活動を支援する。
セキュリティ応用	インターネットにおけるセキュリティの考え方や具体的なセキュリティの構築方法について学習する。
ゲームプランニング	ゲームを制作する上での企画の考え方やスケジューリング方法について学習する。
特別講座 2	各種検定試験の受験対策を行なう。
卒業研究	「ゲームプランニング実践」で作成した企画から制作, 検査までの一連の作業をプロジェクトチームで実施する。

【ゲームプログラム専攻 科目】

科目名	概要
オブジェクト指向入門	オブジェクト指向の基本的な考え方を学習する。
ゲーム設計	画面設計や機能設計などの設計の考え方、設計書の書き方を学びます。
ゲームプログラミング 2	物理演算や当たり判定, アニメーションの切り替えなど, 一般的なゲーム制作に必要な知識, 技術を学習する。
Pythonプログラミング	Python言語を用いたプログラミングについて学習する。フレームワークを用いたWebアプリ制作やゲームサーバ制作を行う。

【CG・Webデザイン専攻 科目】

科目名	概要
デザイン入門	CG制作に必要なモチーフを捉えて表現するための手法や造形を見る能力を高める。
3D基礎	3DCGソフトであるMayaを用いて人体モデリングの基礎を学ぶ。
3Dアニメーション	アニメーション制作に関連する原理や技術, 3DCGアニメーション作成技法について学習する。
ゲームエフェクト	ゲーム制作において必要性が高まっている3Dエフェクトの基礎を学習する。
Webデザイン基礎	Web標準であるHTMLの機能・使用方法を学習する。

第10節 プログラム・デザイン科 システム分野 2年

プログラム専攻/AIプログラム専攻

【共通科目】

科目名	概要
L i n u x	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、知識と基本操作を学習する。
実践ネットワーク技術	ネットワーク技術に携わる職種において、必須とされる技術知識、スキルをYAMAHAの実機を用いて学習する。
オブジェクト指向プログラミング応用	オブジェクト指向の基本的な考え方とJava言語による実装の方法を学習する。
Webアプリケーション構築基礎	Javaサーブレットを用いた基本的なWebアプリケーションの仕組みを学習する。
アプリケーション開発技術	オブジェクト指向設計を実践レベルで学習する。オブジェクト指向設計の手順を理解し、現場で役立つ技術を身に付ける。
ヒューマンスキル応用	社会人として必要なヒューマンスキルを応用する力を演習を通して身に付ける。
ヒューマンインタフェース論	人間の心理と行動、デバイスの特性や技術を理解し、良いヒューマンインタフェースを設計できる技術を学習する。
プレゼンテーション実践	資料の作成からプレゼンテーションまでの技術を身に付ける。
特別講座 2	各種検定試験の受験対策を行なう。
卒業研究	2年間の学習の総まとめとして、研究課題の企画、設計、製造から試験、プレゼンテーションまでを総合的に実施する。

【プログラム専攻 科目】

科目名	概要
応用SQL応用	SQLを利用したデータの分析や活用方法を学習する。
C#システム開発基礎	Visual C#を使用したプログラミングの基礎を学習する。

【AIプログラム専攻 科目】

科目名	概要
P y t h o n	AI分野に強いプログラミング言語であるPythonについて基礎技術を学習する。
統計学 1	AIシステムの開発に必要な不可欠な技術である統計について、基本的なプロセスを学習する。

第11節 大学併修科3年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻/

ゲーム専攻/CG・Web専攻

【全専攻 共通科目】

科目名	概要
アプリケーション開発技術	現在のオブジェクト指向設計に必要とされるUMLを、演習を通して学習する。
オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の基本的な考え方とJava言語による実装の方法を学習する。
PHP開発	Webサイト構築に特化したPHP言語を使用し、DBと連携した動的なウェブページの作成などを学習する。
Webアプリケーション構築	Java言語によるインターネット技術開発の技術を学習する。
就職対策	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する。
特別講座 3	各種検定試験の受験対策を行なう。

【システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻 共通科目】

科目名	概要
プロジェクトマネジメント	市場の変化、競争の激化、そして技術の多様化等に対応できるマネジメント手法であるプロジェクトマネジメント(PM)について学習する。
RPA入門	身近な業務を定型化する手法および手順を理解し、現場で役立つ力を身に付ける。
Java総合実習1	Javaによる業務アプリケーション構築を学習する。

【システム開発専攻 科目】

科目名	概要
フレームワーク活用基礎	Pythonで実装されたWEBアプリケーションフレームワークであるDjango(ジャンゴ)を使用して、高品質なWEBアプリケーションを効率よく実装する技術を学習する。

【ネットセキュリティ専攻 科目】

科目名	概要
ネットワークインフラストラクチャ基礎	ネットワーク構成の設計・構築において基礎から応用までの知識を学習する。Cisco Packet Tracer、および実際のネットワーク機材を使用し、ネットワーク構築の技術を習得する。また、ネットワーク技術者の認定資格取得を目指す。
応用情報技術者試験対策講座	応用情報技術者試験の情報セキュリティに関する知識を学習する。

【AIシステム専攻 科目】

科目名	概要
AIプログラミング	AIサービスを作成する上で必要なAPI、ライブラリやフレームワークの使用方法について習得する。また、機械学習の手法による認識精度の違いを体感する。

【ゲーム専攻/CG・Web専攻 共通科目】

科目名	概要
ゲームプランニング実践	ゲームを制作する上での企画の考え方やスケジューリング方法について学習する。
ゲーム制作	「ゲームプランニング実践」で作成した企画を使用してゲーム制作を行う。

【ゲーム専攻 科目】

科目名	概要
ゲームプログラミング2	物理演算や当たり判定、アニメーションの切り替えなど、一般的なゲーム制作に必要な知識、技術を学習する。
ゲーム設計	画面設計や機能設計などの設計の考え方、設計書の書き方を学習する。

【CG・Web専攻 科目】

科目名	概要
3D基礎	3DCGソフトであるMayaを用いて人体モデリングの基礎を学ぶ。
3Dアニメーション	アニメーション制作に関連する原理や技術、3DCGアニメーション作成技法について学習する。
ゲームエフェクト	ゲーム制作において必要性が高まっている3Dエフェクトの基礎を学習する。

第12節 エンジニア・クリエイタ科 ゲーム・CG分野3年
ゲーム専攻/CG・Web専攻

【共通科目】

科目名	概要
プロジェクト演習	オリジナルコンテンツの企画から制作までをグループで行うことにより、プロジェクトの運営管理法を学ぶ。
就職対策 3	就職活動支援および社会人となるための人材育成活動について学習する。
プレゼンテーション実践	プレゼンテーションにおける効果的な振る舞いやスライド資料のデザイン手法を学ぶことで、説得力のあるプレゼンテーションを行う技術を習得する。
特別講座 3	各種検定試験の受験対策を行う。
卒業研究	デジタルコンテンツの企画から制作、検査までの一連の作業をプロジェクトチームで実施する。

【ゲーム専攻 科目】

科目名	概要
ゲームプログラミング 3	最新技術を統合させた先進的なゲーム開発についての知識や手法を学習する。

【CG・Web専攻 科目】

科目名	概要
コンテンツ制作 2	ゲーム・CG業界への就職に向けたポートフォリオ作成や、コンテストに向けた作品制作を行う。

第13節 エンジニア・クリエイタ科 システム分野 3年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻

【共通科目】

科目名	概要
プロジェクトマネジメント	市場の変化，競争の激化，そして技術の多様化等に対応できるマネジメント手法であるプロジェクトマネジメント(PM)について学習する。
R P A 入門	身近な業務を定型化する手法および手順を理解し，現場で役立つ力を身に付ける。
テクニカルライティング	社会人およびIT技術者として必要なビジネス文書や技術文書の作成方法を学ぶ。文書作成能力向上を図り，ライティング技術を習得する。
JavaScript実践	JavaScriptの基礎を演習を通して学び，デザインの高い高機能なWebサイトを作る技術を学習する。
企画と提案	提案書作成という課題を通して，決められたテーマについて考え，話し合い，プレゼンテーションを行うことで，企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技術を学習する。
テストと導入・移行	システム開発において，品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法を学び，実際の開発現場で行っているテスト手法を学習する。
プレゼンテーション実践	プレゼンテーションにおける効果的な振る舞いやスライド資料のデザイン手法を学ぶことで，説得力のあるプレゼンテーションを行う技術を習得する。
システム構築総合演習	「設計」，「構築」，「実装」の知識と技術を確認しながらシステム開発を行うことで，一連の工程の理解と協同開発（グループ実習）の経験をとおして，即実践に対応できるスキルを習得する。
特別講座 3	各種検定試験の受験対策を行なう。
卒業研究	3年間の学習の総まとめとして，研究課題の企画，設計，製造から試験，プレゼンテーションまでを総合的に実施する。

【システム開発専攻 科目】

科 目 名	概 要
フレームワーク活用基礎	Pythonで実装されたWEBアプリケーションフレームワークであるDjango(ジャンゴ)を使用して, 高品質なWEBアプリケーションを効率よく実装する技術を学習する。

【ネットセキュリティ専攻 科目】

科 目 名	概 要
ネットワークインフラストラクチャ基礎	ネットワーク構成の設計・構築において基礎から応用までの知識を学習する。Cisco Packet Tracer、および実際のネットワーク機材を使用し, ネットワーク構築の技術を習得する。また, ネットワーク技術者の認定資格取得を目指す。

【AIシステム専攻 科目】

科 目 名	概 要
AIプログラミング	AIサービスを作成する上で必要なAPI, ライブラリやフレームワークの使用方法について習得する。また, 機械学習の手法による認識精度の違いを体感する。

第14節 大学併修科4年

システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻/
ゲーム専攻/CG・Web専攻/経営ビジネス専攻

【全専攻 共通科目】

科目名	概要
企画と提案	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて考え、話し合い、プレゼンテーションを行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技術を学習する。
プレゼンテーション実践	プレゼンテーションにおける効果的な振る舞いやスライド資料のデザイン手法を学ぶことで、説得力のあるプレゼンテーションを行う技術を習得する。
Java総合実習2	Javaプログラム作成演習を通して、オブジェクト指向プログラミングをより深く学習する。
テストと導入・移行	システム開発において、品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法を学び、実際の開発現場で行っているテスト手法を学習する。
システム構築総合演習	システムの設計～製造までを通じて、Webアプリケーションのシステム開発工程を総合的に学習する。
特別講座4	各種検定試験の受験対策を行なう。
卒業論文支援	大学の履修科目である「卒業論文」の作成指導を行う。
卒業研究	履修済みの各種設計/製造技法・各種管理システムの知識をもとに総合的なシステムを構築する。

【システム開発専攻/ネットセキュリティ専攻/AIシステム専攻/経営ビジネス専攻 共通科目】

科目名	概要
テクニカルライティング	社会人およびIT技術者として必要なビジネス文書や技術文書の作成方法を学ぶ。文書作成能力向上を図り、ライティング技術を習得する。

【ゲーム専攻 科目】

科目名	概要
ゲームプログラミング3	最新技術を統合させた先進的なゲーム開発についての知識や手法を学習する。

【CG・Web専攻 科目】

科 目 名	概 要
3 D C G 実 践	3DCG制作において、CGキャラクターのモーション設定や各種応用技法について学習する。

第15節 授業時間

第1項 大学併修科，エンジニア・クリエータ科，
プログラム・デザイン科の授業時間

時限	時間帯
1 時 限 目	9 : 1 5 ~ 1 0 : 4 5
2 時 限 目	1 1 : 0 0 ~ 1 2 : 3 0
3 時 限 目	1 3 : 3 0 ~ 1 5 : 0 0
4 時 限 目	1 5 : 1 5 ~ 1 6 : 4 5
5 時 限 目	1 7 : 0 0 ~ 1 8 : 3 0

*授業は原則として，月曜日～金曜日に開講する。

第3章 年間計画概要

下記の計画は予定であり，変更が生じた場合には指示に従うこと。

	1年	2年	2, 3年		4年
	R M S G J	M S	R	G J M(3) S(3)	R
入学式	4月 3日				
オリエンテーション	4月 4日	4月 1日			
前期教育	4月 4日～9月30日	4月 1日～9月30日			
夏期休暇	8月1日～9月1日				
後期教育	10月 1日～2月14日				
冬期休暇	12月19日～1月 7日				
卒業式				3月 4日	
春期休暇	2月15日～3月9日				

R：大学併修科

M：エンジニア・クリエイタ科 ゲーム・CG分野

S：エンジニア・クリエイタ科 システム分野

G：プログラム・デザイン科 ゲーム・CG分野

J：プログラム・デザイン科 システム分野

<外部試験実施予定日>

情報処理技術者試験	(AP, ST, SA, NW, SM, SC)	4月21日 (春期)
情報処理技術者試験	(AP, PM, DB, ES, AU, SC)	10月13日 (秋期)
情報処理技術者試験	(FE)	随時
情報処理技術者試験	(SG)	随時
情報処理技術者試験	(IP)	随時

[情報処理技術者試験 試験区分]

- IP : ITパスポート試験
- SG : 情報セキュリティマネジメント試験
- FE : 基本情報技術者試験
- AP : 応用情報技術者試験
- ST : ITストラテジスト試験
- SA : システムアーキテクト試験
- PM : プロジェクトマネージャ試験
- NW : ネットワークスペシャリスト試験
- DB : データベーススペシャリスト試験
- ES : エンベデッドシステムスペシャリスト試験
- SM : ITサービスマネージャ試験
- AU : システム監査技術者試験
- SC : 情報処理安全確保支援士試験

情報検定 (J 検)	随時
C G - A R T S 検定試験	エキスパート, ベーシック	7月 7日, 11月24日
ベンダー試験	随時
医療情報基礎知識検定試験	6月 2日, 11月 3日

第4章 単位修得

第1節 履修制度

第1項 授業時間

授業を実施する時間単位を時限と呼ぶ。1時限は90分とする。

第2項 科目の修得方法

学生は、自己の所属する学科・専攻の所定の科目を履修し、科目試験による成績評価を受けることで科目の修得とする。

第3項 進級

1. 次の年次への進級条件を次のとおりとする。
 - (1) 1年次から2年次への進級 : 当該年次の学科・専攻所定の出席時限数を満たし、所定の科目を修得していること。
 - (2) 2年次から3年次への進級 : //
 - (3) 3年次から4年次への進級 : //
2. 進級条件を満たすことのできない者は留年とする。

留年の場合、当該年次の科目をすべて再履修するものとする。

第4項 卒業

本校の学科ごとに定められた所定の年限以上在籍し、所定の出席時限数を満たし、所定の科目を履修した者に対しては卒業を認め、卒業証書を授与する。

第2節 遅刻、欠課、早退、欠席

第1項 遅刻

1. 各時限の授業開始時に定められた学習場所にいない者で、授業開始後30分までに授業に出席できた者を遅刻とする。
2. 交通機関の遅延（バス、自動車は除く）などは、遅延証明書を提出すれば出席扱いとする。

第2項 欠課

1. 授業開始後30分以内に授業に出席できなかった者は当該科目を欠課とする。
2. 遅刻および早退は3回をもって欠課1回と換算する。
3. 交通機関の遅延（バス、自動車は除く）などは、遅延証明書を提出すれば出席扱いとする。
4. 欠課が著しく多い学生は保護者あるいは保証人との面談を実施する。

第3項 早退

1. 早退を希望する者は担当講師の許可を受け、所定の手続きで申請しなければならない。
2. 授業終了前30分以降の退出を早退とする。それ以前の退出は欠課とする。

第4項 欠席

1. 正当な事由により欠席する場合は、前日までに担任に連絡すること。
やむを得ない場合は、当日の1時限目開始前までに連絡すること。
2. 次に定める公認欠席および特別欠席については、欠席として算入しないものとする。
 - (1) 公認欠席
 - ①就職試験に伴う欠席（認められた日数）
 - ②校長の認める公的活動による欠席（認められた日数）
 - (2) 特別欠席
 - ①2親等以内の近親者の結婚式出席（1日以内）
 - ②忌引き
 - 1親等（父母）：5日以内
 - 2親等（祖父母，兄弟）：3日以内
 - ③学校感染症（学校保健安全法施行規則第18条に定める感染症，同第19条に定める出席停止期間）
学校感染症に感染した場合，速やかに担任に連絡し，医師の診断書またはそれに準じるものを提出すること。
 - ④その他校長が認めた欠席
※上記日数は休日を除く
3. 欠席が著しく多い学生は，保護者あるいは保証人との面談を実施する。

第5項 留年警告書

学生は皆勤に努めること。欠課の多い学生は成績の低下を招き，出席状況が悪く改善できない者は就職にも影響する。出席状況が著しく悪く留年のおそれのある場合は，保護者あるいは保証人へ留年警告書を送付する。

第3節 試験

第1項 科目試験

1. 科目の授業終了後、当該科目の授業を受講した者を対象に科目試験を実施する。また科目によっては中間での試験を実施する場合がある。
2. 科目試験の評価は次のとおりとする。
 - 90点以上 …………… 秀
 - 80点以上90点未満 ……… 優
 - 70点以上80点未満 ……… 良
 - 60点以上70点未満 ……… 可
 - 60点未満 …………… 不可
 - (1) 科目試験を正当な理由なく欠席した者および科目試験の評価が「不可」の者は、再試験を受験しなければならない。
 - (2) 校長等の承認を得た公認欠席の者については、後日改めて科目試験を実施する。実施日については担任の指示に従うこと。
 - (3) 病気その他のやむを得ない理由で、科目試験を欠席した者は追試験を受験しなければならない。

3. 追試験

- (1) 病気その他のやむを得ない理由で、科目試験を欠席した者に対して実施する試験である。
- (2) 追試験を願い出る者は、学校の指定する手続きに従うこと。また、次項に示される証明書等をあわせて提出しなければならない。
- (3) 追試験は次の場合に限り願い出ることができる。

欠席事由	必要な証明書
疾病	医師の診断書またはこれに準じるもの
特別欠席	保護者からの申請により校長が認めたもの
その他の理由	やむを得ない事由を証明するもの

- (4) 追試験希望者は、追試験受験料として1科目500円を支払うこととする。
 - (5) 追試験の評価は第1項の2に準じる。
 - (6) 追試験の手続きは、「追試験受領書」とともに受験料を指定された納入日の16時までに事務局受付に納入すること。納入時には受領書を受け取り、受験時に必ず提示すること。
 - (7) 追試験受験料未納者は、追試験を受験することはできない。
- ### 4. 再試験
- (1) 科目試験で不可の者、科目試験を正当な理由なく欠席した者に対して実施する試験である。
 - (2) 再試験は各科目ごとに1回行う。

- (3) 再試験対象者は、再試験受験料として1科目につき2,000円を支払うこととする。
- (4) 再試験で60点以上の場合が合格で、登録点数はいずれも60点とする。
- (5) 再試験で60点未満または正当な理由なく欠席した者は、単位保留となる。
(欠席者も受験料の支払いが必要である)
- (6) 再試験の手続きは、「再試験料受領書」とともに受験料を指定された納入日の16時まで事務局受付に納入すること。納入時には受領書を受け取り、受験時に必ず提示すること。
- (7) 再試験受験料未納者は、再試験を受験することはできない。

5. 単位修得試験

- (1) 単位保留となった者に対して実施する試験である。
- (2) 単位修得試験は各科目ごとに行い、対象者は単位修得試験料として1科目につき2,000円を支払うこととする。
- (3) 単位修得試験で60点以上の場合が合格で、登録点数はいずれも60点とする。
- (4) 単位修得試験で60点未満または正当な理由なく欠席した者は、留年となる。
(欠席者も受験料の支払いが必要である)
- (5) 単位修得試験は、原則として期末に行う。
- (6) 単位修得試験の手続きは、「単位修得試験受領書」とともに受験料を指定された納入日の16時まで事務局受付に納入すること。納入時には受領書を受け取り、受験時に必ず提示すること。
- (7) 単位修得試験受験料未納者は、単位修得試験を受験することはできない。

6. 不正行為

カンニング等の不正行為を行った者は、教職員会議にはかり懲戒処分もしくは留年となることがある。

第2項 外部試験

外郭団体が主催・実施する試験である。各試験とも受験料が必要である。

1. 情報処理技術者試験

「情報処理の促進に関する法律」に基づき経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験である。試験区分には13区分があり、区分により実施時期が異なる。

筆記試験（春期試験：4月 ・ 秋期試験：10月）

C B T試験（上期・下期・随時）

- ・ I Tパスポート試験(C B T試験：随時)
- ・ 情報セキュリティマネジメント(C B T試験：随時)
- ・ 基本情報技術者試験(C B T試験：随時)
- ・ 応用情報技術者試験(春期, 秋期)
- ・ I Tストラテジスト試験(春期)
- ・ システムアーキテクト試験(春期)
- ・ プロジェクトマネージャ試験(秋期)
- ・ ネットワークスペシャリスト試験(春期)
- ・ データベーススペシャリスト試験(秋期)
- ・ エンベデッドシステムスペシャリスト試験(秋期)
- ・ I Tサービスマネージャ試験(春期)
- ・ システム監査技術者試験(秋期)
- ・ 情報処理安全確保支援士試験(春期, 秋期)

2. 情報検定（J検）試験

一般財団法人職業教育・キャリア教育財団が主催し、文部科学省が後援している検定試験。P B T試験は年2回、C B T試験は随時実施され、1級、2級、3級がある。

3. C G - A R T S 検定試験

画像情報教育振興協会（C G - A R T S）が実施する試験でC Gクリエイター、W e bデザイナー、C Gエンジニア、画像処理エンジニア、マルチメディアの5部門がある。年2回実施され、エキスパート、ベーシックがある。

4. ベンダー試験

ベンダー企業が主催する認定試験で、世界共通・同一水準で実施されている。主なベンダー企業とその試験には下記のものがあり、随時実施される。

- ・ マイクロソフト (M C P, M T A, M O S)
- ・ オラクル (オラクルマスター, O C J - P)
- ・ C o m p T I A
- ・ シージェイ (S E A / J)
- ・ ヤマハ (Y C N E)
- ・ A m a z o n (A W S 認定)

5. ウェブデザイン技能検定

国家検定制度である技能検定制度の1つとして、特定非営利活動法人インターネットスキル認定普及協会が実施する。試験は実技および学科試験で実施され、関連国際標準規格等に基づきウェブデザインに関する知識・技能・実務能力等が問われる。

6. 医療情報基礎知識検定試験

医療情報を扱う人達が共通に持つべき医療情報に関する基礎的な知識を検定する試験で、日本医療情報学会が主催し年2回実施される。

第3項 成績表

1. 成績表は学期毎(10月, 3月)に, 保護者宛に郵送する。
2. 内容は, 科目試験結果, 資格取得状況, 出席状況等である。

第5章 学生の義務および学生生活

第1節 学費納入

1. 正当な理由なくして、所定期日までに納入なき場合は、本人及び保護者あるいは保証人へ督促を行う。
2. 学費の納入は本校所定の手続きの上、口座振替による納入を原則とする。また、既に納入された学費は、原則として返還しない。
3. 納入学費の詳細は、学生募集要項による
4. 学費の納入は1年間分を前期、後期の開始前日までに2回に分割して納入すること。1年間分を納入する場合は本校へ申請すること。
5. 各期の前日までに学費納入が確認できない場合や、分納が滞った場合は以降の授業には出席できない。また、各期開始以降の在籍者は当該期の学費全額を納入しなければならない。

第2節 諸証明書交付

第1項 諸証明書

1. 諸証明書が必要な場合、交付申請書（所定用紙）に手数料を添えて事務局受付へ16時までに提出すること。（鉛筆・消せるボールペン書き不可）
2. 諸証明書の交付は、交付申請書提出の翌日を原則とする。
3. 諸証明書手数料一覧

種	別	金 額
学生証	入学時	無 料
	再発行	500円
成績証明書		200円
卒業証明書		200円

種	別	金 額
卒業見込証明書		200円
在学証明書		200円
その他		200円

（注）推薦書は無料で発行する

第2項 通学証明書発行について

各交通機関の通学証明書の用紙を事務局受付へ16時まで提出すること（鉛筆・消せるボールペン書き不可）。

第3項 交付申請書用紙の記入

各交付申請用紙は、1F学生ホールに設置している。用紙への記入は教室で行うこと。

第4項 証明書の交付について

証明書は申請日の翌日12時から16時に事務局受付で交付する。受け取りの際、本人確認のため名札または学生証を提示すること。

第3節 履歴書用紙販売

第1項 履歴書用紙販売

履歴書用紙が必要な場合は購入申込書に記入(鉛筆・消せるボールペン書き不可)のうえ、代金を添えて事務局受付で購入すること。受付は16時までである。

第2項 申込用紙の記入

申込用紙は、1F学生ホールに設置している。用紙への記入は教室で行うこと。

第4節 各種支払いのキャッシュレス決済

事務局受付での各種支払いについて、現金での支払いの他にキャッシュレス決済ができる。

1. キャッシュレス決済できる支払い
 - ・証明書等の手数料
 - ・履歴書, 名札等の購入
 - ・ベンダー試験料, 学費
2. キャッシュレス決済で使用できるもの
 - ・クレジットカード (VISA, Mastercard, JCB, American Express)
 - ・電子マネー (nimoca, SUGOCA, はやかけん, Suica, QUICPay)
 - ・QRコード決済 (PayPay, LINE Pay)

第5節 建物・設備の管理

建物・設備等は、皆の学習の伴であり、糧となるものである。

教育設備の破壊、壁や机への落書などは絶対にしないこと。また、学生立入禁止場所には絶対に入らないこと。

公共物を損傷した場合は、故意・過失を問わず、その経費は自己負担とする。

第1項 教室の管理

勉学の場として、ふさわしい環境の整理整頓に心掛けること。

第2項 実習室の管理

実習室心得を遵守し、使用後は次の人が気持ちよく使用できるよう整理整頓に心掛けること。

実習室内での飲食は禁ずる。

実習室の使用時間は8時45分から17時とする。申請により8時から18時までの使用を許可する。

第3項 備品、消耗品の管理

備品の故障、破損に気がついたら、その程度、状態を担当講師へすみやかに届け出ること。また消耗品切れが発生した場合も、担当講師へすみやかに連絡すること。

第6節 学生心得

第1項 礼儀

礼節は、そのひとの精神的な表現であり一朝一夕に身につかないので日常の生活においても責任をもって行動するよう心掛けること。

1. 言葉づかいは、学生にふさわしく、正しくていねいな言葉を使うこと。

オ …… おはようございます。
ア …… ありがとうございます。
シ …… 失礼します。
ス …… すみませんでした。

2. 電話での連絡は、クラス、氏名をはっきりと告げて本論に入ること。
3. 講師室の講師に用があるときは、名札着用のうえ、次のように言って呼び出すこと。

(例) J1S1クラス 山田太郎です。鈴木先生に用があります。

4. 事務局受付では、クラス、氏名をはっきりと告げて「お願いします。」と言って、各種手続きをすること。
5. 常に学生らしく振舞い、謙虚な気持ちを失わないよう心掛けること。
教室は学習の場であり、携帯電話などは電源を切っておくか、マナーモードに設定しておくこと。
授業中の携帯電話、スマートフォンの使用は原則禁止とする。

第2項 服装

服装はその人の品位をあらわすものである。服装、頭髮は学生らしく清潔であるように心掛けること。例えば、長髪、染髪、サンダル、下駄、サングラス、トレーニングウェア、アロハシャツ等は学生として相応しくない。

帽子、マフラー、コート、イヤホン・ヘッドホン等は、校内では着用しないこと。また脱いだコート類は実習室や教室に備えつけの洋服掛けに掛けること。

第3項 名札

外部からの不法侵入を防ぎ、安全を確保するため、校内では常に名札を着用すること。

<名札を紛失した場合>

購入申込書(所定用紙)に手数料を添えて事務局受付へ16時までに提出すること。(鉛筆・消せるボールペン書き不可)

なお、手数料は第4節のとおりキャッシュレス決済も可能である。

種	別	金 額
名札	入学時	無 料
	再発行	300円

<名札を忘れた場合>

事務局受付で仮の名札を発行し、着用すること。

第4項 喫煙

1. 20歳未満は喫煙しないこと。
2. 学校敷地内及び学校指定地域はすべて禁煙(電子タバコを含む)とする。
3. そのほかの学校周辺地域でも、他者の迷惑にならないよう配慮すること。
4. 喫煙後の衣服の臭いや口臭が周囲の人に不快な思いをさせることがある。
周囲の人に対するエチケットを心掛けること。

第5項 外出

授業時間内の学外への外出は禁ずる。急用の場合は講師の許可を得ること。

第6項 自転車、バイク、自家用車通学

バイク、自家用車での通学は原則として禁止する。自転車で通学する場合は、自転車保険の加入・駐輪場の使用願を提出のうえ、自転車は所定の駐輪場に整列して置くこと。

第7項 学生通用口

学生通用口は、正面玄関に向って左奥である。正面玄関は来客専用であるから学生の使用を原則として禁止する。なお、学生通用口は17時に閉鎖するため、17時以降の入退は正面玄関を使用すること(入館の際は必ず名札を着用し、在校生である旨を明示すること)。なお、正面玄関は18時に施錠するのでそれまでに下校すること。

第8項 共有スペースの使用

共有スペース(1F 学生ホール・4F Awake・7F 多目的ルーム・8F 学生休憩室, 多目的ホール)を利用するときは、次の点に留意すること。

1. 常に校内美化を心掛けること。
 - ・ 空き缶・ペットボトルは所定の場所に捨てること。
 - ・ テーブル・床に食物をこぼさないこと。こぼした場合は自分で掃除すること。
2. お互いにマナーを守ること。
 - ・ 床に座り込まないこと。

第9項 学外での生活

1. 学校外においては、学生としての本分を守り、公序良俗に反することなく生活すること。
2. アルバイトは、社会経験を積む機会でもあり保護者の許可をもって認めるが、23時以降の深夜に及ぶものや学生にふさわしくないものは認めない。24時間営業や人気・有名店などは負荷が大きくなりがちのため、アルバイト先を選択する際は注意すること。

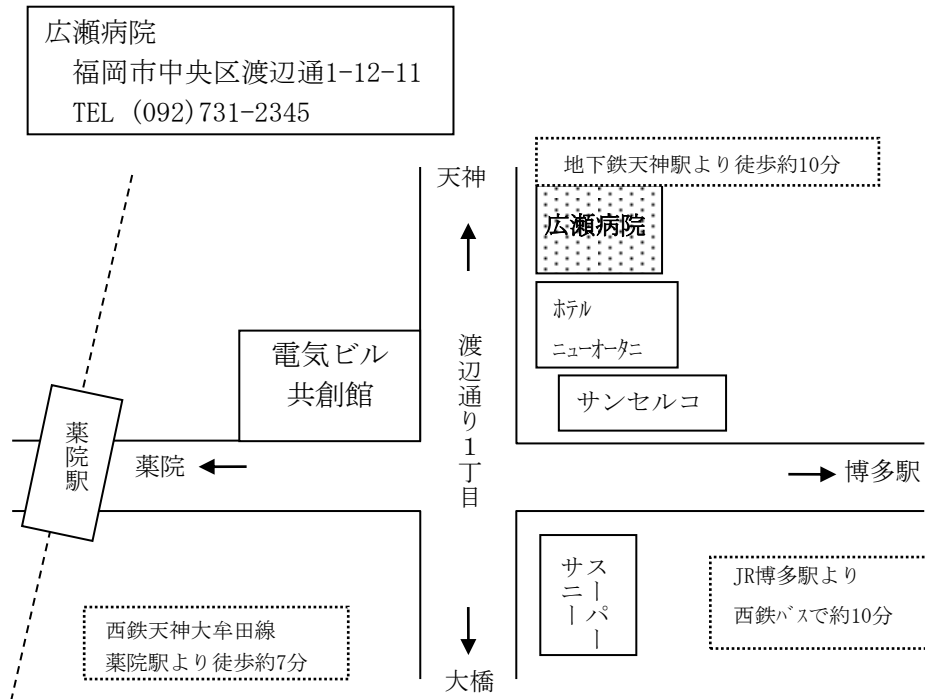
第7節 ハラスメント

本校は、あらゆるハラスメント、いじめを含むアカデミック・ハラスメント等の防止に全力をあげて取り組んでおり、ハラスメントの相談窓口を設置している。相談は、面接・電話・手紙・電子メールのいずれでも受け付け可能である。ハラスメントの詳細については、教室に備え付けの『ハラスメント防止ガイドライン』を参照すること。

E-Mail cons@kcs-f.ac.jp

第8節 学校医

下記の医療機関を学校医として指定する。



第6章 休学，復学，退学，除籍，懲戒，留年

以下の事項は、校長を長とする教職員会議で決定する。

第1節 休学

病気やその他止むを得ない理由により休学するときは、所定の用紙にその理由を記し、前期は8月末、後期は2月末までに保証人連署をもって願い出ること。

原則として休学期間は1年を越えないものとする。

第2節 復学

休学を許可された者が復学を希望する場合、その願い出によりこれを復学させることがある。

第3節 退学

病気やその他止むを得ない理由により退学するときは、所定の用紙にその理由を記し、前期は8月末、後期は2月末までに保証人連署をもって願い出ること。ただし、病気の場合は、医師の診断書を添付すること。また、学生証・名札も添付すること。

第4節 除籍

次のいずれかに該当する場合、除籍とする。

1. 自主退学において退学願未提出の者。
2. 所在不明等により事務手続きが完結できない者。
3. 同一学科の年次の在籍期間が2年を超えた者。ただし、休学期間はこれに算入しない。

第5節 懲戒

法律または学則に違反し、社会の秩序もしくは学校の秩序を乱す等、学生の本分に反した者に退学、停学及び訓告の懲戒処分を行う。特にインターネットやITの利用による誹謗中傷・脅迫・犯罪予告など社会規範に反する言動をSNSや掲示板などへ書き込む行為については厳重に処罰する。

第6節 留年

次のいずれかに該当する場合、留年とする。

1. 本人が進級または卒業に際し、留年を希望したとき。
2. 正当な理由がなく出席状況が著しく悪いとき。
3. 単位保留者が単位修得試験で不合格となったとき。
4. 科目試験を正当な理由なく繰り返し欠席したとき。
5. 校長が留年に値すると認めたとき。

(原則として同一学年・学科での留年は1回とする。)

第7章 進路

第1節 学科変更・専攻変更

学科変更または専攻変更を願出するものは、所定の手続きを行い、審査を受けなければならない。変更の時期は、原則として学年の初めとする。

第2節 就職

卒業年次の学生で卒業見込みの者が、所定の申請を行うことで、学校からの就職斡旋を受けることができる。ただし、休学、停学期間中の者は学校からの就職斡旋を受けることはできない。

また、今までの就職決定者の内容を分析してみると就職決定の要素には、下記の事項がある。

専門技術	本校の成績、情報処理技術者試験の資格等
モラル	人間性、出席率、仕事に対する情熱
一般常識	入社試験
適性	コンピュータ技術者としての適性
コミュニケーション能力	面接、グループディスカッション
先輩の力	先輩の信用、実績

第1項 就職活動に関する手続き

1. 会社説明会に参加した場合、会社説明会参加証明書（本校指定用紙）をクラス担任に提出すること。未提出の場合は欠席とする。
2. 就職試験を受験した場合、就職活動システム（スタログ）に受験結果を登録すること。未登録の場合は欠席とする。
3. 手続きの詳細は、42ページを参照のこと。

第2項 縁故、自薦決定者

1. 事前に各クラス担任に必ず連絡を行うこと。
2. 本校の推薦は縁故、自薦のいずれよりも優先する。

第3項 入社辞退

正当な理由がなく勝手に入社を辞退した者については、以後の就職の斡旋は行わない。

第4項 その他

進学、個人活動等により本校の就職斡旋を辞退する場合は、就職斡旋辞退届をクラス担任へ提出すること。

第3節 卒業後の進路

第1項 科目履修生制度

本校において開設する授業科目に対し、卒業後に履修申請を行なうことにより、選考の上、科目等履修生として科目の履修を行なうことができる。

登録料：1万円，履修費：1科目につき5万円

第2項 研究生制度

特定の事項について卒業後に申請を行なうことにより、選考の上、研究生として希望するテーマに基づく自主研究を行なうことができる。

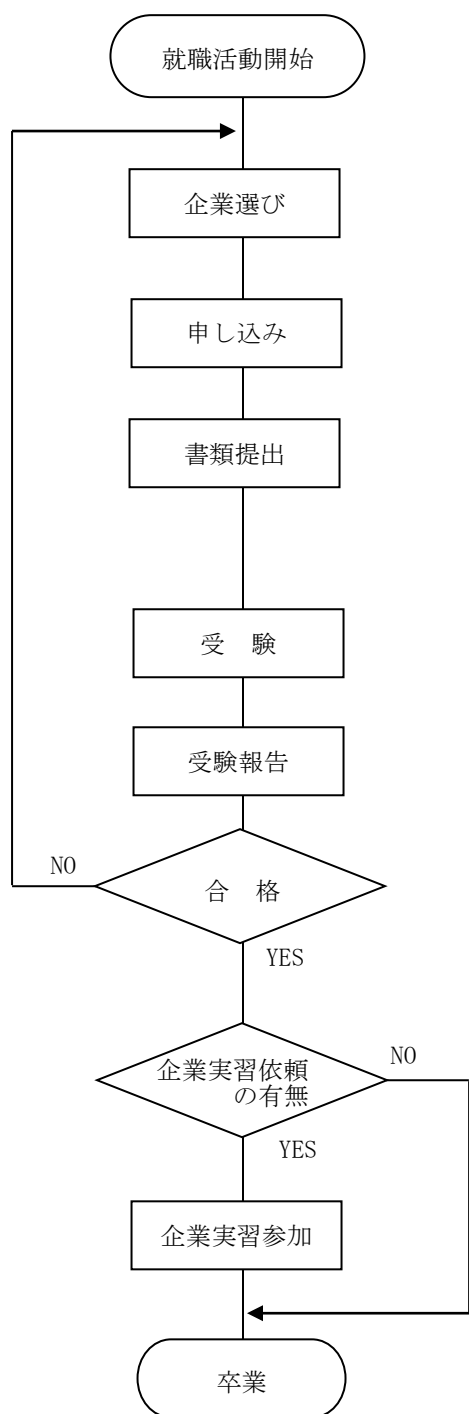
履修費用：年間6万円

第3項 就職相談登録制度

卒業後希望により求職情報を登録し、希望する求人が出てきた際に紹介を受けることができる。

登録料等：不要

就職活動に関する手続きの流れ



- ・企業選び
求人票や、他の求人情報を基に受験する企業を選ぶ。
- ・申し込み
「就職試験申込書」を就職課へ提出する。
※校内選考の結果により受験手続きを行う。
- ・書類提出
受験に必要な書類を就職課へ提出する。
1. 履歴書（学校指定の用紙）
2. 成績証明書（卒業見込証明書兼用）
3. 健康診断書（注） 等
- ・受験
試験場所および日程の連絡は、クラス担任が行なう。
- ・受験報告
受験後、速やかに「就職活動システム」に登録を行うこと。
- ・合格
可否の連絡は、クラス担任が行なう。
※企業より直接可否の連絡があった場合は速やかにクラス担任へ報告すること。
- ・企業実習
内定企業からの要請により、実習に参加することがある。
参加するには、学校長の許可と本人および保護者の同意が必要である。

注. 「健康診断書」の発行を広瀬病院で希望する場合は、事前に事務局受付で受診の申し込みが必要である。

第8章 賞 罰

第1節 表 彰

卒業生の中で、成績・人物ともに優秀であると認められた者に対し表彰する。

第1項 電子開発学園の表彰

- ・理事長最優秀賞
- ・理事長優秀賞
- ・理事長努力賞

第2項 KCS福岡情報専門学校の表彰

- ・校長特別賞

第3項 外部機関の表彰

- ・県知事賞
- ・専修学校各種学校協会会長賞
- ・全専門学校体育連盟スポーツ賞
- ・CG-ARTS賞

第2節 罰 則

社会の秩序や学校の秩序を乱した学生については、その程度により停学または退学等を含む相応の処分をする。

手引に表現されていないことで問題が生じた場合は、校長を長とする教職員会議でこれを決定する。

第9章 休校

第1節 休校日

下記に該当する項目で学校が特に出校日としないもの。

1. 日曜日、国民の祝祭日
2. 土曜日

また、学校の都合により、出校日と休校日を振り替えることがある。

第2節 臨時休校

次の各項に該当する場合は臨時休校とする場合がある。休校にあたっては校長を長とする教職員会議で決定する。

本校のホームページに掲示するので、確認すること。

URL <https://www.kcs.ac.jp/fukuoka/student>

但し、第1項3. と第2項の場合は、即時休校とする。



第1項 災害（台風、洪水、地震、火災、事故等）

1. 災害により学校周辺の地域において被害が予想されるような危険な状況にあると判断した場合
2. 災害により教職員が通常の学校業務を遂行することができない状況にあると判断した場合
3. 大規模地震対策特別措置法（大震法）に基づく警戒宣言が発令された場合

第2項 感染症等

感染症の発生など、学校が臨時に認めた場合

第3項 遠隔授業における出席の扱い

通学圏の安全が十分に確認できない場合や、交通機関の運転見合わせ等が発生し登校が難しい場合は遠隔授業を受講することで出席扱いとする場合がある。

本校の通学圏は福岡県・佐賀県・熊本県・大分県の広範囲に渡っているため、地域によって災害が発生又は災害が予想される場合でも、第1項と第2項以外は休校とならない。その場合、自宅等安全が確保されている場所で遠隔授業を受講することで出席扱いとする。避難等が必要で安全が確保できない場合は後日、Web等で補講を受講することで出席扱いとする。

なお、授業形態については状況に応じて決定し本校のホームページに掲示する。

第10章 緊急時避難

火災・地震等の緊急時の避難場所は下記のとおりである。

緊急時避難場所 春吉公園 福岡市中央区春吉1丁目16 (春吉小学校横)

第11章 付 則

第1節 諸願届

下記に該当する諸願届出は、学校所定用紙を使用すること。

1. 証明書交付申請書
 - ①在学証明書
 - ②成績証明書
 - ③卒業見込証明書
 - ④卒業証明書
 - ⑤推薦書
 - ⑥通学証明書
 - ⑦学割申請書
2. 諸変更届 (住所変更・氏名変更)
3. 就職希望申込書
4. 会社受験証明書
5. 休学願
6. 退学願
7. 復学願
8. 学科専攻変更願
9. 専攻選択願

第2節 クラス編成

クラス編成は、通年制を原則とするが、科目によりクラスを再編成することがある。このときは、校長を長とする教職員会議で決定する。