

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																										
KCS大分情報専門学校		昭和60年4月30日	福留 逸郎		〒870-0037 大分県大分市東春日町17-19 (電話) 097-537-3911																										
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地																										
学校法人 電子開発学園九州		昭和57年1月18日	上原 利数		〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野2丁目4-1 (電話) 093-531-9131																										
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	情報エキスパート科			平成17年文部科学省 告示第32号	-																									
学科の目的	当学科は、企業が求める実践的かつ専門的な知識・スキルを有する高度ICT人材の育成を目的として、情報システムの設計・開発を行うための基礎力からより高度な知識・スキルまで、企業等との連携により専門的かつ実践的な演習・実習を通して学習する。																														
認定年月日	平成 26 年 3 月 31 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							3,030時間	1,824時間	390時間	816時間	0時間	0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																									
120人		152人	0人	6人	0人	6人																									
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 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 ・筆記試験および演習評価 ・成績評価(秀・優・良・可・不可)																										
長期休み	■学年始め: 4月1日 ■夏季: 8月1日～8月31日 ■冬季: 12月22日～1月7日 ■学年末: 2月14日～3月1日, 3月25日～3月31日			卒業・進級条件	・当該年次の所定の科目が認定され、かつ、当該年次の規定出席日数を満たしていること。																										
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・スクールカウンセラーによる面談 ・メール等による授業フォロー ・ハラスメント相談、家庭訪問 など			課外活動	■課外活動の種類 ・クラブ活動、ボランティア活動、学園祭実行委員会 等																										
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(2024年度卒業生) システム開発会社、システムインテグレータなど			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (2024年度卒業生に関する2025年5月1日時点の情報)																										
	■就職指導内容 個別カウンセリング、就職適性診断、社会人基礎力向上、企業人および卒業生による就職講演会・セミナー、身だしなみ講座、校内合同企業説明会、面接指導、等				<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>基本情報技術者</td> <td>③</td> <td>60人</td> <td>44人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>③</td> <td>44人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>情報処理安全確保支援士</td> <td>③</td> <td>11人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>ITパスポート</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>情報セキュリティマネジメント</td> <td>③</td> <td>14人</td> <td>14人</td> </tr> </tbody> </table>			資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者	③	60人	44人	応用情報技術者	③	44人	11人	情報処理安全確保支援士	③	11人	2人	ITパスポート	③	7人	2人	情報セキュリティマネジメント	③	14人	14人
	資格・検定名	種	受験者数		合格者数																										
	基本情報技術者	③	60人		44人																										
応用情報技術者	③	44人	11人																												
情報処理安全確保支援士	③	11人	2人																												
ITパスポート	③	7人	2人																												
情報セキュリティマネジメント	③	14人	14人																												
■卒業者数 67 人 ■就職希望者数 61 人 ■就職者数 61 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 91.0 %			※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)																												
■その他 (2024 年度卒業生に関する 2025年5月1日 時点の情報)			■自由記述欄																												
中途退学の現状	■中途退学者 5 名 令和6年5月1日時点において、在学者166名(令和6年4月入学者を含む) 令和7年3月31日時点において、在学者161名(令和7年3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 ・就職・起業等、不適応・意欲低下、心神耗弱・疾患など			■中退率 3 %																											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 学費一部減免制度: 指定校特待生入学、AO入学、KCS奨学生、資格取得者特典、同窓子弟特典 ■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																														
当該学科のホームページURL	https://www.kcs.ac.jp/oita/course/																														

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まれません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

当校を含む専修学校による電子開発学園グループ(以下、学園と称す)では、教育課程の編成を目的とした「カリキュラム検討委員会」を設置し、カリキュラムを編成する体系図、授業科目の設定を専門学校グループ全体で共有する。学園の教育理念である「IT人材育成に関する国策の推進役を担うとともに、IT企業が求める実践的なIT人材を育成することにより、情報化社会の進展に寄与する」をもとに、IT業界の最新動向を調査・研究するとともに、国策や企業ニーズに対応するため、委員会への有識者・企業の委員参加を求め、意見の収集・反映を行っていく。

また、委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施したカリキュラムの問題点・課題等を把握し、改善のうえで翌年度のカリキュラムに反映する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

カリキュラム検討委員会では、以下の事項を審議する。

- 1) 教育課程の編成および実施に関すること。
- 2) 教育計画および授業時間の編成に関すること。
- 3) 教材の確保、開発に関すること。

委員会の審議結果を基に、教務部長が中心となってカリキュラムの見直しを行い、翌年度のカリキュラムに反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
高島 宗正	株式会社ユビキタステクノロジー 業務推進室長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	③
伊藤 英二	株式会社ATTS 開発部次長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	③
渡辺 律子	(公財)ハイパーネットワーク社会研究所 副所長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	①
伊美 慎吾	KCS大分情報専門学校 教務部長		
木村 賢二	KCS大分情報専門学校 副教務部長		
野田 雅裕	KCS大分情報専門学校 2学年主任		
龍野 晃	KCS大分情報専門学校 3学年主任		
梶原 綾太	KCS大分情報専門学校 1学年主任		
石黒 真太郎	KCS大分情報専門学校 2学年担任		

※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 2月

(開催日時)

第1回 令和7年 2月20日 17:00～18:00

第2回 令和7年 2月27日 17:00～18:00

(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

「情報系カリキュラムの到達目標として、情報処理技術者試験の取得を目指させるとともに、社会人基礎力やメンタルコントロール能力の養成を行い、“働く”という意識を学生に持たせてほしい」との意見を受けた。

資格取得については、現行カリキュラムにおいて対応している。社会人基礎力については、各科目の授業に要素を組み込み、具体的な業務のイメージができるよう指導している。今後は、さらなる改善についても検討し、より実践的な人材育成に努めていく。

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

業界での一定数以上のシェアを持ち、業界標準に近いソフトウェア・アプリケーションのベンダー（開発メーカー）と、そが提供する教育プログラムによる連携を実施する。それにより業界での利用価値の高い知識と実践的かつ専門的なスキルを学生に修得させる。

さらに、業界で知名度のある資格試験団体とも連携することで、より実践的なスキル評価を実施することができ、また学生の就職活動においても有益なスキル証明が入手可能となる。

そのうえで、実際にシステム開発を業務としている企業と連携し、授業の実施・評価を企業により行うことで、実践的な知識とスキルの修得が可能となる。また業界の最新情報や実際の事例の解説などを行うことで、将来的に就職する業界についての学生の興味を喚起させ意欲を上昇させる。

これらの内容を盛り込んだ協定書・契約書を企業等と締結し、実習・演習を行い、システム開発における実践的かつ専門的な能力を育成する。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法の設計を行う。

実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生へ直接指導する。

演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法を踏まえ、企業側講師と学校側講師が連携して学生の評価を行う。

(3) 具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義～設計まで）をグループワーク形式で実践する。	株式会社エスシーシー

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

規程に基づき年間の研修計画を立てて、次の方針で教員を外部機関の研修に参加させる。

・専攻分野に関しては、IT企業と連携した技術研修を受講させることにより、システム開発等の業務に必要な知識（最新技術、技術動向等）や実践的な技術・技能を向上させる。

・授業及び学生に対する指導力等については、コミュニケーション能力の向上を中心とした各種研修を受講させることにより、指導力を向上させる。

(2) 研修等の実績（2024年度）

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名： クラウド技術研修	連携企業等： 株式会社エスシーシー
期 間： 令和6年8月	対象： 講師職職員
内 容： クラウド技術の基本、クラウド技術事例、基本サービスの実践利用、障害発生時の対応等のスキルを身に付ける	
研修名： 情報技術eラーニング	連携企業等： 株式会社ベネッセコーポレーション
期 間： 令和6年6月～令和7年3月	対象： 全教職員
内 容： プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する	

②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: プレゼンテーション技術研修	連携企業等: 外部講師
期 間: 令和6年7月～令和6年8月	対象: 新任講師
内 容: プレゼンテーション技術の基本を学び、聞き手を巻き込んで、分かりやすい表現で説明できるスキルを身に付ける	
研修名: レジリエンス研修	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和6年5月～令和7年3月	対象: 全教職員
内 容: 感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する	
研修名: アサーティブコミュニケーション	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和6年5月～令和7年3月	対象: 全教職員
内 容: 伝えにくいことを伝え、周りと円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する	
研修名: アンガーマネジメント講座	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和6年6月～令和7年3月	対象: 全教職員
内 容: 怒り、イライラのリスクや自身の傾向や兆候を把握し、思いや考え方を伝える方法を学ぶ	
(3) 研修等の計画(2025年度)	
①専攻分野における実務に関する研修等	
研修名: クラウド技術研修	連携企業等: 株式会社エスシーシー
期 間: 令和7年8月	対象: 講師職職員
内 容: クラウド技術の基本、クラウド技術事例、基本サービスの実践利用、障害発生時の対応等のスキルを身に付ける	
研修名: 情報技術eラーニング	連携企業等: 株式会社ベネッセコーポレーション
期 間: 令和7年5月～令和8年3月	対象: 全教職員
内 容: プログラミング、セキュリティ及びネットワーク構築等の技術を学習する	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: プレゼンテーション技術研修	連携企業等: 外部講師
期 間: 令和7年7月～令和7年8月	対象: 新任講師
内 容: プレゼンテーション技術の基本を学び、聞き手を巻き込んで、分かりやすい表現で説明できるスキルを身に付ける	
研修名: ファシリテーション研修	連携企業等: ビスアップ総研他
期 間: 令和7年8月	対象: 5～15年経験の講師 職
内 容: 学生主体の授業実現のため、ファシリテーションを理解し、学生の主体性を引き出す技術を習得する	
研修名: レジリエンス研修	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内 容: 感情コントロール、自尊感情・自己効力感の高め方、良好な人間関係の築き方について学習する	
研修名: アサーティブコミュニケーション	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内 容: 伝えにくいことを伝え、周りと円滑にコミュニケーションを取るためのコミュニケーション方法を学習する	
研修名: アンガーマネジメント講座	連携企業等: 株式会社インソース
期 間: 令和7年4月～令和8年3月	対象: 全教職員
内 容: 怒り、イライラのリスクや自身の傾向や兆候を把握し、思いや考え方を伝える方法を学ぶ	

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

学校関係者評価は、学校関係者として卒業生、その他、企業および学識経験者から構成される委員が参画した学校関係者評価委員会を設置して、自己評価をもとに、教育理念と目的に沿った人材育成がなされ、かつ、健全な学校運営(学生募集～教育～就職)が行われているか評価し、評価結果を教育活動その他の学校運営の改善等にいかし、学校運営の客観性と透明性を高めることを目的とする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の理念、目的、育成人材像は定められているか ・学校における職業教育の特色は何か ・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか ・学校の理念、目的、育成人材像、特色、将来構想などが学生、保護者等に周知されているか ・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界ニーズに向けて方向づけられているか
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に沿った運営方針が策定されているか ・運営方針に沿った事業計画が策定されているか ・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか ・人事、給与に関する制度は整備されているか ・教務、財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか ・教育活動に関する情報公開が適切になされているか ・情報システム化等による業務の効率化が図られているか
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成、実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・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、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成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 ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援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 ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか

(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等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	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・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できているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等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とられているか ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域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 ・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか

※(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

文部科学省発行「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づいて実施した自己評価結果をもとに、学校評価委員会を開催した。委員会では、参加委員からの指摘・評価事項を取りまとめるとともに、それらを次年度の教育活動その他の学校運営の改善等に活用することを組織として決定した。
 ・「社会貢献・地域貢献として、中学・高校のプログラミング教育開始に向けた教諭対象の講座を開催してほしい」との意見を活かし、教諭向けのプログラミング講座、アルゴリズム教育講座を実施した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

2025年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
日永 達也	私立大分国際情報高等学校 校長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	有識者
渡辺 律子	(公財)ハイパーネットワーク社会研究所 副所長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	有識者
伊藤 英二	株式会社ATTS 開発部次長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	企業委員
西 真智子	TAプラットフォーム株式会社 経営管理部部長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	企業委員
那賀 利之	有限会社アサリスポーツ	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日	卒業生

※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 2025年10月1日公表)

URL: <https://www.kcs.ac.jp/oita/outline/disclosure/>

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

学園に対して連携を行う企業、関係者に対し、当学園に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑にすることができ、それにより連携を進め、活動の充実や教育内容の向上を図る必要がある。

そのため、学園は連携する企業に対し、教育目標や計画などの方針をはじめ、教育対象となる生徒・カリキュラム、教育環境や経営情報などの情報を公開し、もって企業との相互理解を深める。

(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	学校概要(校長名・所在地・連絡先・沿革) 学校の教育理念・特色
(2) 各学科等の教育	定員数、カリキュラム、卒業・進級要件、成績評価の基準 資格取得実績、主な就職先・就職率
(3) 教職員	教職員数、組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	演習・実習への企業との連携方針、就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育環境、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、スクールカウンセラー
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、奨学金
(8) 学校の財務	資金収支計算書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	-
(11) その他	学則

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: <https://www.kcs.ac.jp/oita/outline/disclosure/>

授業科目等の概要

(工業専門課程情報マルチメディア専門科) 令和7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	
○			ITの職業と情報倫理	コンピュータにかかわる基本的な概念と情報倫理について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			IT基礎概論	情報処理技術者に必要な「離散数学」「応用数学」「情報」「通信」「計測・制御」について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			ハードウェアテクノロジー	コンピュータのハードウェアとしての構成要素や動作原理について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			ソフトウェアテクノロジー	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインターフェース設計について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			サイバーセキュリティ	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			データベースデザイン(基礎)	データベースの概念や仕組みについて基礎知識を学習する。	1前	30		○			○		○		
○			システム開発技術と情報戦略	システム開発の流れ(プロセス)、開発手法、および企業における情報戦略の考え方や知識について学習する。	1前	30		○			○		○		
○			IT戦略とマネジメント	企業におけるIT戦略とマネジメントで重要となる知識について学習する。	1前	60		○			○		○		
○			アルゴリズム(基礎)	基本となるアルゴリズムについて、講義と演習問題を通してフローチャート及び擬似言語を用いて表現できる知識を学習する。	1前	60		○			○		○		
○			ビジネスアプリケーション(基礎)	表計算ソフトの基本操作およびビジネス社会で必要となる利用技術を学習する。	1前	30				○	○		○		
○			Javaプログラミング(基礎)	初歩的なJavaアプリケーションを作成し、プログラミングの作業を通して、Javaの概要を理解する。	1後	120		△	△	○	○		○		

○		ヒューマンスキル I	仕事をしていくために必要なコミュニケーション力やプレゼンテーション力をグループ討議を中心に演習で身につける。	1後	30			○	○	○								
○		国家試験対策 I	情報処理技術者試験に必要な知識を身に付ける。また、高度受験のための知識を身に付ける。	1通	420			○	○	○								
	○	ネットワークテクノロジー (基礎)	ネットワークを構成する様々な技術と仕組みについての学習を通して、ネットワーク設計に必要な知識を習得する。	1後	30			○	○	○								
	○	データベースデザイン (応用)	SQLについて、SELECT文を中心に基礎から応用的な知識と技術までを学習する。	1後	30			△	○	○	○							
	○	サイバーセキュリティ技術 (基礎)	情報処理技術者として必要なセキュリティ分野の基礎となる知識を学習する。	1後	60			○		○	○							
	○	プロダクトイノベーション	グループ討議、プレゼン資料作成、発表を演習中心で学習する。	1後	30				○	○	○							
	○	Webデザイン (基礎)	Webサイトを作成する技術として、HTML、CSSの基礎を学習する。	1後	30			△	○	○	○							
	○	ビジュアルコミュニケーション理論	デザイン的な要素が引き起こす効果について、講義と実例を通して基礎的な知識と技法を学習する。	1前	30			○	△	○	○							
	○	デザイン実践	色彩、レイアウトの基本を学習し、コンテンツ作成時の素材作りができるような知識を学習する。	1後	60			△		○	○	○	○					
	○	ゲームプランニング	ゲーム開発における企画書を作成するため、アイデアの抽出、整理、文書化といった技法を学習する。	1通	30			○	△	○	○							
	○	マルチメディア演習	実際にゲーム企画書を作成する。アイデアの抽出、整理、文書化などの実践形式で学習する。	1後	60			△	○	○	○							
	○	CG-ARTS 検定対策 I	マルチメディア検定 (ベーシック) の学習を通して、IT知識の習得を行う。	1後	60			○		○	○							
○		サイバーセキュリティ (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。	2前	30			○		○	○							
○		ヒューマンインタフェース論	マンマシンインタフェースであるヒューマンインタフェースの理論から具体的な設計方法について学習する。	2後	30			○		○	○							

○	実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義～設計まで）をグループワーク形式で実践する。	2後	30			○	○	○	○		
○	キャリアデザインⅠ	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。	2通	60		△	○	○	○			
○	国家試験対策Ⅱ	情報処理技術者試験に必要な知識を身に付ける。また、高度受験のための知識を身に付ける。	2通	240		○		○	○			
○	サーバーオペレーティングシステム	LinuxをとおしてUNIXの特徴を捉え、その構造と使用法を学習する。	2前	30				○	○	○		
○	AIの活用と開発手法	人工知能のしくみやその活用法について事例や演習・実習をとおして基礎知識を学習する。	2前	30		○	△	△	○	○		
○	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を、Javaアプリケーションの作成を通して実践的に学習する。	2前	90		△		○	○	○		
○	Oracleデータベース管理	代表的なデータベースであるOracleを使い、データベースの活用法を学習しオラクルマスターDBAの取得を目指す。	2前	90		△	○		○	○		
○	ビジネスマナーと文書技法	良好な人間関係を築くために必要な「ビジネスマナーの基本」とビジネス上、必要な話し方の基本および文章表現の基本について演習を通して学習する。	2前	30		○			○	○		
○	AIプログラミング（基礎）	AIプログラミングで使用されるPythonの基礎的な文法およびプログラミング技術を学習し、AIへの活用方法を学習する。	2前	30		○		△	○	○		
○	サーバーサイドプログラミング（応用）	サーバ側で動作するプログラムを作成する技法を学習し、Webからデータベースを管理するプログラム技術を学習する。	2後	90		○	△	△	○	○		
○	ネットワークテクノロジー（応用）	ネットワークの技術知識、スキル、問題解決能力、技術遂行能力を学習し、ヤマハネットワーク技術者認定の取得を目指す。	2後	120		△	○	△	○	○		
○	クラウドテクノロジー	クラウドコンピューティングの基礎とサービスの活用について、実習と講義、グループワークを通して学習する。	2後	60		○	△		○	○		
○	C#システム開発（基礎）	C#の学習を通して、ゲームプログラム作成技法の基本を学習する。	2前	60		△		○	○	○		
○	ゲームプログラミング（基礎）	統合開発環境を内蔵し、WindowsからiPhone用ゲームアプリまで開発できるUnityを使用し、基本的なゲーム開発について学習する。	2前	90		△		○	○	○		

○	3Dモデリング技術（基礎）	CGソフトウェアであるMayaの学習を通して、モデリング・テクスチャなど3Dアニメーション制作に必要な技法を学習する。	2前	60					○	○	○			
○	ゲームエフェクトデザイン	展開に合わせ、ゲームの臨場感や迫力を作り出す効果について学習する。	2前	30		△	△	○	○	○				
○	CG-ARTS 検定対策Ⅱ	マルチメディアを用いたネットワーク・コミュニケーションの技術やサービスなどに関する知識と応用力について学習する。	2前	60		○			○	○				
○	サイバーセキュリティ技術（基礎）	情報処理技術者として必要なセキュリティ分野の基礎となる知識を学習する。	2後	60		○			○	○				
○	3Dアニメーション（基礎）	アニメーション制作に関連する原理・技術を理解し、実際にアプリケーションを使用してCGアニメーションを制作する際に応用できる能力を学習する。	2後	60		△			○	○	○			
○	ゲーム制作（基礎）	企画書・デザイン・プログラミング・プレゼンまでのゲーム制作における流れについて、実習をとおして学習する。	2後	60					○	○	○			
○	ゲーム制作（応用）	与えられたテーマに従ってチームによりハッカソン形式にてゲーム制作を行う。	2後	90					○	○	○			
○	プロジェクト管理	システム開発におけるプロジェクト管理の重要性を理解し、各種の技法を通してその管理プロセスを学習する。	3前	30					○	○	○			
○	キャリアデザインⅡ	就職活動支援および社会人となるための人材育成活動の学習や演習を行う。	3前	30					○	○	○			
○	実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義～設計まで）をグループワーク形式で実践する。	3後	30					○	○	○			○
○	卒業研究	履修済みの各種設計・製造技法・各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。	3後	300					○	○	○			
○	国家試験対策Ⅲ	情報処理技術者試験に必要な知識を身に付ける。また、高度受験のための知識を身に付ける。	3後	210					○	○	○			
○	Javaプログラミング（応用）	Java言語におけるバージョンごとの言語仕様や開発技法の詳細を学習し、資格取得を目指す。	3前	60					○	○	○			
○	Pythonエンジニア	Pythonを実践的に使っていく上で重要な仕様やライブラリの使い方を学習し、資格取得を目指す。	3前	90					○	○	○			

○	AIプログラミング (応用)	AIプログラミングで使用されるPythonの基礎から応用までプログラミングを通して学習する。	3前	60				○	○	○		
○	機械学習	人工知能プログラミングの一分野である機械学習について、実習を通して各種技法を学ぶ。	3前	60				○	○	○		
○	システム構築総合演習	これまで学習した内容を基に、システム開発の上流工程から開発までの流れをグループワーク形式で実施する。	3後	60			△	○	○	○		
○	システムデザイン	プロジェクトの立上げから運用まで学習し、各プロセスに応じたマネジメントおよびドキュメントの作成方法を習得する。	3通	60		○			○	○		
○	ゲームデザイン (応用)	ゲームの企画書作成から開発およびテストまでの工程を、グループワークにより、演習・実習を通して学習する。	3前	120				○	○	○		
○	ゲームプログラミング (応用)	ゲームエンジンの活用方法を、ゲーム開発を通して学習する。また、2年時に履修したゲームプログラミングを発展させた内容とする。	3前	90				○	○	○		
○	CG-ARTS 検定対策Ⅲ	3次元CGと映像制作に関する専門的な理解と、3次元CG映像の制作に必要な応用知識を習得する。	3前	60		○			○	○		
○	デジタルビデオ編集	映像撮影の各種技法や、撮影した映像の編集技法について実習を通して学習することにより、効果的な映像表現技法を習得する。	3前	30		○		△	○	○		
○	コマーシャル制作技法	企画の立案からプレゼンテーションまでの一連のCMデザインについての知識、流れについて学習する。	3前	30		○	△		○	○		
○	メンタルヘルス・マネジメント	職場内で良好な人間関係を構築・維持するために必要な能力や技術を演習を交え学習する。	3後	30		○			○	○		
合計			63	科目	単位時間(4230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	20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。