

学 則

令和5年4月1日施行

学校法人 電子開発学園九州

K C S 鹿 児 島 情 報 専 門 学 校

学 則

第 1 章 総 則

(名 称)

第 1 条 本校は、KCS鹿児島情報専門学校という。

(位 置)

第 2 条 本校は、鹿児島県鹿児島市郡元1丁目9番5号に置く。

(目 的)

第 3 条 本校は、教育基本法及び学校教育法に従い、コンピュータに関する専門技術者を養成することを目的とする。

第 2 章 課程及び学科、修業年限、定員ならびに休業日

(課程、学科、修業年限、定員)

第 4 条 本校の課程、学科及び修業年限ならびに定員は次のとおりとする。

課 程	学 科 名	昼夜 区分	修業 年限	入学定員	総 定 員	備 考
工 業 専 門 課 程	情報メディア科	昼	2年	35名	70名	
	情報システム専門科	昼	3年	60名	180名	
	大学併修科	昼	4年	40名	160名	
	計			135名	410名	

(学年・学期)

第 5 条 本校の学年は、4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

2. 学期は、次のとおりとする。

前期 4月 1日から 9月30日まで

後期 10月 1日から 3月31日まで

(休業日)

第 6 条 本校の休業日は、次のとおりとする。ただし、校長は必要があると認める場合には休業日を変更することができる。

- (1) 国民の祝日に関する法律に規定する休日
- (2) 日曜日及び土曜日
- (3) 夏期 8月 1日から 8月27日まで
- (4) 秋期 10月中旬の4日間
- (5) 冬期 12月25日から 1月 7日まで
- (6) 春期 2月の1週間及び3月の1週間

第 3 章 教育課程、授業日時数及び教員組織

(教育課程及び授業日時数)

第 7 条 本校の教育課程及び授業日時数は、別表1のとおりとする。

(始業・終業時刻)

第 8 条 本校の始業及び終業の時刻は、9時15分から16時45分とする。
但し、終業の時刻については変更される場合がある。

(職員組織)

第 9 条 本校は次の教職員を置く。

- | | | |
|-----|------|--------|
| (1) | 校 長 | 1 名 |
| (2) | 教 員 | 11 名以上 |
| (3) | 講 師 | 若干名 |
| (4) | 助 手 | 若干名 |
| (5) | 事務職員 | 若干名 |
| (6) | 校 医 | 1 名 |

2. 校長は、校務を掌り、所属職員を監督する。

第 4 章 入学、休学、復学、退学、卒業及び賞罰

(入学資格)

第 10 条 本校の入学資格は次のとおりとする。

高等学校を卒業した者、または学校教育法施行規則第 183 条に該当する者とする。

(入学時期)

第 11 条 本校の入学時期は、次のとおりとする。

毎学年の初めとする。

(入学手続)

第 12 条 本校の入学手続は、次のとおりとする。

- (1) 本校に入学しようとする者は、本校の定める入学願書に必要事項を記入し、第 28 条に定める検定料を添えて提出し、受験票の交付を受けなければならない。
- (2) 前号の手続を終了した者に対して入学試験を行ない、入学者を決定する。
- (3) 本校に入学を許可された者は、指定された期日までに第 28 条に示す入学金を納入して入学手続をとらなければならない。

(編入学)

第 13 条 学科に定められた修業年限の途中の年次に、別に定める要件を満たす者が入学出来る制度を編入学という。編入学ができる年次は、4 年課程においては 2 年次又は 3 年次、3 年課程及び 2 年課程に於いては 2 年次とする。

2. 編入学を願い出る者は、所定の手続きを行い、審査を受けなければならない。
3. 編入学は、編入学後の学修に支障がないと校長が認めた者について許可する。

(学科変更)

第 14 条 入学時の学科から、別の学科に移籍することを学科変更という。学科変更は原則として、入学時の修業年限より長い修業年限の学科への変更を認める制度である。

2. 情報システム専門科、大学併修科に欠員が生じた場合に認める。
3. 学科変更の時期は、原則として学年の初めとする。
4. 学科変更を願い出る者は、所定の手続きを行い審査を受けなければならない。
5. 学科変更は、学科変更の希望にかかわる相当の理由があり、学科変更後の学修に支障がないと校長が認めた者について許可する。

(転 校)

第15条 本学校法人が設置する各校への転校は、正当な事由と転校先の学校に欠員がある場合に認める。

2. 転入先における在籍学科は、原則として転出先と同じものとする。
3. 転校の時期は、原則として学年の初めとする。

(休 学)

第16条 疾病その他やむを得ない事由により、1ヶ月以上欠席する場合は、所定の手続きを経て休学を願い出なければならない。

2. 校長は伝染病その他により、他の学生に迷惑を及ぼす恐れがあると認められる者に対しては、休学を命ずることができる。
3. 休学期間は、原則として当該学年限りとする。ただし、特別の事情がある場合には、引き続き1年に限り休学を許可することができる。

(復 学)

第17条 休学の事由が終了し、復学をしようとする者は、所定の手続きを経て復学を願い出るものとする。

2. 復学の時期は、原則として翌年度の学年の初めとする。

(退 学)

第18条 退学を願い出る者は、所定の手続きを経て、校長の許可を得なければならない。

2. 次の各号の一に該当する者は、退学処分とする。
 - (1) 刑罰法令に違反した行為をした者
 - (2) 性行不良で改悛の情がないと認められる者
 - (3) 懲戒処分を受けても改めない者
 - (4) 学校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反する行為を行った者

(除 籍)

第19条 次の各号の一に該当する者は、除籍処分とする。

- (1) 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。
- (2) 所定の授業料、その他の納入金を期日までに納入せず、督促にも応じない者。
- (3) 休学期間を超えて、復学の見込みのない者。

(懲 戒)

第20条 校長が教育上必要と認めたときは、懲戒に処することができる。

懲戒の種類は、戒告、停学及び退学処分とする。

(褒 償)

第21条 学業成績優秀にして他の模範と認められる者に対しては、これを表彰する。

(課程修了の認定)

第22条 授業科目の成績評価は、期末、学年末又は科目終了時の予め定められた期間に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。

2. 当該年次の所定の科目を修了した者に対して進級を認める。
3. 本校所定の課程を修了した者には、卒業証書を授与する。

(称号の授与)

第23条 前条により、下記課程及び学科を修了した者には、高度専門士（工業専門課程）の称号を授与する。

課 程	学 科
工業専門課程	大学併修科

2. 前条により、下記課程及び学科を修了した者には、専門士（工業専門課程）及び職業実践専門課程の修了であることを明記しその称号を授与する。

課 程	学 科
工業専門課程	情報システム専門科

3. 前条により、下記課程及び学科を修了した者には、専門士（工業専門課程）の称号を授与する。

課 程	学 科
工業専門課程	情報メディア科

4. 校長は必要に応じて、前条3項の該当者に対し、修了証書を交付することができる。

(履修認定)

第24条 他の大学、短期大学、専修学校における履修を、本校における履修として認定することができる。また、本校の校長が認めた履修経歴又は取得資格を、本校における履修として認定することができる。

(科目互換)

第25条 他の大学、短期大学、専修学校における特定の授業科目の履修を、本校における特定の授業科目と対応させて履修を認定することができる。

(科目等履修生)

第26条 本校の学生以外の者に、科目等履修生として、本校の授業科目の受講を認めることがある。

(研究生)

第27条 本校の学生が卒業後に、本校において、特定の事項について研究に従事することを認めることがある。本規定に基づく履修者を研究生という。

2. 研究生の研究期間は、原則として1年とする。研究期間中は、本校の指定する指導教員の指導を受けるものとする。

第 5 章 入学金、授業料、その他

(入学金、授業料等)

第 28 条 本校の入学金、授業料等は別表 2 のとおりとする。

2. 進級学年における学費は入学年度の学費を維持する。
3. 学科変更者、復学者の学費は、新たに在籍する学科・年次の学費とする。
4. 編入学者の学費は、当該学科の 1 年次の学費（入学金含む）とする。
5. 科目等履修生の履修費は、別途定める。
6. 研究生の履修費は、別途定める。

(返 還)

第 29 条 一旦納入された入学検定料、入学金、学費等の納付金については原則返還しない。

ただし、3 月 31 日までに入学辞退の意思表示をした者については、入学検定料及び入学金を除く納付金の返還に応じるものとする。

(健康診断)

第 30 条 健康診断は毎年 1 回実施する。

第 6 章 雑 則

(雑 則)

第 31 条 この学則の実施に関し、必要な細則は校長が定める。

附 則

1. この学則は、昭和59年4月1日から施行する。
2. この規則中その一部を改定し、昭和61年4月1日から施行する。
3. この規則中その一部を改定し、平成元年4月1日から施行する。
4. この規則中その一部を改定し、平成2年4月1日から施行する。
5. この規則中その一部を改定し、平成3年4月1日から施行する。
6. この規則中その一部を改定し、平成4年4月1日から施行する。
7. この規則中その一部を改定し、平成5年4月1日から施行する。
8. この規則中その一部を改定し、平成6年4月1日から施行する。
9. この規則中その一部を改定し、平成6年4月1日から施行する。
10. この規則中その一部を改定し、平成7年4月1日から施行する。
11. この規則中その一部を改定し、平成8年4月1日から施行する。
12. この規則中その一部を改定し、平成9年4月1日から施行する。
13. この規則中その一部を改定し、平成10年4月1日から施行する。
14. この規則中その一部を改定し、平成12年4月1日から施行する。
15. この規則中その一部を改定し、平成13年4月1日から施行する。
16. この規則中その一部を改定し、平成14年4月1日から施行する。
17. この規則中その一部を改定し、平成17年4月1日から施行する。
18. 第23条第1項の規定は、平成17年12月9日から施行する。
19. この規則中その一部を改定し、平成18年4月1日から施行する。
20. この規則中その一部を改定し、平成19年4月1日から施行する。
21. この規則中その一部を改定し、平成20年4月1日から施行する。
22. この規則中その一部を改定し、平成21年4月1日から施行する。
23. この規則中その一部を改定し、平成22年4月1日から施行する。
24. この規則中その一部を改定し、平成23年4月1日から施行する。
25. この規則中その一部を改定し、平成24年4月1日から施行する。
26. この規則中その一部を改定し、平成25年4月1日から施行する。
27. この規則中その一部を改定し、平成26年4月1日から施行する。
 - (1) 第28条第1項の改正規定は、平成27年4月1日から施行する。
 - (2) 平成27年3月31日から引き続き在学する者にかかる授業料等の額は、改正後のKCS鹿児島情報専門学校学則第28条第1項の規定にかかわらず、なお従前の例による。
28. この規則中その一部を改定し、平成27年4月1日から施行する。
29. この規則中その一部を改定し、平成28年4月1日から施行する。
30. この規則中その一部を改訂し、平成29年4月1日から施行する。
31. この規則中その一部を改訂し、平成30年4月1日から施行する。
32. この規則中その一部を改訂し、平成31年4月1日から施行する。
 - (1) 情報ビジネス科を平成31年4月1日から募集停止する。
33. この規則中その一部を改訂し、令和2年4月1日から施行する。
34. この規則中その一部を改訂し、令和3年4月1日から施行する。
35. この規則中その一部を改訂し、令和4年4月1日から施行する。
36. この規則中その一部を改訂し、令和5年4月1日から施行する。

[別表1]

1. 工業専門課程

1-1 情報メディア科

令和5年度

科目 区分	必修・ 選択	授 業 科 目	1年次	2年次	授業時数合計	
			年間授業時数	年間授業時数		
専 門 科 目	必 修	ハードウェア	30		30	
		システムとソフトウェア	60		60	
		データベース基礎	60		60	
		ネットワークとセキュリティ	60		60	
		データ構造とアルゴリズム基礎	30		30	
		アルゴリズム	60		60	
		情報システムと開発技術	30		30	
		IT戦略とマネジメント	60		60	
		ITの職業と情報倫理	30		30	
		ネットワーク応用1	30		30	
		JAVA入門	90		90	
		Webデザイン基礎	60		60	
		国試受験対策1	270		270	
		オブジェクト指向プログラミング		90	90	
		Webアプリケーション構築		120	120	
		国試受験対策2		210	210	
		卒研ゼミ		30	30	
	選 択	データベース応用	60		60	
		情報セキュリティ基礎	60		60	
		システム設計演習	60		60	
		デザイン実践	60		60	
		ゲームプランニング	30		30	
		キャラクター描画	30		30	
		Word実習	30		30	
		Excel実習	30		30	
		接遇マナー	60		60	
		デザイン実習	30		30	
		CG概論	30		30	
		RPA入門	30		30	
		職業・業界研究	30		30	
		ビジネスソフト演習	30		30	
		作品制作1	30		30	
		Linux		30	30	
		JAVA応用		60	60	
		Webデザイン応用		90	90	
		アプリケーション開発技術		60	60	
		アニメーション技法		60	60	
		ゲームアルゴリズム		30	30	
		ゲームプログラミング基礎		60	60	
		Excel実習2		90	90	
		ファイナンシャルプランニング		60	60	
		ORACLE/Java		60	60	
		CGMM検定対策		60	60	
医療情報基礎			60	60		
情報検定対策			60	60		
G検定対策			60	60		
作品制作2			30	30		
医療情報技師受験対策2			30	30		
卒業研究			270	270		
卒業課題制作			210	210		
一 般 科 目		必 修	文章表現	30		30
			就職対策1	60		60
			就職対策2		30	30
	会社のしくみ			30	30	
	ビジネスマナーと文書技法			30	30	
	選 択	インターンシップ	30		30	
					0	
必修科目授業時数			960	540	1500	
選択科目授業時数			210	570	780	
卒業に必要な総授業時数			1170	1110	2280	
週間授業時間数			29.3H	28.5H	28.9H	
年間授業日数			200日	195日	395日	

科目区分	必修・選択	授 業 科 目	1年次	2年次	3年次	授業時数合計
			年間授業時数	年間授業時数	年間授業時数	
専門科目	必修	ハードウェア	30			30
		システムとソフトウェア	60			60
		データベース基礎	60			60
		ネットワークとセキュリティ	60			60
		データ構造とアルゴリズム基礎	30			30
		アルゴリズム	60			60
		情報システムと開発技術	30			30
		IT戦略とマネジメント	60			60
		ITの職業と情報倫理	30			30
		ネットワーク応用1	30			30
		JAVA入門	90			90
		Webデザイン基礎	60			60
		国試受験対策1	270			270
		オブジェクト指向プログラミング		90		90
		アプリケーション開発技術		30		30
		Linux		30		30
		実践システム開発演習		30		30
		オブジェクト指向設計分析		60		60
		Webアプリケーション構築		120		120
		国試受験対策2		240		240
		C#プログラミング			90	90
	Linuxサーバ構築			60	60	
	プロジェクトマネジメント			30	30	
	企画と提案			30	30	
	テストと導入・移行			30	30	
	国試受験対策3			210	210	
	卒研ゼミ			30	30	
	卒業研究			360	360	
	選択	データベース応用	60			60
		情報セキュリティ基礎	60			60
		RPA入門	30			30
		デザイン実習	30			30
		CG概論	60			60
		デザイン実践	60			60
		ゲームプランニング	90			90
		キャラクター描画	30			30
		AIのための基礎数学	60			60
		システム設計演習	60			60
		職業・業界研究	30			30
		ビジネスソフト演習	30			30
		作品制作1	30			30
		AIのための基礎数学2		30		30
JAVA応用			60		60	
Webデザイン応用			90		90	
アニメーション技法			60		60	
ゲームアルゴリズム			30		30	
ゲームプログラミング基礎			60		60	
デジタルサウンド			30		30	
ORACLE/Java			60		60	
CGMM検定対策			60		60	
医療情報基礎			60		60	
情報検定対策			60		60	
G検定対策			60		60	
作品制作2			30		30	
医療情報技師受験対策2			30		30	
システム設計実習			60		60	
Windowsサーバ構築			60		60	
ゲーム設計演習2			60		60	
ゲームプログラミング応用2		60		60		
AIの活用と開発手法		30		30		
Pythonプログラミング		90		90		
AIシステム構築総合演習			90	90		
ゲーム構築総合演習			90	90		
システム設計実習2			60	60		
ゲームプロジェクト演習			150	150		
PythonAIプログラミング1			90	90		
作品制作3			30	30		
一般科目	必修	文章表現	30			30
		ヒューマンスキル		30		30
		就職対策1		60		60
		就職対策2			30	30
		会社のしくみ			30	30
	ビジネスマナーと文書技法			30	30	
択選	インターンシップ	30	30		30	
必修科目授業時数			900	690	930	2520
選択科目授業時数			210	360	240	810
卒業に必要な総授業時数			1110	1050	1170	3330
週間授業時間数			27.8H	25.9H	30.0H	27.8H
年間授業日数			200日	203日	195日	598日

科目区分	必修・選択	授 業 科 目	1年次	2年次	3年次	4年次	授業時数合計		
			年間授業時数	年間授業時数	年間授業時数	年間授業時数			
必修		ハードウェア	30				30		
		システムとソフトウェア	60				60		
		データベース基礎	60				60		
		ネットワークとセキュリティ	60				60		
		データ構造とアルゴリズム基礎	30				30		
		アルゴリズム	60				60		
		情報システムと開発技術	30				30		
		IT戦略とマネジメント	60				60		
		ITの職業と情報倫理	30				30		
		ネットワーク応用1	30				30		
		JAVA入門	90				90		
		Webデザイン基礎	60				60		
		大学科目研究1	60				60		
		国試受験対策1	240				240		
		オブジェクト指向プログラミング		90			90		
		Linux		30			30		
		アプリケーション開発技術		30			30		
		オブジェクト指向設計分析		60			60		
		Webアプリケーション構築		120			120		
		システム研究1		60			60		
		大学科目研究2		120			120		
		国試受験対策2		270			270		
		Linuxサーバ構築				60	60		
		システム研究2				150	150		
		大学科目研究3				150	150		
		国試受験対策3				270	270		
		卒論対策				150	150		
		企画と提案				30	30		
		テストと導入・移行				30	30		
		プロジェクトマネジメント				30	30		
		国試受験対策4				210	210		
		卒研ゼミ				30	30		
		卒業研究				360	360		
		専門科目		データベース応用	60				60
				情報セキュリティ基礎	60				60
				AIのための基礎数学	60				60
システム設計演習	60						60		
デザイン実践	60						60		
ゲームプランニング	90						90		
キャラクター描画	30						30		
医学・医療	30						30		
臨床医学	30						30		
職業・業界研究	30						30		
ビジネスソフト演習	30						30		
作品制作1	30						30		
Pythonプログラミング				90			90		
JAVA応用				60			60		
Webデザイン応用				90			90		
アニメーション技法				60			60		
ゲームアルゴリズム				30			30		
ゲームプログラミング基礎				60			60		
医療情報システム				30			30		
医療情報技術者受験対策1				30			30		
ORACLE/Java				60			60		
CGMM検定対策				60			60		
医療情報基礎				60			60		
情報検定対策				60			60		
G検定対策				60			60		
医療情報技術者受験対策2				30			30		
システム設計実習				60			60		
Windowsサーバ構築				60			60		
ゲーム設計演習				60			60		
ゲームプログラミング応用				60			60		
デジタルサウンド				30			30		
AIの活用と開発手法				30			30		
作品制作2				30			30		
C#プログラミング				90			90		
システム設計実習2					60		60		
システム開発実習					60		60		
ゲーム開発演習					60		60		
ORACLE/Java2					60		60		
CGMM検定対策2					60		60		
医療情報基礎2					60		60		
情報検定対策2					60		60		
G検定対策2					60		60		
ゲーム設計演習2			60		60				
ゲームプログラミング応用2			60		60				
ゲームプロジェクト演習			150		150				
医療事務基礎			60		60				
PythonAIプログラミング1			90		90				
PythonAIプログラミング2			60		60				
作品制作3			30		30				
AIシステム構築総合演習				90	90				
システム開発実習2				60	60				
ゲーム構築総合演習				150	150				
ゲーム開発演習2				60	60				
作品制作4				30	30				
一般科目	必修	文章表現	30				30		
		ヒューマンスキル			30		30		
		就職対策1			60		60		
		就職対策2				30	30		
		会社のしくみ				30	30		
		ビジネスマナーと文書技法				30	30		
選択		インターンシップ			30	30			
						0			
必修科目授業時数			930	780	720	930	3360		
選択科目授業時数			180	360	330	150	1020		
卒業に必要な総授業時数			1110	1140	1050	1080	4380		
週間授業時間数			27.8H	28.1H	25.9H	27.7H	27.3H		
年間授業日数			200日	203日	203日	195日	801日		

[別表 2]

入学検定料、入学金、授業料等の取扱い

学則第 28 条における入学検定料、入学金、授業料等は次のとおりとする。

学科 項目	情報メディア科 情報システム専門科	大学併修科	
		1 年次	2 年次～4 年次
検定料	15,000 円	15,000 円	—
入学金	150,000 円	100,000 円	—
授業料	558,000円	364,000円	364,000円
実習費	162,000円	74,000円	74,000円
施設費	138,000円	188,000円	138,000円
維持費	138,000円	138,000円	138,000円
校費	20,000円	20,000円	20,000円
合計	1,181,000円	899,000円	734,000円