

職業実践専門課程等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鹿児島情報専門学校		昭和59年3月26日		宮脇 竜一		〒 890-0065 (住所) 鹿児島県鹿児島市郡元1-9-5 (電話) 099-258-0121																													
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 利教		〒 802-0001 (住所) 福岡県北九州市小倉北区浅野二丁目4番1号 (電話) 093-531-9131																													
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																														
工業	工業専門課程	情報システム専門科	平成16(2004)年度	-	平成26(2014)年度																														
学科の目的	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。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	システム専攻では、プログラミング技術とシステム開発技術などの中心に高度なIT技術を、AI専攻では、AIの活用方法を学びAIをシステムに組み込める技術を、またゲーム・CG専攻ではゲームプログラマとしての技術やCG/VR作品の企画・制作技術を、基礎から応用、実践力まで3年間じっくり学びます。																																		
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	※単位時間、単位いずれかに記入 3,330 単位時間 単位	1,052 単位時間 単位	1,100 単位時間 単位	1,178 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)																																
190人	231人	0人	0%																																
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業生数(C)</td><td>57</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>56</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>55</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>9</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>98</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>16</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業者に占める就職者の割合(E/C)</td><td>96</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>一時的な職に就いた者:2人 (令和 2023 年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) IT業界、ゲーム業界等</p>							■卒業生数(C)	57	人	■就職希望者数(D)	56	人	■就職者数(E)	55	人	■地元就職者数(F)	9	人	■就職率(E/D)	98	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	16	%	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	96	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業生数(C)	57	人																																	
■就職希望者数(D)	56	人																																	
■就職者数(E)	55	人																																	
■地元就職者数(F)	9	人																																	
■就職率(E/D)	98	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	16	%																																	
■卒業者に占める就職者の割合(E/C)	96	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																		
当該学科のホームページURL	https://www.kcs.ac.jp/kagoshima/course/information-expert/ ※2025年度入学生より「情報エキスパート科」に改名予定																																		
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>30 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>30 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	30 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	30 単位時間	うち必修授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位
総授業時数	30 単位時間																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	30 単位時間																																		
うち必修授業時数	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 単位時間																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間																																		
総授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																		
うち必修授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																		
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																																		
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <tr> <td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>5人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>8人</td> </tr> </table> <p>上記①~⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</p> <p>5人</p>							① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	5人	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	3人	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人	計	8人																
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	5人																																		
② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	3人																																		
③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人																																		
④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人																																		
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人																																		
計	8人																																		

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

当校を含む電子開発学園では、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、カリキュラム体系図、授業科目の設定を学園全体で共有する。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、教育課程編成委員会への有識者・企業の委員参加を求め、業界や地域ニーズの収集・反映を行って、本校の教育課程を編成していく。教育課程編成委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施した教育課程の問題点・課題等を把握し、改善のうえで翌年度の教育課程に反映する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会では、以下の事項を審議する。

- ① 教育課程の編成及び実施に関すること。
- ② 教育計画及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。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年3月31日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
川畑 道教	KCS鹿児島情報専門学校 教務部長	令和5年4月1日～令和6年3月31日	—
五反 一夫	一般社団法人 鹿児島県情報サービス産業協会 理事	令和5年4月1日～令和6年3月31日	①
森本 伸二	株式会社トウコン・鹿児島 管理部長	令和5年4月1日～令和6年3月31日	③

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年3月 7日 16:00～17:00

第2回 令和6年3月19日 16:00～17:00

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

① 単位制に移行した場合、どのような影響が考えられるか。

→現状でも総時間数を削減するために、科目を重要度の観点から精査し、科目数を削減する方向で単位制への移行準備を進めている。来年度も単位制移行に向け、今年度同様に時限数を削減する方向である。

② 「テストと導入・移行」科目が削除されている。少なくともテストについては教育して欲しい。

→テストについては、システム設計科目に吸収したため、科目としては設けないことにした。

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

システム開発企業と連携し、演習授業の計画・実施・評価を行うことで、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、実務経験が豊富な企業講師が行うことで、IT業界に関する学生の興味を喚起させ、職業像を定着させ、就業への意欲を向上させることを狙う。

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、企業でのシステム開発事例を題材に企業人が実習・演習することで、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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法を設計する。

実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生を直接指導する。(令和2年度は、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、講師は東京の企業内から遠隔授業を実施し、教室内では本校講師が授業をサポートした。)

演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法に則り、企業側講師と学校側講師が連携して学生を評価する。

(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
実践システム設計演習	連携企業の実践的なシステム開発事例を基に、PBL形式にてシステム開発の上流工程を体験することにより、IT技術要素やプロジェクトマネジメント手法を学び、SE業務の難しさや喜びを体験し、就業イメージを持たせる。	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 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 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(システム開発分野)に関しては、学園を含む「eDCグループ(学園、株式会社エスシーシー、宇宙技術開発株式会社、北海道情報技術研究所)」合同のPINE-NET企業内教育講座を受講させることにより、システム開発業務に必要な知識(最新技術、業界動向等)、技術及び技能を修得・向上させる。・授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上については、学園が独自に企画した研修(企業等有識者が講師)又は外部の必要な研修を教職員に受講させる。		
(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		
研修名:	高度デジタル技術研修・セキュリティ研修	連携企業等: 鹿児島県商工労働水産部
期間:	令和5年9月～令和6年2月	対象: AI/セキュリティ担当職員
内容:	DXに向けた取組を伴走支援できるデジタル人材が必要であることから、IT企業等のエンジニアを対象に、データサイエンス・AI等の先端技術に関する講座を開催する	
研修名:	AWS研修会	連携企業等: アマゾン ウェブ サービス ジャパン 合同会社
期間:	令和6年2月～令和6年2月	対象: クラウド担当職員
内容:	AWSの使用方法やAWSアカデミーの教材を活用した授業の運営方法や各授業で抑えるべきポイント	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	令和5年度 新任講師研修	連携企業等: 電子開発学園九州
期間:	令和5年8月～令和6年8月	対象: 新任講師
内容:	経験年数の浅い新任講師を中心に、教授力アップと着任後のフォローアップを目的とした演習形式の研修を実施する。	
研修名:	令和5年度 新任職員研修	連携企業等: 鹿児島県専修学校協会
期間:	令和5年8月～令和6年8月	対象: 新任講師
内容:	新任の教員に対し、専修学校の教員として必要な基礎的知識を身につけさせることを目的とする。	
(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		
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着ける	
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:	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	

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生かし、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 ・資格取得の指導體制、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及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
(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

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、令和6年3月に学校評価委員会を開催し、学校運営に係る努力を評価していただいた。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。概ね適正に学校運営がなされているとの評価を得た。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
中島 安敬	北海道情報大学 元理事	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	学識経験者
瀬口 和浩	株式会社ティーエスアイ 代表取締役	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	企業委員
時任 昭行	鹿児島県立 開陽高等学校 非常勤講師	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	高校委員
鍋島 佐代子	ファミリーマート郡元一丁目店 店長	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	地域関係者
時田 英治	富士フィルムイノベーションジャパン(株)	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	卒業生
向江 喜江子	在校生の保護者	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	保護者

※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())
 URL: https://www.kcs.ac.jp/pdf/kagoshima/09_public.pdf
 公表時期: 45473

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
 本校が連携する企業等の学校関係者に、本校に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑に進め、学校関係者評価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等の学校関係者に対し、教育目標や計画などの方針をはじめ、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 育成人材像
(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 インターンシップへの取り組み
(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、学生寮、ハラスメント対策
(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
 (ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他())
 URL: <https://www.kcs.ac.jp/kagoshima/outline/disclosure/>
 公表時期: 令和6年6月30日

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	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	校内	校外	専任	兼任			
1	○			ITの職業と情報倫理	これからITを学習するにあたって、様々な具体例を使用した講義と実習を通して、必要となる基礎知識とリテラシーを習得する。	1・前	30	2	○		△	○		○			
2	○			ハードウェア	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、講義と豊富な練習問題を通して習得する。	1・前	30	2	○			○		○			
3	○			情報基礎	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、講義を通して、情報処理の基礎理論を習得する。	1・前	30	2	○			○		○			
4	○			ソフトウェア	コンピュータのソフトウェアについて、講義を通して、構成要素やインタフェース設計を習得する。	1・前	30	2	○			○		○			
5	○			データベース基礎	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「SQL」について、講義と演習を通して、データベースを使用するための基礎知識を習得する。	1・前	60	2	○		△	○		○			
6	○			ネットワークとセキュリティ	ネットワーク及び情報セキュリティについて、講義を通して、概念と技術に関する知識を習得する。	1・前	60	2	○			○		○			
7	○			データ構造とアルゴリズム基礎	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「正規化」「SQL」、及びプログラミングで必要となる「データ構造」「アルゴリズムの表現法」「代表的なプログラミング言語とその特徴」について、講義と練習問題を通して基礎的な知識を身に付ける。	1・前	30	2	○			○		○			
8	○			アルゴリズム	代表的なアルゴリズムの基本について、講義を通して流れ図、及び疑似言語での表現方法を習得する。	1・前	60	2	○			○		○			
9	○			情報システムと開発技術	システム開発の流れ（プロセス）、開発手法及び企業における情報戦略の考え方や知識を、講義を通して学習する。	1・前	30	2	○			○		○			
10	○			職業・業界研究	目指す職業・業界を理解するために、「システム開発分野」「AI分野」「ゲーム・CG分野」について、調査してレポートにまとめる。また、演習課題を通して各分野の代表的な業務を体験する。	1・前	30	2	○		△	○		○			
11	○			IT戦略とマネジメント	企業におけるIT戦略で重要となる「システム戦略」「経営戦略」「企業と法務」「プロジェクトマネジメント」「サービスマネジメント」について、講義を通して用語知識を習得する。	1・前	60	2	○			○		○			
12	○			Webデザイン基礎	Webページで使用されている「HTML」および「CSS」について、講義と演習、実習課題を通して、デザイン性のあるWebページの作成方法までを習得する。	1・後	60	2	△		○	△	○	○			

27	○	Java 基礎・ 応用	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高いJavaについて、講義・机上演習・実習を通して基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。	1・ 後	##	4	△	△	△	○	○	○								
28	○	Java基礎	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高いJavaについて、講義・机上演習・実習を通して基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。	1・ 後	90	2	○	△	△	○	○	○								
29	○	情報セキュ リティ基礎	情報セキュリティ全般について、講義を通して、資格試験S E A / J基礎コースに合格するための基礎知識を習得する。	1・ 後	60	2	○				○	○								
30	○	A I のため の基礎数学	A I に関する必要な基礎数学について、統計の事例を中心に講義・演習・実習を通してA I を学んでいくための数学の基礎を理解する。	1・ 後	60	2	△	○	△	○	○	○								
31	○	システム設 計演習	システム開発におけるシステム化案～詳細設計について、講義と実践的なグループ実習を通して、要求定義から設計までの手法を習得する。	1・ 後	60	2	△	○			○	○								
32	○	デザイン実 践	C Gアプリケーション（「Photoshop」「Illustrator」「Maya」）を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して、基礎知識と基本操作を習得する。	1・ 後	60	2	△	△		○	○	○								
33	○	ゲームブラ ンニング	ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。	1・ 後	60	2	△	○			○	○								
34	○	C G概論	コンピュータグラフィックス（C G）について、講義を通して、専門用語や技法など基礎となる知識を習得する。	1・ 後	60	2	△	△	○		○	○								
35	○	デザイン実 習	情報システム設計・開発において必要となる画像編集技術について、実習を通して、デザイン基礎およびAdobe社のPhotoshopの活用方法を習得する。	1・ 後	60	2	△	△	○		○	○								
36	○	ゲームプロ グラミング 入門	主流であるゲームエンジンを活用したゲーム制作について、講義と演習を通して2 Dゲーム制作方法を学ぶ。制作過程において、ゲームエンジンの操作方法と活用方法を習得する。	1・ 後	30	2	△	△	○		○	○								
37	○	RPA入門	RPA(Robotic Process Automation)について、講義と演習、実際にRPA製品を用いた実習を通して、さまざまなビジネスシーンで活用するための技術を習得する。	1・ 後	30	2	△	△	○	△	○	○								
38	○	Webデザ イン応用	JavaScriptの代表的なライブラリのひとつである「jQuery」について、講義と実習を通して、基本的な文法とWebページへの組み込み方法を習得する。	2・ 前	90	2	△			○	○	○								
39	○	A I の活 用と開発手 法	A I（人工知能）の「しくみ」「活用方法」「利点・欠点」について、事例や演習・実習を通して、A I関連システムの開発に必要な知識を習得する。	2・ 前	30	2	○	△	△	○	○	○								
40	○	ゲームプロ グラミング 基礎	ゲームのスク립ト作成のためのプログラミング言語C #について、講義と実習を通して、スク립トの基本文法を学習し、基礎的なゲームの作成方法を習得する。	2・ 前	60	2	△			○	○	○								

55	○	Web構築応用	PythonのWebフレームワークを用いたシステム開発について、練習問題・実習課題を通して、システム開発手法を習得する。また、画像判定などのAIをWebシステムに組み込む。	3・前	60	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
56	○	ゲーム設計演習	ゲーム開発における、企画・設計段階について、講義と演習を通して、発想から企画書・設計書の作成までの手法を習得する。	2・後	60	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
57	○	ゲームプログラミング応用	Unityを利用したマルチプラットフォーム開発を前提としたゲーム開発について、実習を通して、ゲームの開発方法を習得する。	2・後	90	2		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
58	○	PythonAI プログラミング1	Pythonプログラミングの基礎を学び、AIサービスを活用するための「API」「ライブラリ」「フレームワーク」の使用方法について、講義と実習を通して、プログラミング技術や認識精度の違いを習得する。	3・前	90	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
59	○	システム設計実習2	システム開発における詳細設計について、講義と実践的なグループ実習を通して設計手法を習得する。	3・前	60	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
60	○	文章表現	現代の若者に不足している文章力について、講義と演習を通して、明快な文章を書くためのチェックポイントを習得する。	1・後	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
61	○	ヒューマンスキル	社会人基礎力の3つの力「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」について、ストーリーベースドラミング方式を用いたグループ討議を中心とした演習を通して、社会人としての素養を習得する。	2・前	30	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
62	○	就職対策1	就職活動開始に向けて自己分析から企業研究、履歴書、面接について、講義を通して、就職活動の基礎知識を習得する。	2・後	60	2	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
63	○	就職対策2	就職試験受験で必要な履歴書や作文、一般常識、SPIについて、練習や個別面談指導を通して、内定を勝ち取る知識を習得する。	3・前	30	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
64	○	会社のしくみ	卒業して勤務する会社について、講義を通して、会社の種類や給与、労働環境などの基礎知識を習得する。	3・後	30	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
65	○	ビジネスマナーと文書技法	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例を通して、ビジネス文書の書き方を習得する。	3・後	30	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
合計					65	科目	4680 単位(単位時間)													

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件:	すべての必修科目(選択必修含む)で可以上を修めること。	1学年の学期区分	2期
履修方法:	講義・演習・実習	1学期の授業期間	21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。