

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		
専修学校国際電子ビジネス専門学校		昭和58年11月10日		成底 敏		〒 900-0025 (住所) 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-833-6580		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人KBC学園		平成6年3月14日		大城 圭永		〒 900-0025 (住所) 沖縄県那覇市壺川3-5-3 (電話) 098-835-4240		
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		情報スペシャリスト科(4年制)		-	平成20(2008)年度	平成26(2014)年度	
学科の目的	家資格(情報処理技術者試験)および、主要なベンダー資格であるOSS-DB・OCJ-P・Security+の資格取得を通して、ICTのスペシャリストとして相応しい知識・技術を習得します。また、学校行事や外部セミナーなどの様々な活動を通して、創造力・自主性・協調性を身に付けます。さらに、専門知識を深めるための実践的取組(システム構築・卒業研究)を行うことで、ICTの幅広い知識・技術を持ち、自ら課題を発見・解決できる人材を育成する。							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格 等)	IT技術に関する高度な知識・技術を習得し、第一線で活躍できるエンジニアを目指す学科。基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、情報セキュリティマネジメント試験、情報処理安全確保支援士、データベーススペシャリスト試験、ネットワークスペシャリスト試験などの国家資格に加えOracle認定Javaプログラマ、CompTIA SecOSS-DB Silverなどのベンダー資格も取得を目指す							
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
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入		3,469 単位時間	1,389 単位時間	0 単位時間	4,223 単位時間	単位時間
				単位	単位	単位	単位	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)	中退率		
200 人	185 人		0 人		0 %	2 %		
就職等の状況	■卒業者数(C) : 51 人							
	■就職希望者数(D) : 50 人							
	■就職者数(E) : 50 人							
	■地元就職者数(F) 29 人							
	■就職率(E/D) 100 %							
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 58 %							
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 98 %							
	■進学者数 1 人							
	■その他							
	就活キックオフ、就職ドラフト選抜など (令和 6 年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)							
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							
	※有の場合、例えば以下について任意記載							
	評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載したホームページURL			
当該学科のホームページURL	https://www.kbc.ac.jp/course/it-specialist/security/							
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)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数				3,469 単位時間			
教員の属性(専任教員について記入)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				286 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				0 単位時間			
	うち必修授業時数				3,469 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				286 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			
	(B: 単位数による算定)							
	総単位数				0 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				単位			
	うち企業等と連携した演習の単位数				単位			
うち必修単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数				単位				
うち企業等と連携した必修の演習の単位数				単位				
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)				単位				
教員の属性(専任教員について記入)	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)				8 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)				1 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)				2 人			
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)				1 人			
	計				12 人			
	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				4 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
本学科の目的を達成するために、情報通信産業界で必要とされる専門知識、地域における産業振興の方向性、新たな技術・技能等について十分に把握をするために、情報通信産業について専門的知見を有する企業の参画をえた教育課程編成委員会を設置し、当該委員会において、包括的カリキュラム(入学～卒業)および、単年度毎の開設する科目の内容およびその指導方法を検討し、情報通信産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するための実効性のある教育課程を編成する。

(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
①学校管理運営規程の(委員会等の設置)第3条に教育課程編成委員会の設置が位置付けられており、教育課程は、教育課程編成委員会に諮り、学科の目標に照らして校長が編成する。
②教育課程編成委員は、委員長(教務責任者)・学科責任者が参加することにより、企業等から提示された意見や提言を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、授業方法・内容等)の編成に反映させることができる。
③教育編成委員会で決議された事項を、学校責任者及び本校校長に答申し審議を行う。採用された審議内容を学校責任者から学科責任者へ伝達する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
渡真利 哲	一般社団法人 沖縄県情報産業協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	①
内間 研作	株式会社オーシーシー 技術サービス本部 ICTプラットフォーム部	令和5年11月1日～令和7年10月31日(2年)	③
佃 昌宣	NTTコミュニケーションズ 株式会社	令和5年11月1日～令和7年10月31日(2年)	③
大城 全輝	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
赤嶺 達也	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
喜友名 航	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
長嶺 博紀	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
今頭 翔太	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
渡具知 齐	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
大城 政邦	国際電子ビジネス専門学校	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
中村 響	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—
宇地原 里香	国際電子ビジネス専門学校	令和7年4月1日～令和9年3月31日(2年)	—

※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 (11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年11月17日 16:30～17:30

第2回 令和6年3月1日 16:30～17:30

(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。

人間関係の構築の重要性の指摘をいただき、昨年度単発クラスで導入していたヒューマンスキルの授業を新入生オリエンテーションで導入した。

委員からは、「入社した新入社員は人前で話すことが苦手だったりするので授業として取り入れておくと良い」との意見や、また「チームでやる行動」もIT業務では大切であり、自身で行ったモノをアウトプットすることで経験につながる」など意見をいただき、グループディスカッションやコミュニケーションづくりを卒業制作に導入した

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

情報通信産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するために、主に講義等の座学で学んだ知識に基づき、それらの知識を具体的にどの様に利用するのか、されているのかを理解するために、情報通信産業について専門的知見を有する企業等と連携し、実務を体験（疑似体験含む）出来る実習・演習等を実施する。

(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

上記方針を実現するために、教育課程における科目について、情報通信産業について専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎え、実務に関する実践的な技術・知識を習得するための授業、具体的にはWeb開発（Javaプログラミング）から基本的なシステム開発などの実習・演習を実施し、主に実践力（実務能力）を軸とした評価を行う。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
開発実習Ⅰ（基礎）	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	コード管理(Git)の使用方法、基本設計、詳細設計などシステム開発を行う際の設計を講義を通して学習する。	株式会社 国際システム
開発実習Ⅱ（応用）	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	チーム開発を通しチーム内でのコミュニケーションの取り方、開発方法など円滑な進め方について学習・演習する。	株式会社 琉球ネットワークサービス
ログ分析実習ⅠA	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	様々なシステムから生成されるマシンデータの収集、検索、分析を行うために開発された「ITシステムのためのマシンデータ分析プラットフォーム」を学習する	三井物産セキュアディレクション
ログ分析実習ⅠB	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ITシステムのためのマシンデータ分析プラットフォームを使用してダッシュボードの作成を通しログ分析の方法を学習する。	三井物産セキュアディレクション

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

※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

①情報通信産業について専門的知見を有する企業等の講師による、実務に関する知識、技術、技能の研修。

②授業・生徒に対する指導力を習得・向上するための研修を、教員個々の教育活動上の役割を考慮した上で計画を策定し実施することで、情報通信分野における実務を教育内容や方法等の教育活動に反映する。

③学校法人KBC学園教職員研修規定第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施。

(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：	情報処理安全確保支援士特定講習 インシデントハンドリング実践コース	連携企業等：	株式会社インターネットイニシアティブ
期間：	45547	対象：	情報スペシャリスト科職員
内容	SOCサービスが検知したインシデント報告書をもとに、セキュリティ機器やサーバから必要なログを採取し、発生しているインシデントの被害状況を把握し、初動対応から封じ込め、根絶に至るインシデントハンドリングを模擬環境で行います。発生したインシデントについては、再発防止策をグループで検討・発表することで、インシデントハンドリングに関する一連の流れを習得していきます。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	アクティブラーニング研修	連携企業等：	YICグループ
期間：	令和6年8月23日（金）	対象：	教務部職員
内容	アクティブラーニングの定義、種類、効果、導入のメリットなどを体系的に学び、具体的な授業設計や実践方法を習得します。また、従来の講義形式の授業との違いを明確にし、アクティブラーニング導入による授業改善点を見つけるための視点と方法を学ぶ		

(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：	CCNA: Introduction to Networking v7.0 (ITN)研修	連携企業等：	シスコシステムズ合同会社
期間：	2025年8月25日(月) ～ 29日(金)	対象：	情報スペシャリスト科 職員
内容	IP アドレス指定やイーサネットの基礎など、インターネットや最新のコンピュータ ネットワークを通じてユーザー、デバイス、アプリケーション、データを接続するアーキテクチャ、モデル、プロトコル、ネットワーク要素について習得を行います		
研修名：	CCNA: Switching, Routing and Wireless Essentials v7.0 (SWRE)研修	連携企業等：	シスコシステムズ合同会社
期間：	2026/3月(時期未定)	対象：	情報スペシャリスト科 職員
内容	ネットワークの基本的な概念から、Ciscoルータやスイッチの設定、トラブルシューティング、さらに無線LANの基礎について習得を行います。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	グーグルワークスペース活用研修	連携企業等：	STスマイル
期間：	令和7年7月1日(火)～8月31日(日)※オンライン研修	対象：	全職員
内容	これまでアナログで行ってきた教育指導形態をデジタルにすることで、学生にとってより字ひやすい環境を整える事を目的とする。効率的な情報管理や共同編集を可能にし、学事予定等のカレンダー活用や GeminiやNotrbookLMといったAIを活用した文書作成・データ分析・情報収集能力を養う事を目的に教員スキルの向上を目的とする		

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為に必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置し、下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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	①教育理念・育成する人財像が、「学生の手引き」に記載されているか ②教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか ③教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか ④学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか
(2) 学校運営	①年度予算、中期計画が策定されているか ②予算は計画に従って妥当に執行されているか、定期的に確認しているか ③理事会・評議委員会が定期的に開催されているか ④運営会議が定期的に開催されているか ⑤人事考課制度は文書化されているか ⑥賃金制度は文書化されているか ⑦採用制度は文書化されているか ⑧勤務管理が適正にされているか

(3)教育活動	①教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか ②カリキュラム作成の為のカリキュラム作成委員会があるか ③カリキュラムを作成するに当たり、教育課程編成委員会を開催し業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか ④シラバス或いは講義要項等が作成されているか ⑤シラバス或いは講義要項等が事前に学生に配布されているか ⑥学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか ⑦授業改善の為の組織的取り組みが行われているか ⑧企業・施設等での職場実習があるか ⑨キャリア教育等を行っているか ⑩ビジネス教育を行っているか ⑪コミュニケーション能力の向上に向けた取り組みを行っているか ⑫教職員の育成計画等が策定されているか ⑬専門性や指導力等の向上の為の外部研修・研究へ派遣しているか ⑭教員の資質の向上の為の、自己啓発への支援をしているか ⑮非常勤講師との定期的な情報共有の為のミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書が提出されているか
(4)学修成果	①就職に関する目標を設定したか ②就職に関する目標は教職員に共有されているか ③就職活動に関する記録がなされているか ④学生の就職結果に関して検証・報告がされたか ⑤資格・検定・コンペに関する目標を設定したか ⑥資格・検定・コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑦資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか ⑧進級率の目標を設定しているか ⑨進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか ⑩退学結果に関して検証・報告がされたか
(5)学生支援	①担任による面談が定期的に行われているか ②担任は、適切に配置されているか ③学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか ④学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか ⑤学生の面談・相談記録があるか ⑥定期的に健康診断を行っているか ⑦奨学金制度等の経済的支援があるか ⑧保護者との計画的な相談会・面談を行っているか ⑨卒業生の会(同窓会等)はあるか ⑩卒業生への職業紹介をしているか ⑪卒業生の就業状況把握の為の取り組みを行っているか

(6)教育環境	①組織図はあるか ②学校の年間スケジュールはあるか ③図書室・図書コーナー等があるか ④キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか ⑤喫煙に関する規定が文書化・提示されているか ⑥環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか ⑦学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているか。また定期的に管理、チェックがされているか ⑧学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか ⑨学校生活において保険に加入しているか ⑩教育施設・備品等が定期的に管理・点検されているか ⑪防災・防犯対策に対して文書化・組織化されているか ⑫防災・防犯訓練・研修が定期的に実施されているか
(7)学生の受入れ募集	①学校案内等に目指す資格・検定・コンペが明示されているか ②学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか ③入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか ④学校説明会等による情報提供を行っているか ⑤入学者に対し学習、学校生活の為のオリエンテーションは行われているか
(8)財務	①会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか ②私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか ③備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか ④物品購入等における複数業者からの確認がされているか
(9)法令等の遵守	①個人情報保護規定が文書化されているか ②セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか ③施設設備の保守・管理が定期的に行われているか ④防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか ⑤教職員の健康診断がなされているか ⑥自己点検・評価の為の運用ルールが文書化されているか ⑦自己点検・評価の組織があるか ⑧自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか ⑨自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか ⑩自己点検・評価報告書があるか。公表されているか
(10)社会貢献・地域貢献	①社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか ②教育資源を地域社会に提供しているか ③社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を奨励・支援しているか
(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 委員より就職することが目標ではなく、その後のキャリア目標を立てさせることが必要であり(就職は手段であり目的ではない)人生の目的を探す・考える教育をして欲しいと指摘を受け、学期のはじめに「夢づくりシート」を学生に書かせ、その後担任と面談することにより、目標を明確にする仕組みを導入。また退学者の人数の確認と指摘をいただいた。企業ではセルフコンディションチェックなどで社員のメンタル的な健康面を管理しているという意見を参考に、学生のストレスやメンタル、モチベーションを把握するためのツールとして「サカセルラボ」を導入。	

(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
佐久川 尚子	沖縄県コールセンター産業協議会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業委員
渡真利 哲	沖縄県情報産業協会	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業委員
安里 健	大城眞徳税理士事務所	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業委員
平安山良真	株式会社あしびかんぱにー	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日(2年)	企業委員

※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.kbc.ac.jp/disclosure/
公表時期: 令和6年5月31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

- ①実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資する事。
その為に、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
②又、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
③情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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	①学校の沿革 ②教育理念 ③特徴 ④所在地、連絡先
(2) 各学科等の教育	①収容定員 ②カリキュラム ③資格取得実績 ④検定試験合格実績 ⑤就職状況
(3) 教職員	各学科の担当教員紹介
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取組状況
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	①学生納付金 ②学費免除等の紹介
(8) 学校の財務	学園の財務状況公開
(9) 学校評価	自己点検・学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(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.kbc.ac.jp/disclosure/
公表時期: 令和7年7月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))																
	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	
1	○			総合学習 (H・R・各種行事)	各種行事の企画や運営を通して主体性を育み、コミュニケーション力を高める。	1通	104		△		○	○		○		
2	○			コンピュータ概論ⅠA(コンピュータ概論)	コンピュータの動作原理を学ぶ事を目的とする。コンピュータのハードウェアに関する知識および、基礎となる数学的知識について学習する。	1前	62		○			○		○		
3	○			コンピュータ概論ⅡA(マネジメントと情報化)	システム開発の手法およびマネジメント、経営戦略・法務について学習する。	1前	60		○			○		○		
4	○			コンピュータ概論ⅢA(システム開発技術)	データベース(SQL構文、正規化)、ネットワーク(OSI参照モデル、TCP/IPプロトコル)、情報セキュリティ(攻撃手法、暗号化技術)についての基礎知識を学習する。	1前	60		○			○		○		
5	○			プログラム設計ⅠA	ソフトウェアの作成の際の設計について学ぶ事を目的とする。代表的なアルゴリズム(流れ図・疑似言語・配列)を学習する。	1前	58		○		△	○		○		
6	○			プログラミング言語ⅠA (Java)	プログラミング言語について、高度な文法、構造などの応用的な内容を講義と実習を通して学習する。	1前	63		○		△	○		○		
7	○			ITリテラシー実習	Windowsの基本操作を学ぶことを目的とする。 コンピュータのソフトウェアに関する知識及びセキュリティに関する知識について学ぶ。	1前	47		○		△	○		○		
8	○			ビジネスマナーⅠA	社会人として必要とされる基本的なマナー(ビジネスマナー)について講義と実習を通して学習する。	1前	16		△		○	○		○		
9	○			キャリアデザインⅠ	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	1前	16		○			○		○		
10	○			志学Ⅰ	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。	1前	21		△		○	○		○		
11	○			コンピュータ概論ⅠB(コンピュータ概論)	コンピュータの動作原理を学ぶ事を目的とする。コンピュータのハードウェアに関する知識および、基礎となる数学的知識について学習する。	1後	33		○			○		○		
12	○			コンピュータ概論ⅡB(マネジメントと情報化)	システム開発の手法およびマネジメント、経営戦略・法務について学習する。	1後	41		○			○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))																
	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	
13	○			コンピュータ概論ⅢB(システム開発技術)	データベース(SQL構文、正規化)、ネットワーク(OSI参照モデル、TCP/IPプロトコル)、情報セキュリティ(攻撃手法、暗号化技術)についての基礎知識を学習する。	1 後	51		○			○		○		
14	○			プログラム設計ⅠB	ソフトウェアの作成の際の設計について学ぶ事を目的とする。代表的なアルゴリズム(整列・データ構造・実践アルゴリズム)を学習する。	1 後	50		○			○		○		
15	○			プログラミング言語ⅠB (Java)	プログラミング言語について、高度な文法、構造などの応用的な内容を講義と実習を通して学習する。	1 後	58		○		△	○		○		
16	○			セキュリティ演習	情報処理技術者に必要なセキュリティの基礎知識を講義を通して学習する。	1 後	55		○			○		○		○
17	○			Web開発実習Ⅰ (HTML)	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学ぶ事で、これらの言語を用いた文書作成方について講義と実習により学習する。	1 後	72		○		△	○		○		
18	○			総合学習 (HR・各種行事)	各種行事の企画や運営を通して主体性を育み、コミュニケーション力を高める。	2 通	61		△			○	○	○		
19	○			システム構築技術Ⅰ (LinuC101)	LinuxOSの基礎知識を学び、実習を通して導入・運用・管理方法を学習する。	2 前	102		△			○	○	○		
20	○			プログラミング言語Ⅱ (OCJ-P)	プログラミング言語について、高度な文法、構造などの応用的な内容を講義と実習を通して学習する。	2 前	77		△			○	○	○		
21	○			開発実習Ⅰ (基礎)	コード管理(Git)の使用方法、基本設計、詳細設計などシステム開発を行う際の設計を講義を通して学習する。	2 前	93		△			○	○	○		○
22	○			Web開発実習Ⅱ (PHP)	PHP言語を用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	2 前	91		○		△	○		○		
23		○※選1		選択実習ⅠA(セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	2 前	75		△			○	○	○		
24		○※選1		選択実習ⅠA(レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3 (レゴロボ) をプログラミングする実習を通して、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	2 前	75		△			○	○	○		
25		○※選1		選択実習ⅠA(Webシステム開発)	PHP言語とフレームワークを用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	2 前	75		△			○	○	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))															
	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	
	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 企業等との連携
26		○※選1		選択実習ⅠA(ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)を学習する。	2前	75		△		○	○		○	
27		○※選1		選択実習ⅠA(サーバ環境構築(実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバー内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	2前	75		△		○	○		○	
28		○※選1		選択実習ⅠA(チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	2前	75		△		○	○		○	
29	○			データベース入門Ⅰ(OSS-DB)	データベースの基礎知識及び、言語について学習し、データベースを利用するための基本的な能力を身につける。	2後	83		△		○	○		○	
30	○			開発実習Ⅱ(応用)	チーム開発を通しチーム内でのコミュニケーションの取り方、開発方法など円滑な進め方について学習・演習する。	2後	68		△		○	○		○	○
31	○			ネットワーク入門Ⅰ(ITN)	インターネットおよびその他のコンピューターネットワークのアーキテクチャ、構造、機能、およびコンポーネントを学習する。	2後	70		○		△	○		○	
32	○			Web開発実習Ⅲ(JS&Laravel)	Web開発についてフロントエンドからバックエンド、フレームワークの活用方法、セキュリティからアプリのデプロイまでを学習する。	2後	69		○		△	○		○	
33		○※選2		選択実習ⅠB(セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	2後	75		△		○	○		○	
34		○※選2		選択実習ⅠB(レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3(レゴロボ)をプログラミングする実習を通し、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	2後	75		△		○	○		○	
35		○※選2		選択実習ⅠB(Webシステム開発)	PHP言語とフレームワークを用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	2後	75		△		○	○		○	
36		○※選2		選択実習ⅠB(ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)を学習する。	2後	75		△		○	○		○	
37		○※選2		選択実習ⅠB(サーバ環境構築(実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバー内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	2後	75		△		○	○		○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))																
	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	
38		○※選2		選択実習ⅠB(チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	2後	75		△		○	○		○		
39	○			総合学習(HR・各種行事)	各種手続きや伝達事項を行ったり、クラス内での親睦を図る。	3通	61		△		○	○		○		
40	○			セキュリティ入門Ⅰ(Security+)	情報処理技術者に必要なセキュリティの基礎知識を講義を通して学習する。	3通	116		○		△	○		○		
41	○			システム構築技術Ⅱ(LinuC102)	LinuxOSの基礎知識を学び、実習を通して導入・運用・管理方法を学習する。	3前	91		△		○	○		○		
42	○			ネットワーク入門Ⅱ(SRWE)	ネットワークデバイスの基本設定(ルータ・スイッチ)およびネットワークを構築するプロトコル(DHCP、ACL)を講義を通して学習する。	3前	91		○		△	○		○		
43	○			ログ分析実習ⅠA(Splunk)	様々なシステムから生成されるマシンデータの収集、検索、分析を行うために開発された「ITシステムのためのマシンデータ分析プラットフォーム」を学習する。	3前	66		△		○	○		○		○
44	○			キャリアデザインⅡA	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	3前	26		△		○	○		○		
45		○※選1		選択実習ⅡA(セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	3前	75		△		○	○		○		
46		○※選1		選択実習ⅡA(レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3(レゴロボ)をプログラミングする実習を通して、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	3前	75		△		○	○		○		
47		○※選1		選択実習ⅡA(Webシステム開発)	PHP言語とフレームワークを用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	3前	75		△		○	○		○		
48		○※選1		選択実習ⅡA(ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通して、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)を学習する。	3前	75		△		○	○		○		
49		○※選1		選択実習ⅡA(サーバ環境構築(実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバー内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	3前	75		△		○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))																
	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	
50		○※選1		選択実習ⅡA(チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	3前	75		△		○	○		○		
51	○			システム構築技術Ⅲ(サーバ構築運用)	Webサーバの構築・運用を通して、Linuxサーバに関する知識・技術を学習する。	3後	54		○		△	○		○		
52	○			ネットワーク入門Ⅲ(ENSA)	ルーティングプロトコルであるOSPFおよびネットワークのセキュリティの概念・設定方法を講義・実習を通して学習する。	3後	64		○		△	○		○		
53	○			ログ分析実習ⅠB(Splunk)	ITシステムのためのマシンデータ分析プラットフォームを使用してダッシュボードの作成を通しログ分析の方法を学習する。	3後	59		△		○	○		○		○
54	○			キャリアデザインⅡB	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	3後	54		△		○	○		○		
55	○			志学Ⅱ	感化力(よい影響を受ける力)、考える力(「知行合一」を高める力)、伝える力(想いを言葉に変える力)などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。	3後	20		○		△	○		○		
56	○			ビジネスマナーⅡ	就職活動時に必要とされる基本的なマナー(ビジネスマナー)について講義と実習を通して学習する。	3後	20		○		△	○		○		
57		○※選2		選択実習ⅡB(セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	3後	75		△		○	○		○		
58		○※選2		選択実習ⅡB(レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3(レゴロボ)をプログラミングする実習を通し、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	3後	75		△		○	○		○		
59		○※選2		選択実習ⅡB(Webシステム開発)	PHP言語とフレームワークを用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	3後	75		△		○	○		○		
60		○※選2		選択実習ⅡB(ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)を学習する。	3後	75		△		○	○		○		
61		○※選2		選択実習ⅡB(サーバ環境構築(実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバ内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	3後	75		△		○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))																
	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	
62		○※選2		選択実習ⅡB(チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	3後	75		△		○	○		○		
63	○			総合学習(HR・各種行事)	各種手続きや伝達事項を行ったり、クラス内での親睦を図る。	4通	63		△		○	○		○		
64	○			AI開発基礎(AI STUDIO)	AI全般と機械学習の基礎知識を学習し、生成AIの活用や機械学習ライブラリを用いた開発を通じて開発手法を学習する。	4前	108		○		△	○		○		
65	○			仮想化演習Ⅰ(AWS：初級)	クラウドの概念・セキュリティ・テクノロジー・請求と料金など、クラウド技術の中心となる仮想化技術を、クラウド環境を用いて学習する。	4前	117		○		△	○		○		
66	○			卒業研究ⅠA	個人ごともしくはグループで、自ら課題を定義し、それをこれまでに学んだ技術・知識を用いて解決し各種の制作物を成果物として作成する。	4前	117		△	△	○	○		○		
67	○			キャリアデザインⅢ	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。	4前	84		△		○	○		○		
68		○※選1		選択実習ⅢA(セキュリティ実習)	プラットフォーム・Webアプリケーションの脆弱性を理解し、ツールを用いて対象の脆弱性を検出方法を学習する。	4前	75		△		○	○		○		
69		○※選1		選択実習ⅢA(レゴロボ実習)	ScratchとC言語でLEGO Mindstorm EV3(レゴロボ)をプログラミングする実習を通し、ScratchとC言語の習得とハードウェアのプログラミングを学習する。	4前	75		△		○	○		○		
70		○※選1		選択実習ⅢA(Webシステム開発)	PHP言語とフレームワークを用いたプログラム作成方について講義と実習により学習する。	4前	75		△		○	○		○		
71		○※選1		選択実習ⅢA(ヒューマンスキル)	ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)を学習する。	4前	75		△		○	○		○		
72		○※選1		選択実習ⅢA(サーバ環境構築(実践))	Ubuntuを使用してレンタルサーバー内にLinux環境を構築しWebサイトを公開するまでのフロントエンドからバックエンドまでの構築技術を学習する。	4前	75		△		○	○		○		
73		○※選1		選択実習ⅢA(チャレンジコース)	個々で目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	4前	75		△		○	○		○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報スペシャリスト科 (4年制))															
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	
74		○※選2	AI開発演習 (AI STUDIO)	生成AIや機械学習を用いた実践的なアプリケーション開発演習を通じ、問題解決の手法を学習する。外部コンテストへの出品を目標とする。	4後	71		△		○	○		○		
75		○※選2	仮想化演習Ⅱ (AWS：中級)	クラウド環境を利用して、アプリケーションを構築し、公開するための知識を講義と実習を通して学習する。	4後	67		○		△	○		○		
76		○※選2	卒業研究ⅠB	個人ごともしくはグループで、自ら課題を定義し、それをこれまでに学んだ技術・知識を用いて解決し各種の制作物を成果物として作成する。	4後	88		△		○	○		○		
77		○※選2	ビジネスマナーⅡ	社会人として必要なビジネスマナーを学習することで、入社後の研修を円滑に進めるために実習を通して学習する。	4後	16		△		○	○		○		
78		○※選2	選択実習ⅢB(チャレンジコース)	目標業種に合わせた目標を設定し、スケジュール管理から目標達成までの課程を体系的に学習する。	4後	60		△		○	○		○		
79		○※選3	企業実習	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。	4後	326				○	○		○		
合計				79 科目			3496 単位 (単位時間)								

2, 3年次 ※選択1、および選択2の中から、それぞれ1科目選択

4年次 ※選択1の中から、1科目選択
※選択2、または選択3のいずれかを選択

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 1、成績評価、科目試験・課題提出・検定試験及び授業態度、出席状況を考慮して行い、その評価に基づいて教育課程の修了又は卒業の認定を行う。 2 卒業に必要な総時間数は次のとおりとする。 (1) 2年制課程 1, 700時間以上 (2) 3年制課程 2, 400時間以上 (3) 4年制課程 3, 400時間以上 (学則第3章 第8条より抜粋)		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 必修科目は学科在席者全員が履修		1 学期の授業期間	24 週