

## 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				
国際理工情報 デザイン専門学校	平成3年3月26日	竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3丁目8番11 (電話) 043-252-1920				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 国際理工学園	平成3年3月26日	理事長 竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3丁目8番11 (電話) 043-252-1920				
目的	クリエイター業界で必要とされるアプリ・コンテンツ開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れたクリエイター業界企業及び社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成すること。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	専門課程(工業)	情報システム科	平成17年3月9日 文部科学大臣告示 第32号	—			
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1760	704	1056	0	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
160人	137人	10人	1人	11人			
学期制度	■前期:4月11日～9月21日 ■後期:9月26日～2月24日	成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 テスト評価・授業態度・出席率・課題提出状況。通年評価を行う。				
長期休み	■学年始:4月1日～4月8日 ■夏季:7月25日～9月1日 ■冬季:12月26日～1月5日 ■学年末:2月27日～3月31日	卒業・進級条件	授業科目の全習得				
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 通常カリキュラム時間外にて対応	課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動を中心として実施 ■サークル活動: 有				
就職等の状況	■主な就職先、業界等 IT業界、システム開発、情報処理、販売等 ■就職率 <sup>※1</sup> : 97.6 % ■卒業者に占める就職者の割合 <sup>※2</sup> : 95.2 % ■その他 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日時点の情報)	主な資格・検定等	基本情報技術者試験、ITパスポート試験、Microsoft Office Specialist、C言語プログラミング能力認定試験、Javaプログラミング能力認定試験、情報処理技術者能力認定試験				
中途退学の現状	■中途退学者 8名 ■中退率 5.4 % 平成27年4月1日 在学者 148名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 140名 (平成28年3月31日 卒業者をを含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由、学習意識の欠如 ■中退防止のための取組 電話連絡、本人面談、三者面談、家庭訪問等						
ホームページ	<a href="http://www.itc.ac.jp/">http://www.itc.ac.jp/</a>						

※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」の定義による。

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したものとする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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ない。

(「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

## 1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

### 1. 教育課程編成委員会の目的

クリエイター業界は急速に発展する業界であり、必要とされる知識技術も急速に変化している。このような変化の激しいクリエイター業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する開発技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すに最もふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

### 2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は学校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等(以下「企業等」という)から学校長が依頼する委員により構成される。委員の任期は、1年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合には補欠委員を依頼し残りの前任者任期を依頼するものとする。次年度委員は本人意思を確認し再任することができる。

### 3. 教育課程編成委員会の運営方法

編成委員会の委員長には学校長が就任する。委員長は会務を統括し編成委員会を運営する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が何等かの理由にて欠席したときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要に応じ委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対し現行のカリキュラム・科目・授業方法を説明するなどして、十分な情報提供に努める。

編成委員会は全委員企業からも積極的に情報を収集し、さまざまな角度からの意見を踏まえて議論を行うものとする。

### 4. 教育課程編成委員会検討結果の活用

教育課程編成委員会の検討結果については、学内に於いて該当学科教員・講師により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
春日井 良隆	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社スマイル
佐野 浩章	日本クリエイター育成協会会員企業(ツェナネットワークス株式会社)
塚本 昌信	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ランド・ホー)
初芝 弘也	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社トライクレッシェント)
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ヘキサドライブ)
羽田 洋平	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社アール・インフィニティ)
富田 賢一	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ボーンデジタル)
関根 有明	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ルーデンス)
森永 司	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社モリパワー
田代 昭博	日本クリエイター育成協会会員企業(ネクセンツ株式会社)
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会事務局長
納谷 新治	日本クリエイター育成協会会員校(ECCコンピュータ専門学校)
山中 俊治	日本クリエイター育成協会会員校(国際理工情報デザイン専門学校)
松谷 健司	日本クリエイター育成協会会員校(太田情報商科専門学校)
奥脇 一弘	株式会社ヴィッセン
野口 亨	日本企画株式会社
石井 登代子	富士ゼロックス千葉株式会社
沼倉 巧和	株式会社システムイオ
竹井 透	国際理工情報デザイン専門学校
菊池 宏	国際理工情報デザイン専門学校
竹野谷 義彰	国際理工情報デザイン専門学校

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名 前	所 属
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社スマイル
奥脇 一弘	株式会社ヴィッセン
野口 亨	日本企画株式会社
石井 登代子	富士ゼロックス千葉株式会社
沼倉 巧和	株式会社システムイオ
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会事務局長
竹井 透	国際理工情報デザイン専門学校
菊池 宏	国際理工情報デザイン専門学校
竹野谷 義彰	国際理工情報デザイン専門学校

(開催日時)

第1回 平成28年7月5日 10:00~13:00

第2回 平成29年2月22日 10:00~13:00予定

## 2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

### 1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

クリエイター業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が現場で実践されている「作品制作」により体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

### 2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

現場で実施されている「作品制作」を学生に行わせ、ポイント毎に日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業による作品評価を実施し学生による修正を実施させる。この際に学科教員・講師により企業等から指摘された点の改善が行われているかを確認・指導する。また、この改善がエンターテインメント性を意識したものであるかを随時確認して行くことが重要である。

この指導方法等は連携企業を中心として教務部長・学科長と共に改善案を検証し改善を図る。

### 3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員・講師は連携する日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業担当者が学生作品に対し評価を実施する。この評価を元に本校教員・講師が成績評価を行う。

科目名	科目概要	連携企業等
C言語演習	実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテスト・就職活動用に活用する	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム
卒業制作	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム 富士ゼロックス千葉株式会社、株式会社ヴィッセン、日本企画株式会社、株式会社システムイオ

## 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

### 1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的

就業規則第4条及び「教職員の教育・研修に関する細則」に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教員・講師の授業技術の向上・指導技術の向上を目指し研修を毎年度教員・講師のスキル状況に合わせて適宜受講させる事とする。

### 2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については本校の所属する学校法人による研修と、外部研修を適時組み合わせ実施する。教員・講師は研修に参加した際には報告書を作成し提出する。また、その研修内容について学科内にて報告会を実施するなどして学科内教員・講師の情報共有を実施している。

## 4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

名前	所属
内山 盛一郎	秩父産業株式会社
青木 敦	株式会社計画技術研究所
丸山 一彦	日本クリエイター育成協会
本橋 直大	卒業生
池田 銀蔵	保護者または地域関係者
大友 博	保護者または地域関係者

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.itc.ac.jp/>

## 5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.itc.ac.jp/>

授業科目等の概要

(専門課程(工業)情報システム科) 平成28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	
○			ビジネス講座	社会人として必要な知識について、具体的に学習し、習得する。	1通	96		○			○		○		
		○	国際コミュニケーション	マレーシアにて、国際コミュニケーションを実施する。	1前	64		△	○			○		○	△
○			C言語	C言語の文法を理解し、プログラム言語の検定試験に合格できる知識を身につける。	1前	32		○			○		○		
○			IT技術	ハードウェア、ソフトウェアの知識を身につける。	1通	96		○			○		○		
○			Java	Javaの基本的な文法を理解し、オブジェクト指向の考え方を習得する。	1通	32		○			○		○		
○			アルゴリズム	適切なプログラムを作成するにあたり、処理すべき問題の理論を正しく把握し、その理論に合った処理手順を使える能力を身につける。	1前	64		○			○		○		
○			情報処理技術者試験対策	基本情報技術者試験の言語試験合格のためのテクニック等を習得し、合格をめざす。	1前	32		○			○		○		
○			企画・マーケティング	ビジネススキルとして必要な企画・マーケティングの基本知識と仕組みを学ぶ。	1後	32		○			○		○		
○			オブジェクト指向設計	オブジェクト指向システムを構築するための考え方であるオブジェクト指向分析・設計方法を学習する。	1後	32		○			○		○		
○			経営マネジメント	企業活動の一般知識として、会計、法律、経営工学について事例をもとに学習する。基本的な用語や考え方を理解し、マネジメント系とストラテジ系の知識を網羅する。	2前	64		○			○		○		
○			XML	情報としてのXMLドキュメントと表示形式としてのXSLTドキュメントを明確に分離することで、情報の再利用性/転用性を高め、活用を可能にする。	2後	32		○			○		○		

○		デジタル法制度	情報処理分野の激しい変化によって現実 に起きている問題解決のためのルールを学 び、その知識を情報化社会の中で活かすこ とをめざす。	2 後	32		○			○								
○		情報セキュリ ティ	企業や個人がインターネットを含むネット ワークでデータを共有するための情報セ キュリティについての考え方を理解する。	2 後	32		○			○								
○		データベース 設計	リレーショナルデータベースを操作する場 合に広く利用されているSQLの使い方を 学習する。	2 前	32		○			○								○
○		ネットワーク	ネットワークの基本的な構成・仕組みを学 び、よく使用するプロトコルを学ぶ。	2 前	32		○			○								○
	○	基本情報技術 者	基本情報技術者試験の言語試験合格のため のテクニック等を習得し、合格をめざす。	1 後	32		○			○								○
	○	ITパスポート	経済産業省の国家試験であるITパスポート 試験の合格を目指す。	1 後	32		○			○								○
	○	販売士	日本商工会議所リテールマーケティング検 定の合格を目指す。	1 後	32		○			○								○
○		アセンブラ言 語演習	コンピュータの原理を機械語レベルで理解 する。基本的なアセンブラ命令や機械語命 令、マクロ命令を理解する。	1 前	64					○								○
○		C言語演習	C言語の関数、ポインタ、構造体、ライブラ リ等を学び、コーディング&デバッグがで きるよう学んで行く。	1 通 2 前	128					○								○
○		Flash演習	Flashの操作方法を習得し、Flashを用いた ホームページを作成する。	2 通	64					○								○
○		Java演習	Javaの基本的な文法、コンパイル方法を習 得し、プログラムの作成を習得する。	1 通 2 通	128					○								○
○		HTML・C SS基礎演習	ホームページ作成の基礎を学び、演習を通 して理解を深める。	1 後 2 前	64					○								○
○		Office演習	ワープロ・表計算の操作技術を習得し合格 をめざす。	1 通 2 通	128					○								○
○		UI設計演習	ソフトウェアを開発する上でモデリング言 語として活用されているUMLについての 設計を学習する。	2 前	32					○								○
○		C#演習	Visual C#開発に必要な操作及び言語文法に ついて学習する。	2 前	64					○								○

○		デザイン演習	2DCGの代表的なソフトであるIllustratorの操作を学び、実務で利用できるデザイン的な考えを身につける。	2前	64				○	○	○			
○		卒業制作	2年間学んだ知識と技術を活かし、集大成といえる作品を制作する。	2後	128				○	○	○			○
	○	V B演習	Visual Basicをもとに、プログラム開発で必要な知識と経験をゲームプログラムなどを通じて学習する。	2前	64				○	○	○			
	○	JavaScript演習	JavaScriptの文法、配列、繰返し、分岐処理、イベント、関数、画像操作などを理解する。	2前	64				○	○	○			
	○	アプリ開発演習	Webの仕組みを理解し、JavaScriptのHTMLでの役割を学び、アプリ開発を行う。	2前	64				○	○	○			
	○	ネットワーク構築	T C P / I Pを理解し、安心かつ安全なネットワーク構築をめざす。	2前	64				○	○	○			
	○	C A D演習	アプリケーションの1つであるC A Dの操作を修得し、プログラム設計に役立てる。	2前	32				○	○	○			
	○	アプリケーションプランニング	社会で必要とされるアプリケーションの企画について、マーケティングを含めた方法論で学ぶ。	2前	32				○	○	○			
	○	簿記会計	企業会計の基礎となる貸借対照表、損益計算書の基本を理解する。	2前	32				○	○	○			
	○	C++演習	C++言語の特徴である「オブジェクト指向プログラミング」のイメージを前面に出した授業を行う。	2前	32				○	○	○			
合計					30	科目	1760単位時間(							単位)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
学則に定める要件を満たす科目、単位を修得し、かつ判定会議において認定したものを卒業とする。	1学年の学期区分	前後期
	1学期の授業期間	16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。