

## 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			
日本コンピュータ専門学校	昭和58年10月15日	瓶 井 修	〒533-0014 大阪市東淀川区豊新1-21-22 (電話) 06-7506-9053			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人瓶井学園	昭和58年9月26日	瓶 井 剛	〒533-0011 大阪市東淀川区大桐2-6-6 (電話) 06-6329-6553			
目 的	高度情報化社会を根幹から支えるコンピュータシステムの開発エンジニアを育成するために専門的かつ実践的な授業を行い、即戦力として働ける人材を育成することを目的とする。					
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
工業	工業専門課程	Webスペシャリスト科	4年(昼)	3840単位時間 (又は128単位)	-	平成19年2月28日 文部科学大臣 告示第27号
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1320単位時間 (又は単位)	1590単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	8490単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
120人	4人	5人	7人	12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) 無) ■成績評価の基準・方法について年4回実施される定期試験の結果と課題、演習、実習成果等で評価	
長期休み	■学年始め：4月11日 ■夏 季：7月21日～8月31日 ■冬 季：12月25日～1月7日 ■学 年 末：3月20日			卒業・進級条件	試験等に合格し、本校所定の過程を修了した者	
生徒指導	■クラス担任制 (有)・無) ■長期欠席者への指導等の対応 保護者への連絡し、可能な場合は、三者面談、家庭訪問等を行っている。			課外活動	■課外活動の種類 ■サークル活動 (有)・無)	
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ■就職率 <sup>*1</sup> 100% ■卒業者に占める就職者の割合 <sup>*2</sup> 100% ■その他(任意) (平成27年度卒業者に関する平成28年3月時点の情報)			主な資格・検定	基本情報技術者試験、CCNA、LPIC ORACLE MASTER、OCJP、情報検定 ITパスポート試験	

中途退学の現状	<p>■中途退学者 0名 ■中退率0%</p> <p>平成27年4月 1日在学者 4名（平成27年4月入学者を含む） 平成28年3月31日在学者 4名（平成28年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 なし</p> <p>■中退防止のための取組 欠席者には、本人と連絡を取り、欠席理由を確認し、欠席が続く場合は、面接等を実施し、学習意識向上させるために目標設定などの指導をしている。</p>
ホームページ	URL: <a href="http://www.ncp.ac.jp/">http://www.ncp.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いたものとする。

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)

企業・業界団体と連携し、最新の知識・技術を反映し、企業ニーズに合う教育カリキュラムや教育内容を設定する。また、教育内容に沿った教材等を開発し授業で実施する。

年度内に数回の学生アンケートを実施し、教育カリキュラムや教育内容、教材、教育方法等に問題があるようであれば、職員会議や教育課程編成委員会で検討して、具体的な改善策を検討する。その結果にもとづいて学生との面談を行い、速やかに対応し学習意欲を低下させない工夫をする。

### (教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年 3月31日現在

名 前	所 属
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長
西坂 公典	日本コンピュータ専門学校 教務部長心得
小林 一男	日本コンピュータ専門学校 教務課長
芦田 治彦	日本コンピュータ専門学校 主事
三木 喬史	ウェブレイス
小幡 忠信	HISCO (ハイテクノロジー・ソフトウェア開発協同組合) 理事長
池永 靖	日本気象株式会社 教育事業チーム ティームリーダー
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス 取締役執行委員
西川 貴史	株式会社セブン
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターティメント 代表社員
稲泉 綾二	大阪国際大学 現代社会学部 情報デザイン学科 教授
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス 代表取締役

### (開催日時)

第1回 平成27年 8月29日(土) 10:30~12:00

第2回 平成28年 3月19日(土) 10:00~11:30

## 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)

企業等と連携し、実習・演習等で実施する内容を打ち合わせし、学校では学べない企業ニーズに即した実習・演習等を行うことができ、より実践的な技術力を養うことを基本方針とする。

また、就職活動で実習・演習等を受けたことで優位に働くことを期待する。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
インターンシップ	学校では学べないビジネスマナーや実践的な業務に従事し、社会人としての実践力を身に着けます。	株式会社リングス ウェブレイス 株式会社アップスタート 株式会社セブン
演習 I	企業ニーズに合った内容の技術習得を演習形式で行います。資格取得対策なども演習形式で行います。	株式会社リングス ウェブレイス 株式会社アップスタート 株式会社セブン 株式会社ウィズツーワン

## 3. 教員の研修等

### (教員の研修等の基本方針)

教育の質向上のために必要な知識・技術・技能などについて該当する担当教員に研修を受けさせ教授力向上と学生指導等の指導力向上に関する研修に参加させ指導力向上を図ることを基本方針とする。研修を受けることで学生の学習意欲の向上を図り、退学者、欠席者をなくし、就職へと導く。

#### 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 3月31日現在

名 前	所 属
瓶井 修	日本コンピュータ専門学校 学校長
西坂 公典	日本コンピュータ専門学校 教務部長心得
蔵敷 重壽	元大阪市立都島工業高等学校 校長
建山 和徳	ウェブレイス 代表
吉村 昌晃	合同会社 翔エンターテイメント 代表社員
久下 直彦	株式会社アイ・ピー・エス 取締役執行委員
増南 正	有限会社 スタジオ・マックス 代表取締役

(学校関係者評価結果の公表方法)

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

#### 5. 情報提供

(情報提供の方法)

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

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			情報リテラシー	パソコンを有効に利用するためにはどうすればいいかを、その体系と分類について学習する。	1 前	30	1	△		○
○			デジタルメディア概論	クラウド・スマートフォンなどコンピュータ関連の最新の技術について学習します。	1 後	30	1	○		
○			プレゼンテーション技法	報告、提案の説得技術を学習し、発表の構成の仕方、発表方法について学習します。またプレゼンテーションツール操作の実習も行います。また、就職・編入（進学）のための学習もします。	1 通	60	2		○	
○			コミュニケーション技法	社会人として、会議や打ち合わせ、プレゼンテーションにおける話し方や会話の仕方を学習します。実際にディベートや集団面接、討論会などを行います。	2 通	60	2		○	
○			ホームページ制作	HTML5/CSS2/CSS3 を使ってホームページ制作の基礎を学習します。ホームページの仕組みを理解させるためにプログラミング中心で行います。	1 通	60	2	△		○
○			課題制作Ⅰ／Ⅱ	企業ニーズに似合う課題を与えて、仕様書作成からシステム設計を行い、実際に開発を行う。また、就職に必要な作品制作等も行う。	2 3 通	240	8			○
○			卒業研究	個人または、グループで企業ニーズに合ったシステム開発や作品制作を行う。実際に仕様書から設計書をを書いて、企業の現場を意識した開発を行っていく。	4 通	240	8			○
		○	外国語Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	留学生が日本語を学びます。また、英語を選択した学生は英語を学びます。	1 2 3 4 通	480	16		○	
	○		数学Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ	情報処理技術者にとって必要な線形代数、確率・統計の基礎事項について、高校までの数学を前提とせず、平易かつ具体的な展開で進めていきます。また十分な演習を行い、IT技術への応用力を高めることを目的とします。	1 2 3 4 通	240	8	○		
合計				科目	単位時間( 単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		現代社会論	現代社会のコンピュータシステム事情を学び、コンピュータ上で扱うデータやプログラム等の著作権、意匠権、特許法について学習します。	1通	60	2	○		
	○		英語 I / II / III	コンピュータに関する英文の読解力に必要な基礎学力を学習します。この目標を達成するために、英語検定試験問題による演習も行います。また、英語でのコミュニケーション能力向上も目指します。	1 2 3通	180	6	○		
	○		物理	力学、力と運動、回転運動と剛体、波動、熱電流と磁場、振動する電磁場などの気象予報士の資格に必要な知識を学習します。	1通	60	2	○		
	○		コンピュータ基礎理論	モデル化のための基礎:グラフ理論、オートマンと言語。計算の効率化:アルゴリズムの考え方や推論:命題論理、述語論理などハードウェアの設計理論:命題論理と等価であるが回路設計の基礎を学びます。	1通	60	2	○		
	○		コンピュータシステム	コンピュータシステムは、コンピュータを中心に組み上げられた、情報処理(入力・計算・加工・出力など)を行うためのシステム(機構)のことであり社会のさまざまな場面で使用されています。それらの多岐にわたる仕組みについて学習します。	3通	60	2	○		
	○		セキュリティ	コンピュータ技術者として情報セキュリティ対策をどのように行えばよいか、国際標準に関する知識、ガイドラインなどを学び、応用情報技術者試験範囲についても学習します。	3通	60	2	○		
	○		開発技術	技術開発とは、人間生活や産業において利用される技術を獲得するための組織的努力を総称する概念です。その過程としては、科学上の法則や現象を基盤として、経済社会のニーズあるいは制約条件を見抜きつつ、情報処理システムを実用化していく技術を学びます。	3通	60	2	○		
	○		企業と法務	ビジネス上では、さまざまな場面に遭遇します。企業法務の実務を解説し心に、企業法務の基本を学ぶための実践的な学習を行います。	3前	30	1	○		
	○		コンピュータ概論	コンピュータの各部分の名称とその役割、そしてそれらの中で何がどう動いているのか、その全体像を把握するために、ハード・ソフトの両面からコンピュータを詳しく学んでいきます。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1通	60	2	○		
合計				科目	単位時間( 単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		アルゴリズムとデータ構造	アルゴリズムはすべてのプログラムの基礎となるものです。再利用性の高いプログラムを作るため、さらにはコンピュータの思考を理解するために必要な知識を習得します。合理的に作業ができる手順を考える思考方法を学習します。また、国家資格の基本情報技術者試験の合格を目指します。	1 通	60	2	○		
	○		アプリケーション構築技法	コンピュータシステムやアプリケーションの開発手法について概観する。ビジネスの場で使用されている IT 戦略とマネジメントについても学習する。	1 通	60	2	○		
	○		オブジェクトプログラミング I / II / III / IV	オブジェクト指向プログラミングについて企業ニーズに合わせた言語を使用して実践的にプログラミングをしていく。また、Ajax, JSON(P), JQuery などの技術も学習する。現在は、言語に Javascript、を使っている。	1 2 3 4 通	240	8	△		○
		○	アセンブラ言語	基本情報技術者試験の午後に出題される言語のひとつであるアセンブラについて学習します。	1 通	30	1	△		○
	○		C 言語 I / II / III / IV	システム開発用の基本的な言語であるC 言語の基本から応用までを学習する。実際にプログラミングしてみても実機での確認を行うとともに開発力の向上を目指す。	1 2 3 4 通	240	8	△		○
	○		Java プログラミング I / II / III / IV	Java の基礎から開発手法を学び、JavaApplet、Java サブレットなどのアプリケーションの開発手法を学びます。2年次では、スマートフォン (Android) の学習もします。	1 2 3 4 通	240	8	△		○
		○	Windows システム (MCP)	WindowsServer の基本知識からインストールを行い環境設定、ネットワーク設定、セキュリティ設定、サーバ構築などの技術を学びます。	1 通	60	2	△		○
	○		ネットワークシステム I / II / III / IV (CCNA)	サーバ、ネットワーク機器の設定から回線・VPN 構築といったインフラまわりまで、止まることのない快適なネットワーク環境を実現するための技術を基本から学び、実践的にねっとワークの構築を行います。	1 2 3 4 通	360	12	△		○
	○		データベース I / II / III / IV (Oracle)	大量のデータを管理するのに必須のデータベースについて利用者として必要な概念と、操作方法を学習し、開発者として他のプログラムと連携の基礎知識を学び、実際のデータベースを構築し、各種言語から処理できるようにします。	1 2 3 4 通	240	8	△		○
合計				科目	単位時間( 単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		UNIXシステムⅠ／Ⅱ／Ⅲ(Linux)	Linux について基礎的な知識と OS のインストールから環境設定、セキュリティ設定、ユーザ設定、LAN への接続などをコマンドラインで操作ができるようにし、Linux 技術者認定試験 LPIC レベル2、3の資格取得を目指します。	2 3 4 通	180	6	△		○
	○		ホームページ制作	HTML5/CSS2/CSS3 を使ってホームページ制作の基礎を学習します。ホームページの仕組みを理解させるためにプログラミング中心で行います。	1 通	60	2	△		○
	○		J a v a s c r i p t I / II	Web ページ内の表示をアニメーションで切り替えたり、ボタンの押下に合わせて表示のオン・オフを制御したりといった「ページ内での動的な表示切り替え」を行いたいような際に使用する技術を学びます。また、Ajax やJquery の学習もします。	2 3 通	120	4	△		○
		○	簡易言語	表を作成し、データの集計や分析を行うことができるソフトウェアを表計算ソフトと呼びます。数値の合計を自動的に計算したり、多数の関数があります。実際にEXCELを使用して表計算ソフトを学習します。	1 通	60	2	△		○
	○		VBAⅠ(Excel)	毎日のパソコン業務には、同じ手順の繰り返しが多いです。そして、単純な繰り返し作業の中にEXCEL の関数やマクロを使い定型業務がより早く簡単にできるように学習します。	2 前	30	1	△		○
	○		VBAⅡ(Access)	このVBA の基本や、実際の業務に役立つプログラムの作成方法について学習します。例えば、日報や週報から月報へ自動転記させ、給与システムへの連動データを作成する。小口現金の請求書から仕訳データを作成する一般業務作業の中で作業の自動化を行う。	2 後	30	1	△		○
	○		WebプログラミングⅠ／Ⅱ／Ⅲ	JavaScript とは Web ページを記述する言語の一つです。その JavaScript やCSS 技術などを含めたホームページの総合的なデザイン、プログラミングについて学習します。ウェブサイトにはさまざまな機能や動作や加え、為替や株価といった時刻によって変化するデータや、アンケートやユーザ登録ページといった動きのあるページの作成をするものです。	2 3 4 通	180	6	△		○
	○		Webサイト構築Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ	Web サイトそして必要な機能(ホームページサービス・メールサービス・FTP・Telnet サービスなど)を構築するための技術について学習します。また、実際にWebサイトを運用レベルで構築します。	2 3 4 通	180	6	△		○
	○		Webシステム開発Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ	Apache, MySQL、PHP を利用してサーバアプリケーションの開発手法を学習し、実践的なサーバアプリケーションの開発手法を学習します。後半では、実際のシステムの開発を行います。	2 3 4 通	360	12	△		○
合計				科目	単位時間( 単位)					



授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		ビジネスケーススタディ	企業の経営における事例研究であり、実在した企業について調査研究したり、これに基づき学習を行ったりするものです。さまざまな事例を通して経営上の問題分析力・解決力や判断力を養います。事例は、学習用に創作されたものや実際のものなどがあります。	2通	60	2		○	
	○		eコマース	e-commerce / エレクトロニックコマースインターネットなどのネットワークを利用して、契約や決済などを行う取引形態のことです。従来から企業間の取引の一部はEDIなどの技術を使って電子化されていましたが、インターネットが一般消費者に普及していく社会のしくみを学習します。	2前	30	1	○		
		○	セキュリティ概論	コンピュータ技術者として情報セキュリティ対策をどのように行えばよいか、国際標準に関する知識、ガイドラインなどを学びます。	2後	30	1	○		
	○		ビジネスマナー	ビジネスマナーとは仕事をする上で必要とされるマナーです。この教科では、実社会に出た際に必要となる礼儀作法から、営業先におけるお客様とのコミュニケーションのとりかたなど、実習を交えて学習します。また、ビジネスマナーを学習し、ネットショップ検定についても学習します。	2後	30	1		○	
	○		簿記	企業会計の基礎であるお金の流れを帳簿に記録する技術を取得し、財務帳票を作成する技術を取得する。	1通	60	2	○		
	○		経済学	経済学は、人々がどの程度幸せなのかをものさしを使って測ることで、人々にとってより望ましい行動や社会の制度を比較することができるようになります。行動や制度が比較できるならば、よりよい行動や制度的枠組みを探ることができます。これらの知識や仕組みを学習します。	1通	60	2	○		
	○		ビジネス英語	高校英語の基礎学力を前提にして、ビジネスに必要な聞くことと発音の訓練に重点をおいて学習します。	2通	60	2		○	
	○		ビジネス文書	ビジネス文書の目的は用件を正確・明瞭・簡潔に伝える、そしてよりよいビジネス文書を作成する方法を学ぶ。	1 2通	120	4		○	
	○		ビジネスアプリケーション	ビジネス用途で広く使用されるアプリケーションを学習します。業務で活用でき作業効率をアップする様々な技術を習得します。代表的なアプリケーションとして、Word、Excelを中心に学習します。また、Microsoft Office Specialist 資格を目指します。	1 2通	120	4			○
合計				科目	単位時間( 単位)					

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		マネジメント I / II	マネジメントの父 ピーター・ドラッカーの考え方を基本とします。人にかかわることとして、人が共同して成果を上げることが可能とし、強みを発揮させ、弱みを無意味なものにするためにどうすればよいかという思考方法を学習します。	2 後 3 前	60	2		○	
	○		マーケティング I / II	マーケティングとは、「お客様に価値を提供してお金をいただくこと」です。そのために、企業として何をすればよいかを導き出すための手法や考え方を学習します。マーケティングとは、「お客様に価値を提供してお金をいただくこと」です。そのために、企業として何をすればよいかを導き出すための手法や考え方を学習します。	2 後 3 前	60	2		○	
		○	広告デザイン I / II	デザイン方法が異なる各種広告デザイン制作におけるデザインを実習実践を通して学習します。また、促進販売を目的とした、デザインを制作実習において実践します。	2 3 通	180	6			○
	○		CG概論	CG クリエイター検定、CG エンジニア検定、Web デザイナー検定を目指すとともに、CG (コンピュータグラフィックス) を使用するための基本的な知識・手法・用語について学習します。 3, 4 年生となれば実践課題を行います。	1 通	60	2	○		
		○	色彩構成	色数の色を体系的に理解するとともに、色についての興味関心を高める。感情及ぼす影響を体験的に理解する。また、それぞれの色の持つ特性に気付き、トーン、感情による効果の違いを味わいながらバランスのとれた画面構成を構想する。	1 前	30	1	○		
	○		造形基礎	手と身体を使ったドローイングを行うことにより、そこから湧き出る多様な表現と身体の間わりを理解し認識を深めます。線を描くことから始め、描くこと、イメージトレーニング、コンセプト・ドローイングを実践を通して習得します。	1 前	30	1			○
	○		キャラクターデザイン I / II / III / IV	アニメーション・ゲーム・まんがなどに登場する登場人物(キャラクター)を実際にデザインします。人物や動物の描き方、骨格の基本・筋肉の基本・衣類のシワの入り方・陰影(キャラクターの影)のつけ方などを習得します。実践制作を行い画力を高めます。	1 2 3 4 通	240	8			○
		○	ゲームCGデザイン I / II / III / IV	ゲーム画面を構成しているグラフィックの全てをデッサンを重視した基礎作画と、高度な3DCG、背景やアイコンに至るまで全ての技術を学習します。3, 4 年では実践作業として3Dをメインに学習します。	1 2 3 4 通	240	8			○
	○		デザイン論	デザインの歴史や近代美術などを学習し、デザインしていくうえでの基礎を学びます。	1 通	30	1	○		
合計				科目	単位時間(			単位)		

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
	○		平面デザイン	色のトーン、色彩表現の学習を行い、紙の上に表現する実習を行います。バランスやサイズに注意することでデジタルへの対応へ応用されます。	1 前	30	1			○
	○		立体デザイン	販売促進などのデザインが完成したあと、実際の完成系がどのようになるかをクライアントに提出することが必須となります。グラフィックデザイナー等で活躍するための、立体デザイン技術を習得します。	1 後	30	1			○
	○		デッサンⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	デザイン分野への作品制作には、物を正確に捉えて描くことが必要になってきます。この科目では色々なモチーフを題材に物の形、パース、陰影を表現する能力を身に着けます。	1 2 3 4 通	480	16			○
	○		CG制作Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Photoshop)	Adobe製のPhotoshopのペイント実技、画像の修正(レタッチ)技術、テキスト技術、エフェクト技術、色調補正技術を習得します。幅広い職業を視野に入れた技術習得を目指します。	1 2 3 4 通	240	8			○
	○		イラストレーションⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Illustrator)	Adobe製Illustratorでロゴ制作、図面、パッケージ制作を実技実践の制作実習を通して習得します。印刷業界、グラフィックデザイナーの就職を目的とした技術を主に主体とします。	1 2 3 4 通	240	8			○
		○	CGデザイン演習Ⅰ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ	Webデザイン制作ソフトAdobe製のFireworks、Photoshopの習得しWebサイトのデザインを行います。オリジナルの誘致サイト制作、飲食店のサイト等実際の制作を行った実技実践の制作実習を行います。	1 2 3 4 通	480	16			○
		○	オーサリングⅠ／Ⅱ／Ⅲ／Ⅳ (Flash)	文字や画像、音声、動画といったデータを編集して一本のソフトウェアを作ることをオーサリングといいます。この科目ではAdobe製のFlashを使用し、絵の作成、Action Scriptで高度な制御技術を習得します。	1 2 3 4 通	240	8			○
		○	DTP制作	Adobe製のIllustratorをはじめ、雑誌制作ソフトInDesignをも習得します。文字の配列タイポグラフィ、フォント、色味、立体デザインの制作とグラフィックデザイナーに必要な知識・技術の実践を行います。	2 通	60	2			○
合計				科目	単位時間(			単位)		

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		3DCG制作 I / II / III / IV	業界標準 autodesk 社3dsMAX を使用し、3次元グラフィックスにおいてモデリングからアニメーションスキンバインドを総合的に学習します。また、現在必須知識となっているZBrushの習得を行います。	1 2 3 4 通	480	16			○
	○		Webデザイン I / II / III / IV	Web サイトにおけるユーザ閲覧に影響する大きな枠としての「デザイン (設計)」を行い、実際のWeb サイトになる土台を制作します。スマートフォンをはじめ、タブレット端末や各種ブラウザでの見え方視界に入れたデザインの学習を行います。	1 2 3 4 通	240	8			○
	○		CGアニメーション制作 I / II / III / IV (Flash)	Adobe 製の Flash の基本操作にはじまり、Web サイトにおけるアニメーション技術、また、サイト上でのフレームの知識、表現技術、そして、高度な ActionScript を習得します。	1 2 3 4 通	240	8			○
		○	Webコンテンツ制作 I / II / III / IV	Web デザイン、Web プログラミングで学んだデザインを基にWeb サイト実践制作を行います。また、上級技術でもある、wordpress 制作実践実習を取り入れ、スマートフォンからパソコンへの切り替え、更新を可能にする技術を習得します。	1 2 3 4 通	480	16			○
		○	クロッキー I / II / III / IV	人物のプロポーションや動きをとらえ写し取る学習をします。短時間で形、動きを写し取ることをクロッキーといいます。企画書制作や、絵コンテをはじめ、ラフデザイン等に反映できることに重点を置きます。	1 2 3 4 通	240	8			○
		○	絵画技法	画材の名前、選び方、使い方に始まり、物体の形のとらえ方、陰影の付き方、色の表現方法、立体的に捉える絵画技術を習得します。	1 通	60	2			○
		○	デジタルコンテンツ制作 I / II / III / IV	実践制作実習を行います。チームを組み1本の制作作品を完成させます。	1 2 3 4 通	480	16			○
		○	文書能力 I / II	課題の報告者やレポート、作文などの文書の書き方を学習します。	3 4 通	120	4		○	
合計				科目		単位時間(			単位)	

授業科目等の概要

(工業専門課程Web スペシャリスト科) 平成27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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
		○	演習Ⅰ／Ⅱ	企業ニーズに合った内容の技術習得を演習形式で行います。資格取得対策なども演習形式で行います。	3 4 通	120	4		○	
		○	ゼミナールⅠ／Ⅱ	自分が目指す道を見出すため、より専門職の高い演習を行いクオリティーの高い作品制作を目指します。ここで制作された作品はコンテスト、就職作品として提出します。	3 4 通	120	4		○	
		○	大学院受験対策Ⅰ／Ⅱ	大学院に合格するために、分野横断的に多方面から強化学習を行う。強化学習は学生個人の希望大学や専門分野に合わせる形で個別に行う。また、大学院にふさわしい論説力を身に着けるような支援も行う。	3 4 通	120	4		○	
		○	問題解決Ⅰ／Ⅱ	コンピュータシステムを構築するうえでは、色々な問題が発生します。その問題を発見し解決していく手法を学びます。	3 4 通	120	4		○	
	○		インターンシップ	学校では学べないビジネスマナーや実践的な業務に従事し、社会人としての実践力を身に着けます。	4 通	480	16			○
合計				科目	11400 単位時間(単位)					