

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			
宮崎マルチメディア専門学校		昭和51年4月1日	佐藤 竜一	〒 880-0812 (住所) 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人向洋学園		昭和44年8月22日	井手脇 康智	〒 880-0812 (住所) 宮崎県宮崎市高千穂通2-4-37 (電話) 0985-20-3667			
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	ITビジネス科	平成27(2015)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	システムの開発や運用、保守関連の会社で活躍する人材を育成するために、プログラミング、情報処理、セキュリティなどの専門技術を学びます。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	プログラミングや情報処理を学び、Javaプログラミング能力認定試験、及びITパスポート試験や基本情報技術者試験の取得を目指します。						
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
2	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 1,976 単位時間 単位	646 単位時間 単位	114 単位時間 単位	1,216 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)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率			
80人	78人	0人	0%	6%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		50	人			
	■就職希望者数(D)		49	人			
	■就職者数(E)		47	人			
	■地元就職者数(F)		25	人			
	■就職率(E/D)		96	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		53	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		94	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) システム開発会社、システム運用・保守会社 等							
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無				
当該学科のホームページURL	https://www.multi-m.jp/department/it/index.html						
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		1,976 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		38 単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		190 単位時間					
うち必修授業時数		1,976 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		38 単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		190 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		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合算して6年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		0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)		2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)		0人				
	計		4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
- ① 企業内での専門的業務に従事するために必要な実践力を身につけさせる教育課程を編成するため、各企業に対して求められる能力や身につけさせておくべき知識についてのヒアリングを行い、次年度に盛り込む。
  - ② 学生の実務能力や社会適合能力を高めるため、企業連携を積極的に取り組み、その成果を発表させる機会となる授業科目を開設する。 例:実習での経験をもとに設定したテーマの下、作品の製作や研究を進め、プレゼンテーションを実施
  - ③ 専攻分野に対する専門知識や現場で求められる能力を的確に身につけさせるために、業界からの講師を積極的に招聘する。

(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  
 学校関係者評価委員会を開催後、教育課程編成委員会に関連する討議結果を教育課程編成委員会にも通達し、その上で得た意見や改善事項を次年度のカリキュラムに反映する。なお、2回目の教育課程編成委員会では、1回目後の反映状況の確認も行う。

＜組織関連と反映過程＞

[学校法人理事会]←[理事]←<報告>

←[学校長]←[教務]←[ITビジネス科] ←<討議>→ [教育課程編成委員会] ←<報告>[学校関係者評価委員会]

- ①教育課程編成委員会の実施  
 左記の項目(※)の現状を説明し、委員より評価を受け、課題について議論する。 ※・資格取得 ・進路 ・コンテスト  
 ・カリキュラム ・教育課程の課題
- ②教務会議の実施  
 ・委員から出された意見をもとに会議を実施し、次年度のカリキュラムに反映していく。  
 ・カリキュラムを実施していく上で必要な指導者(教員)や企業連携を検討する。
- ③教科書、教材、設備等の検討会を実施
- ④シラバス作成

(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
白石 敬晶	宮崎産業経営大学 経営学部 教授	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	②
匠 貴司	株式会社グローアップ 代表取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
小園 浩之	株式会社ジーニアスウェブ 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(3年)	③
佐々木 英	株式会社ヴァリューシステム 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(4年)	③
歌川 百里絵	株式会社電通プロモーションエグゼ デジタルデザインルーム宮崎拠点長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(5年)	③
佐藤 竜一	宮崎マルチメディア専門学校 校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(6年)	—
三橋 幸四郎	宮崎マルチメディア専門学校 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(7年)	—
戸田 美香	宮崎マルチメディア専門学校 副校長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(8年)	—
押川 知寛	宮崎マルチメディア専門学校 学科長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(9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 (9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和7年9月10日 15:00～16:00

第2回 令和8年3月5日 14:00～15:30(予定)

(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。

教育課程編成委員会で委員から頂戴した以下の意見について、実施の可能性や方法を検討し対処していく。

<課題>「AI技術の急速な進歩により、若手エンジニアが就職後に担う業務が変化しており、学校の授業内容が実務とミスマッチしていくことへの懸念がある」という意見が学科長から出された。

<企業等委員の意見>「ガリガリとコードを書くことは減ってきており、ローコード開発が主流になっている」、「AI時代には人間の設計スキルが重要であると言われるが、設計スキルもアルゴリズムスキルも両方大切である」

<改善・工夫>AIはあくまでツールと捉え、プログラミング言語の基礎、アルゴリズム、ネットワークなど、普遍的なITの基礎知識をより深く教えることで、変化に対応できる普遍的な能力を身につけさせる。

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

①実習・演習等を円滑に開始できるように、企業の情報を的確に学生に開示すると共に、校内での事前指導等を実施する。

②企業等連携の科目の内容については、企業と学校が協議し、指導にあたっては連携しながら実践的な効果ある授業を実施する。

③企業等との連携で習得できた技術等を企業等から評価してもらう。また評価の結果を学校と共有し、改善すべき事案(授業内容、評価項目等)を協議する。

(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

IT担当の教員と企業の講師が実習前に打ち合わせを行い、実習内容、到達目標等について定める。実習期間中は、担当教員がIT全般の基本的な指導を行い、企業の講師が定期的に専門性の高い技術的な指導を行う。担当教員と企業の講師が連携しながら進捗の確認などの授業運営を行う。実習終了時には、企業の講師による学生の学修成果等を踏まえ成績評価を行う。

(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
ゲームプランニングⅠ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	現場(ゲーム企画)に近いやり方で、基本と応用とプレストとプレゼンを繰り返し、ゲーム制作に必要な知識とスキルを習得する。	株式会社ミグ
ゲームプランニングⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	資料の見方や作り方を学び、ゲームプランナー業務を実践し、開発業務に役に立つ知識を習得する。	株式会社ミグ
マーケティング	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	マーケティングの基本を学び、ビジネスの基本や構造、プレストやプレゼン業務の実践、社会人としての実務を理解していく。	株式会社ミグ
ICT活用	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	Google Workspaceを活用し、現代のビジネスシーンにおけるコミュニケーションと業務効率化のスキルを習得する。	株式会社イチカラ

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

学校法人向洋学園教職員研修規程に明記されている規程に従って以下の基本方針のもと研修を実施する。なお、専攻分野における実務に関する研修は、ITビジネス科が目指す職種であるプログラマーやシステムエンジニアに関わる研修や指導の幅を広げるためのIT業界全般の研修を実施する。また指導力の修得・向上のための研修は、教員資質の向上に関する研修を実施する。前期(4月～9月)、後期(10月～3月)の期間を考慮し年間を通して計画する。

① 学科の特性に合わせ、現場の活きた知識や、先見的な意見を学ぶ機会を定期的に設ける。

② 学生の健全な生活をフォローするために必要となる指導力を向上させる為の研修機会を設置・受講させる。

③ 各研修で身に付けた知識等を確実に学生にフィードバックするため、研修の報告を義務付ける。

④ 各自の指導力を高めるため、定期的に研究授業の機会を設け、それに対する評価を全職員に実行させる。

(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:	フロントエンジニア開発	連携企業等:	カラビナテクノロジー株式会社
期間:	令和6年4月15日・16日	対象:	学科教員
内容:	JSライブラリ「React」を用いたWebアプリケーション開発の基本操作を学ぶ。		
研修名:	Developer eXperience Day 2024	連携企業等:	日本CTO協会
期間:	令和6年7月16日	対象:	学科教員
内容:	「開発者体験で世界をエンパワメントする」をテーマに、アルゴリズムと開発者体験の関連性からの新たな知見、最先端の生成AIトレンドから先読みするこれからの生成AIエンジニアに求められるスキルセット大解剖、望ましい自動テストとは等を学ぶ。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	生徒・学生への対処方法~具体的に考えてみる~	連携企業等:	みよしクリニック(臨床心理士 徳田由香)
期間:	令和6年7月29日	対象:	学科教員
内容:	特性理解や特性への対応、生徒・学生への声かけ、保護者心理などについて理解し、さらに様々な場面に ついて意見交換から適切な対応を考えていく。		

(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:	生成AI研修	連携企業等:	株式会社MoMo
期間:	令和7年6月11日・16日・19日・30日、7月7日・10日	対象:	学科教員
内容:	生成AIの基礎知識からタスク効率化、生成AIと学校教育、AI人材の育成と内製化を学ぶ。		
研修名:	エンジニアのためのMCP勉強会	連携企業等:	Classmethod AI Talks
期間:	令和7年6月12日	対象:	学科教員
内容:	MCP(AIが外部のデータソースやツールと連携するための標準化されたプロトコル)の基礎から実践的な 活用法を学ぶ。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	教育目標に向けた「入学前」からの指導体制づくり	連携企業等:	株式会社進研アド
期間:	令和7年7月14日	対象:	学科教員
内容:	初年度教育や入学前教育の設計・運営に関わる教職員、初期中退の防止、学生の学力不足やモチベー ション低下に対応する仕組み。		

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

学生がよりよい教育活動を受けられることを目指し、学校をよりよくすることを目的とする。そのために、多岐に渡る意見及び、客観的な意見が必要となることから、以下の取り組みを実施する。

- ① 「専修学校における学校評価ガイドライン」に添った評価項目により、学校教職員による年1回の自己評価を行う。
- ② 自己評価を分析し、改善方策を記述したものをもち、本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会を開く。
- ③ 学校関係者委員会は、学校職員はもとより、関連企業等、卒業生、保護者の関係者を委員に命じ構成する。
- ④ 教職員は、学校関係者評価の結果を教育活動及び学校運営等に活用する。
- ⑤ 学校関係者評価の結果(所見やそれを踏まえた今後の改善方法等)について、ホームページ上に公表する。

## (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	教育理念、教育目的、人材育成像
(2)学校運営	諸規定の制定、学則・細則・内規等の整備、防犯対策、個人情報保護、意思決定機関
(3)教育活動	教育理念・教育目的・目指す人材像を反映したカリキュラム、カリキュラムの定期的見直し、キャリア教育、授業アンケート、授業計画、成績評価・単位認定、資格試験、教職員
(4)学修成果	就職率・推移、資格取得率・推移、退学率の低減
(5)学生支援	進路・就職への支援、学生相談への支援、学生への経済的支援、保護者との適切な連携、卒業生への支援対策
(6)教育環境	教育施設・設備、学内外の実習・インターンシップ、危機管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動の適正性、教育成果の伝達、入学選考、学納金
(8)財務	財務状況、監査、財務状況の情報公開
(9)法令等の遵守	法令遵守の状況、適切な学校評価への取り組み
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献、公開授業・出張講座、ボランティア活動
(11)国際交流	なし

※(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

学校関係者評価委員会で討議した意見について、改善方策を検討し対処できるように努めている。

①企業等委員の意見：「教育上の必要性に充分対応できる教育施設であるか」の評価項目について、「Web制作では検証用機器が必要である」、「大学ではネットワークトラブルには個別に対応している(Wi-Fiの問題は発生していない)」という意見が出た。

活用内容：各学科が育成する人材(スキル習得)とそれを達成するためのカリキュラムや必要であればパソコン等の設備や指導体制を検討していく中で、特に教育上必要な設備に対しては早急に対処していく。現在、接続環境の調査、再構築中。

②企業等委員の意見：「学生のボランティア活動を奨励、支援する体制が整っているか」の評価項目について、「大学ではボランティアを授業として扱い、単位が付与される仕組みがある」、「採用する際にボランティアを評価することもある。しかし、その際、どういう思いや経緯でボランティアに至ったかが重要である」という意見が出た。

活用内容：今年度もボランティアに関しては、イベント(祭り等)ボランティア、県や市からの動画・ポスター・キャラクターデザイン制作の依頼に応えている。現状は、専門スキルを活かせるボランティアに重点を置いているので、この体制で次年度も取り組んでいく。

## (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
白石 敬晶	宮崎産業経営大学 経営学部 教授	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	大学
匠 貴司	株式会社グローアップ 代表取締役社長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業等委員
小園 浩之	株式会社ジーニアスウェブ 代表取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(3年)	企業等委員
佐々木 英	株式会社ヴァリュースシステム 取締役	令和7年4月1日～令和8年3月31日(4年)	企業等委員
歌川 由里絵	株式会社電通プロモーションエグゼ ティナルデザインルーム宮崎拠点長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(5年)	企業等委員
井上 大輔	multi-solution 代表	令和7年4月1日～令和8年3月31日(6年)	卒業生

※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

(〇ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.multi-m.jp>

公表時期: 令和7年10月1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

企業等との連携を円滑に進めるために必要な学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報は、速やかにかつ的確に提供することとする。

(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	教育理念、校長名、所在地、連絡先
(2)各学科等の教育	収容定員、在学学生数、カリキュラム、時間割、目指す資格、卒業後の進路
(3)教職員	教職員名、教職員の専門性
(4)キャリア教育・実践的職業教育	学内外に於ける実習、キャリア教育の実施状況
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、学校施設、地域環境
(6)学生の生活支援	二者面談、三者面談
(7)学生納付金・修学支援	学納金、奨学金、授業料減免についての案内
(8)学校の財務	財務状況閲覧規則
(9)学校評価	自己評価の結果、学校関係者評価の結果
(10)国際連携の状況	なし
(11)その他	なし

※(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.multi-m.jp/company\\_new/index.html](https://www.multi-m.jp/company_new/index.html)

公表時期: 令和7年6月25日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ITビジネス科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
	○			IT論Ⅰ	企業で活用するIT戦略、システム構築、システム開発関連の知識、関連法規等について学習する。ITパスポート試験合格レベルの習得及び、過去問題演習。	1通	114		○			○				
	○			IT論Ⅱ	「ITパスポート試験」「基本情報技術者試験」のシラバスを指針とし、テクノロジー分野を網羅的に学習する。合格レベルの習得及び、過去問題演習。	1通	114		○			○				
		○		IT論Ⅲ	「基本情報技術者試験」と「情報セキュリティマネジメント試験」を視野に、特にネットワークとセキュリティ分野に重点を置いて学習する。	1通	76		○			○				
	○			プログラム基礎	アルゴリズム(データ構造、探索等)、フローチャート、疑似言語の基礎を習得(Javaでプログラミング)する。	1通	76				○	○		○		
	○			プログラミング実習Ⅰ	Javaの言語仕様の理解からプログラミングまでを習得する。「Javaプログラミング検定(3級)」の取得並びに、「基本情報技術者試験」の科目B対策を学習する。	1通	266				○	○		○		
	○			プログラミング実習Ⅱ	オブジェクト指向の特性を活かしたプログラムの実装及び、Webアプリケーションの実装を習得する。Javaプログラミング検定(2級)の取得。	2通	304				○	○		○		
		○		プログラミング実習Ⅲ	大規模システムの開発を想定し、クラス設計やオブジェクト指向の活用法、スレッドの実装、用途に応じたデザインパターンの選定等を学習する。	2通	190				○	○		○		
		○		プログラム応用	多岐にわたる実践的なプログラミング課題に挑戦し、課題解決能力を磨き、実践的なプログラミングスキルを習得する。	1通	38				○	○		○		
	○			データベース	データベースの基本理論・設計を学習し、データベースの操作方法であるSQLを用いた操作方法を習得する。	2通	76				○	○		○		
	○			マーケティング	マーケティングの基本を学び、社会の構造とビジネスの基本が理解し、資料の見方や作成方法の基礎を習得する。	2通	38				○				○	○
		○		ゲームプランニングⅠ	ゲーム企画の考え方を学び、企画書としてまとめ、企画資料のポートフォリオを作成する。また、プレゼン、議事録、採算表の作成などプランナーとしての業務を実践する。	1通	76				○			○	○	
		○		ゲームプランニングⅡ	ゲームプランナーの業務の基本を学び、資料をまとめる。また、プレゼンやブレスト、ゼミを通して開発業務に役立つスキルを習得する。	2通	76				○			○	○	
		○		ゲーム開発実習Ⅰ	ゲームエンジン(Unity)の基本操作やゲームシステム及び、ゲーム特有のアルゴリズムを習得する。オリジナルゲームの制作。	1通	152				○	○		○		

14	○	ゲーム開発実習Ⅱ	ゲームエンジン(Unity)を用いてゲーム開発を行い、問題解決能力やチームでの開発力を習得する。WBS作成・管理、SVNを使用したバージョン管理を学ぶ。	2通	114				○	○			○
15	○	Linux実習Ⅰ	バックエンドとして、LAMPを使っている実習を行い、サーバーサイドの概要やクライアントとの連携、APIの作成等について学習する。	1通	76				○	○			○
16	○	AI・Python	機械学習やディープラーニングの技術とその手法及び、Pythonの基本文法からライブラリ活用法までを習得する。	2通	38				○	○			○
17	○	テスト技法	ソフトウェア開発において、良いソフトウェアを開発するための考え方や方法論について、ソフトウェアテストの観点から習得する。	2通	38			○		○			○
18	○	ICT業界研究	IT業界におけるオーソドックスな考え方や方法論を主として取り上げる一方で、最新のITトレンドについても習得する。	1通	38			○		○			○
19	○	ICT活用	Google Workspaceを活用し、現代のビジネスシーンにおけるコミュニケーションと業務効率化のスキルを習得する。	1前	19				○	○			○ ○
20	○	Web基礎Ⅰ	Webの仕組みからHTML・CSS及び、コーディング手法を習得する。Webクリエイター能力認定試験スタンダードの取得。	1通	38				○	○			○
21	○	Web基礎Ⅱ	実践的なコーディングを学び、様々なレイアウトのコーディング技法を実習形式で習得する。	2通	38				○	○			○
22	○	JavaScript	フロントエンド技術としてのJavaScriptの基本構文を理解し、HTML/CSSを複合し動的なウェブページの実装を習得する。	2通	38				○	○			○
23	○	フロントエンド開発Ⅱ	技術者としてPCを活用する方法、OSの基礎、ネットワーク技術の基礎等を学び、さらに実務で必須のバージョン管理システムについて習得する。	2通	38			○		○			○
24	○	社会常識Ⅰ	就職活動や就職後のスキルアップのため、企業・社会の仕組みを理解し、仕事を処理するために必要なビジネスマナー等を習得する。	1通	114			○		○			○
25	○	社会常識Ⅱ	社会人としての実践的な知識・スキルを習得することを目的とし、社会常識、キャリアプランニング、企業研究、応募書類の作成等を習得する。	2通	190			○		○			○
合計				25	科目	1976 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:	本校所定の授業科目をすべて修得していること。 欠席日数が1/4以下、欠席時間数が1/4以下であること。	1学年の学期区分	2期
履修方法:	学則に定める授業科目(必須科目、及び選択必須)を履修すること。	1学期の授業期間	19週

(留意事項)

- 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。
- 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。