

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			
KCS大分 情報専門学校	昭和60年 4月30日	塚井 常行	〒870-0037 大分市東春日町17-19 (電話) 097-537-3911			
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	松尾 泰	〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野2丁目4-1 (電話) 093-531-9131			
目 的	当学科は、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。					
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	情報マルチ メディア専門科	3年(昼)	3,360単位時間 (又は単位)	平成17年文部科学 大臣告示第32号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	2,070単位時間 (又は単位)	540単位時間 (又は単位)	0単位時間 (又は単位)	750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	153人	5人	0人	5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 ・筆記試験および演習評価	
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月30日～8月31日 ■冬 季：12月23日～1月10日 ■学 年 末：2月25日～3月20日			卒業・進級条件	・全科目で8割以上出席していること ・すべての必修(選択必修含む) 科目で単位を取得していること	
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 スクールカウンセラーによる面談 メール等による授業フォロー 家庭訪問など			課外活動	■課外活動の種類 なし ■サークル活動 (有・無)	

就職等の状況	■主な就職先、業界等 システム開発会社、システムインテグレータなど ■就職率^{※1} 100% ■卒業者に占める就職者の割合^{※2} 94.8% (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 ●情報処理技術者試験 情報セキュリティスペシャリスト ネットワークスペシャリスト データベーススペシャリスト 応用情報技術者 基本情報技術者 ●情報検定 (J検) ●オラクル、SEA/J、CompTIAなど
中途退学の現状	■中途退学者 6名 ■中退率 4.3% 平成27年5月1日在学者 139名 (平成27年4月入学者を含む) 平成28年3月1日在学者 133名 (平成28年3月卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 経済的事情、病気など ■中退防止のための取組 スクールカウンセラーの活用、リメディアル教育等の授業フォローアップ、ハラスメント相談窓口など	
ホームページ	URL: http://www.kcsoita.ac.jp	

※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。

全卒業者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)

当校を含む専修学校による電子開発学園グループ（以下、学園と称す）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、カリキュラムを編成する体系図、授業科目の設定を専門学校グループ全体で共有する。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、委員会への有識者・企業の委員参加を求め、意見の収集・反映を行っていく。

また、委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施したカリキュラムの問題点・課題等を把握し、改善のうえで翌年度のカリキュラムに反映する。

(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
委員長 馬場 敏文	KCS大分情報専門学校 教務部長
委員 大谷 謙二	KCS大分情報専門学校 3学年主任
野田 雅裕	KCS大分情報専門学校 2学年主任
矢野 伸一	KCS大分情報専門学校 1学年主任
有識者委員 工藤 賢	公益財団法人ハイパーネットワーク社会研究所 研究企画部部長代理
企業委員 高島 宗正	株式会社ユビキタステクノロジー システム事業部長
事務局 伊東 広道	KCS大分情報専門学校 進路指導部

(開催日時)

<委員会>

第1回 平成28年2月16日 17:00～18:00

第2回 平成28年2月25日 17:00～18:00

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)

業界での一定数以上のシェアを持ち、業界標準に近いソフトウェア・アプリケーションのベンダー（開発メーカー）と、そこが提供する教育プログラムによる連携を実施する。それにより業界での利用価値の高い知識と実践的かつ専門的なスキルを学生に修得させる。

さらに、業界で知名度のある資格試験団体とも連携することで、より実践的なスキル評価を実施することができ、また学生の就職活動においても有益なスキル証明が入手可能となる。

そのうえで、実際にシステム開発を業務としている企業と連携し、授業の実施・評価を企業により行うことで、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行うことで、将来的に就職する業界についての学生の興味を喚起させ意欲を上昇させる。

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、実習・演習を行い、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。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
アプリケーション開発	システム開発の上流工程（要件定義～設計まで）をグループワーク形式で実践する。	株式会社エスシーシー
オラクルSQL1	代表的なデータベースであるOracleを使って、データベースの活用法（SQL）を学習する	日本オラクル株式会社
オラクルDBA1	代表的なデータベースであるOracleの管理者として必要なインストールや環境構築、バックアップリカバリなどの知識を学習する	日本オラクル株式会社

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

職員研修規程に基づき、次の方針で教員を研修に参加させる。

- ・ 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・宇宙開発に必要なとされる最新知識、最新技術、業界動向等を把握し、専修学校の授業に反映させる。
- ・ eDC グループ合同研修に教職員を参加させることにより、システム開発・宇宙開発で求められている技術及び技能を修得・向上させる。
- ・ 学園が独自に求められ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又は外部の必要な研修を教職員に受講させる。
- ・ 教職員の自己啓発を支援するため、通信教育講座を提供する。

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 3 月 31 日現在

名 前	所 属
有識者委員 尾畑 政人	大分国際情報高等学校 教頭
企業委員 藤原 伸司	株式会社大分毎日広告社 代表取締役
企業委員 伊東 秀樹	フューチャーインスペース株式会社 取締役
卒業生委員 工藤 賢	公益財団法人ハイパーネットワーク社会研究所 研究企画部部長代理
卒業生委員 工藤 崇	株式会社 IT 武装コンサルティング 代表取締役

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL:<http://www.kcsoita.ac.jp/index.html>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.kcsoita.ac.jp/index.html>

授業科目等の概要

(工業専門課程 情報マルチメディア専門科) 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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			ITの職業と 情報倫理	ITの職業の紹介、セキュリティリテラシーを学習する	1 前	30		○		
○			ITストラテ ジとマネジ メント	ITの戦略、法務、マネジメントについて学習する	1 前	60		○		
○			基礎理論	コンピュータで扱う数値表現や論理演算の基本法則を学習する	1 前	30		○		
○			ハード ウェア	コンピュータを利用する際に必要となるハードウェアに関する基礎知識を学習する	1 前	30		○		
○			ソフト ウェア	コンピュータを利用する際に必要となるソフトウェアに関する基礎知識を学習する	1 前	30		○		
○			オペレー ティングシ ステム	情報処理技術者として必要となるオペレーティングシステムに関する基礎知識を学習する。	1 前	30		○		
○			データ構造 とプログラ ミング	アルゴリズムについてプログラム言語での表現法、実際の動作を学習する	1 前	30		○	△	
○			アルゴ リズム	代表的なアルゴリズムと、その考え方について学習する	1 前	60		△	○	
○			ネットワ ークとセキ ュリティ	通信ネットワークの構成要素、セキュリティについての考え方について学習する	1 前	30		○		
○			システム 開発の基礎	システム開発の基礎的な知識と技術について学習する	1 前	30		○	△	

○			表計算	表計算ソフトの機能とその考え方について学習する	1前	30		○	△	
○			ビジネスソフト活用1	表計算ソフトの基本操作およびビジネス社会で必要となる利用技術を学習する	1前	30				○
○			データベースの基礎	データベースの構成要素、運用と構築の基礎について学習する	1前	30		○	△	
○			JAVA	JAVA 言語の基礎的な概要を理解して、初歩的なアプリケーションを作成できるようにする	1後	120		△		○
○			データベース応用	分散データベースの特徴、利点、留意事項、データ同期の仕組みを理解する	1後	60		○	△	
○			ネットワーク応用1	ネットワーク技術とプロトコルを具体的に学習し、さらにネットワークメディアとトポロジーについても学習する	1後	30		○	△	
○			SEA/J基礎	情報処理技術者として必要なセキュリティ分野の基礎となる知識を学習する	1後	60		○	△	
	○		ビジネスソフト活用2	実習科目として、ワープロソフトを通してコンピュータの基礎、Windowsの基礎も含めて学習する	1後	30				○
	○		特別講座 I	各種検定試験の受験対策を行なう	1通	390		○		
	○		デザイン理論	デザイン的な要素が引き起こす様々な効果を分析したり、コントロールするための基礎技法について学習する	1前	30		○		
	○		デザイン実践	色彩、レイアウトの基本など、コンテンツ作成時の素材作りができるような知識を学習する	1後	60		○		△
	○		ゲームプランニング	ゲーム開発における企画書を作成するため、アイデアの抽出、整理、文書化などの技法を学習する	1後	30		○		
	○		キャラクターデザイン入門	人の構造を学び、ゲームやイラストのキャラクターをリアルに描画するための基本を学習する	1後	30		○		

	○		特別講座 I	各種検定試験の受験対策を行なう	1 通	270		○		
○			セキュリティ応用	インターネットにおけるセキュリティの考え方や具体的な構築方法について学習する	2 前	30		○		
○			ネットワーク応用1	ネットワーク技術をより深く理解するために、インターネットのプロトコルであるTCP/IPを中心に学習する	2 後	30		○	△	
○			ヒューマンインターフェース論	マンマシンインターフェースであるヒューマンインターフェースの理論から具体的な設計方法について学習する	2 後	30		○	△	
○			ヒューマンスキル	企業から求められる相手や集団との関係を円滑に構築するためのヒューマンスキル(社会人基礎力)の習得を目的とする	2 後	30		△	○	
	○		JAVA2	メソッドやファイル入出力などを使ったJavaアプリケーションを作成することで、オブジェクト指向の基本的な概念を学習する	2 前	30				○
	○		オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の基本的な考え方と、Javaアプリケーションの作成を通して実践的に学習する	2 前	90				○
	○		Linux	LinuxをとおしてUNIXの特徴を捉え、その構造と使用法を学習する	2 前	30				○
	○		オラクルSQL1	代表的なデータベースであるOracleを使って、データベースの活用法(SQL)を学習する	2 前	90		○	△	
	○		オラクルDBA1	代表的なデータベースであるOracleの管理者として必要なインストールや環境構築、バックアップリカバリなどの知識を学習する	2 後	60		○	△	
	○		オラクルSQL2	データベースの活用法(SQL)の応用を学習するとともに、オラクルマスターSQL基礎の取得を目指し、学習する	2 前	60		○		△
	○		オラクルDBA2	データベースの環境構築の応用を学習するとともに、オラクルマスターDBA基礎の取得を目指し、学習する	2 後	60		○		

○		Webアプリケーション構築	サーバ側で動作するプログラムを作成する技法を学習し、Webからデータベースを管理するプログラム技術を学習する	2後	60		△		○
○		ネットワーク応用2	ネットワークの技術知識、スキル、問題解決能力、技術遂行能力を学習し、CompTIA Network+の取得を目指す	2後	120		○	△	
○		特別講座Ⅱ	各種検定試験の受験対策を行なう	2通	330		○		
○		マルチメディア技術	マルチメディアの知識を学び、CG作品・マルチメディアタイトルの作成方法を学習する	2前	90		○	△	
○		アニメーション技法	アニメーション制作に関連する原理・技術を理解し、CGアニメーションを制作する際に応用できる能力を学習する	2前	60		○	△	
○		ゲームプログラミングⅠ	C言語の基礎を学習し、ゲームプログラム作成技法を学習する	2前	90		△		○
○		ゲームプログラミングⅡ	XNAの学習を通して、Windowsで動作するゲームの開発について学習する	2前	90		△		○
○		ゲームプログラミングⅢ	オブジェクト指向の考え方を学習し、C#によるオブジェクト指向の実装の方法とゲーム開発について学習する	2後	90		△		○
○		クリエイター技術	3次元CGやデジタル映像制作のために必要な基礎知識や撮影方法について学習する。	2後	60		○	△	
○		キャラクター制作概論	様々な作品作りに深みを持たせるための背景設定についてキャラクター作りを通して学習する。	2後	60				○
○		ゲームシナリオ	ゲーム制作の上で根幹となる、ゲームのシナリオについて演習を通して体系的に学習する。	2後	60				○
○		特別講座Ⅱ	各種検定試験の受験対策を行なう	2通	330		○		
○		就職対策	次年度の就職活動に必要な知識と、社会人に必要とされるマナーを学習する	2後	90		○		

○			プロジェクト管理	システム開発におけるプロジェクト管理の重要性を理解し、各種の技法を通してその管理プロセスを学習する	3前	30		○		
○			JAVA 応用	JAVAの文法、基礎知識およびプログラミング技術を学習し、Oracle Certified Java Programmer, Bronze SE 7の取得を目指す	3前	120		○	△	
○			アプリケーション開発	システム開発の上流工程（要件定義～設計まで）をグループワーク形式で実践する	3前	30			○	
○			テクニカルライティング	システムエンジニアにとって最低限必要な技術文書を書くための考え方、方法論、整理の仕方を学習する	3前	30		△	○	
○			Androidアプリケーション開発	Android開発環境でのプログラミングの基礎からデバッグ技術までを学習する	3前	90		△		○
○			サーバーサイドプログラミング	C/S環境を構築し、JavaScriptを用いた実践的なサーバアプリケーション開発を学習する	3前	60		△		○
○			システムデザイン	プロジェクトの立上げから運用まで学習し、各プロセスに応じたマネジメントおよびドキュメントの作成方法を学習する	3後	60		△	○	
○			特別講座Ⅲ	各種検定試験の受験対策を行なう	3通	330		○		
○			卒業研究	履修済みの各種設計・製造技法・各管理システムの知識をもとに、総合的なシステムを構築する	3後	300				○
○			就職対策	就職活動支援および社会人となるための人材育成活動の学習や演習を行う	3前	30		○		
合計					54科目	3360	単位時間(単位)	