（別紙様式4）

令和8年11月2日

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
横浜システム工学院専門学校	平成4年8月11日	杉山　勝巳	〒　241-0826 （住所）　横浜市旭区東希望が丘128-4 （電話）　045-367-1881
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地
学校法人YSE学園	平成4年8月11日	杉山　勝巳	〒　241-0826 （住所）　横浜市旭区東希望が丘128-4 （電話）　045-367-1881

分野	認定課程名	認定学科又は専攻科名	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・ゲームソフト科	令和 1(2019)年度	－	平成26(2014)年度

学科又は専攻科の目的	システム開発、ゲーム開発、ネットワーク、システム運用に関する技術者を養成するため、これらに関連する技術について職業現場でのニーズをもとに検討したカリキュラムにより、現場で求められる技術要素を盛り込んだ講義、演習、実習を行い、IT業界への就職を前提とした職業にスムーズに移行できるよう教育を行う。 特に2年次は、プログラミングコンテストなどの校外の行事を活用した実践的な作品制作を中心としたカリキュラムとし、学生が、職業現場で求められている技術を活用した作品制作を行えるような環境づくりを行う。 また、企業等と連携したカリキュラムの検討、運用、授業方法の研究を行い、より実践的な教育をめざす。
学科又は専攻科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	【目標資格】 情報処理技術者能力認定試験、Webクリエータ能力認定試験、Python 3 エンジニア認定基礎試験、ITパスポート試験、基本情報技術者試験、応用情報技術者試験、Linux技術者認定試験

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2　年	昼間	82　単位	44 単位	0 単位	38 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数(学生実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率
80 人	46 人	11 人	0 %	9 %

就職等の状況

■卒業者数 ©	27	人
■就職希望者数 (D)	20	人
■就職者数 €	19	人
■地元就職者数 (F)	11	人
■就職率 (E/D)	95	%
■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)	70	%
■進学者数	2	人

■その他

（令和　　7 年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

情報処理サービス、製造業

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.yse.ac.jp/course/course_ig.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）

総単位数	82 単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	11 単位
うち企業等と連携した演習の単位数	0 単位
うち必修単位数	55 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	11 単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	0 単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	1 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）	1 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）	4 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）	3 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		9 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	7 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

○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

（1）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及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和7年7月24日　16:00～18:00/第2回　令和7年10月29日　16:00～18:00
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年7月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
富樫　和弘	神奈川県情報サービス産業協会　副会長・SE講座特別委員会　委員長 （株式会社情創　代表取締役社長）	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	①
前山　浩志	デジタルコム株式会社　代表取締役社長 （神奈川県情報サービス産業協会　副会長）	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
田村　孝章	株式会社アクロイト　代表取締役社長 （神奈川県情報サービス産業協会　理事）	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
新井　一功	ネクストポイント株式会社　執行役員	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
渡部　雄三	㈱アイランドコンサルタント　代表取締役	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
鈴木　晶	㈱アナザーウエア （神奈川県情報サービス産業協会　理事）	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
関口　良太	株式会社GR　Support　代表取締役	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
鈴木　誠	鈴木誠中小企業診断士事務所　代表	令和8年6月1日 ～令和9年5月31日	③
杉山　勝巳	横浜システム工学院専門学校　理事長　学院長		―
杉山　明彦	横浜システム工学院専門学校　理事　総務企画室長		―
冨永　英世	横浜システム工学院専門学校　評議員　先進IT教育指導室長		―
杷野　恭久	横浜システム工学院専門学校　キャリアセンター長		―
瀬戸　幸司	横浜システム工学院専門学校　情報基盤整備センター長		―
髙貝　律弘	横浜システム工学院専門学校　グローバルIT教育指導室　室長		―
花島　恒登	横浜システム工学院専門学校　先進IT教育指導室　室長補佐		―
田中　正彦	横浜システム工学院専門学校　先進IT教育指導室　室長補佐		―

※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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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
アプリケーション開発実習a	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	・企業から提供されたサンプルシステム設計書（概要設計・詳細設計）を学生グループが開発し、そのシステムに機能を追加する（改良） ・設計書をもとにシステムを開発させることで開発の一連の流れを経験すると同時に機能を追加させることで設計書の書き方を経験させる ・グループ内のコミュニケーションを活発化させることでチームビルディングを行なう。 【企業連携】 ・企業からサンプルシステム設計書および説明書をいただき、科目担当の先生が学生に説明と指導を行う ・期末に学生グループが完成させたシステムのプレゼンテーションを行い、企業からコメントをいただき、コメントをもとにフィードバックする ・企業に完成したシステムを評価していただく	ネクストポイント株式会社 株式会社アイランドコンサルタント
アプリケーション開発実習b	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	・企業から提供された課題から、学生グループが企画を考え、それをシステム化するための要件定義をおこない、企画書を様式に合わせて作成する ・問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける 【企業連携】 ・企業から企画書のフォーマットをいただき解説していただく ・企業から現場の開発の流れについて講義していただき、課題を受けとり、企画書にまとめる ・期末に学生グループが完成させた企画書のプレゼンテーションを行い、企業からコメントをいただき、コメントをもとにフィードバックする ・企業に企画内容を評価していただく	ネクストポイント株式会社 株式会社アイランドコンサルタント
アプリケーション開発実習c	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	・企画書から詳細設計書を作成する ・問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける 【企業連携】 ・企業から詳細設計書の書き方や注意点について解説していただき、設計書にまとめる ・期末に学生グループが完成させた設計書の発表を行い、企業からコメントをいただく。 ・コメントをもとにフィードバックする ・企業に設計書内容を評価していただく	ネクストポイント株式会社 株式会社アイランドコンサルタント
アプリケーション開発実習d	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	・詳細設計書からシステムの試作版を作成し、レビュー後に完成版を実装する ・テスト仕様書フォーマットを活用してテスト内容を作成し、品質の高いシステムを完成させる ・問題解決能力とコミュニケーション能力を身につける 【企業連携】 ・企業からテスト仕様書の書き方や注意点について解説していただき、学生グループがテスト内容をまとめる ・試作版と完成版の発表を行い、企業からコメントをいただく ・コメントをもとにフィードバックする ・企業に完成版を評価していただく	ネクストポイント株式会社 株式会社アイランドコンサルタント
卒業制作発表会	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	コンテンツ企画書発表会 卒業作品設計書発表会 卒業作品試作版発表会 卒業作品最終発表会 卒業作品展示会	ネクストポイント株式会社 株式会社アイランドコンサルタント

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）認定専門課程等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

教職員研修規程　第3条(本学の責務)
本学は、教職員に対する研修の必要性を理解するとともに、研修計画を策定し、その研修計画に基づく研修を実施することにより、教職員に研修を受ける機会を与えなければならない。
2　本学は、前項の研修計画を策定し、研修を実施するに当たって、教職員の自己啓発に向けた意欲を高めるよう努めるものとする。
3　本学は、必要と認めるときは、他の機関と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことができるものとする。
ITに関しては進展の速度が速く、常に最新の技術動向を学習することが求められているため、本学科の担当教員については技術研修を重視し、積極的に研修に参加させている。
また、企業現場での実績を重視した教員採用を行っているが、学生の指導に関しては専門学校で学生を指導するための技術が必要であり、指導技術についても積極的に参加させている。

（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：	kintone hive tokyo	連携企業等：	サイボウズ株式会社
期間：	2025年7月15日	対象：	教職員
内容	Kintoneの業務改善事例の理解と授業の事例演習に生かす		
研修名：	戦略マネジメントゲーム	連携企業等：	一般社団法人　町田市経営診断協会
期間：	2025年8月7日	対象：	教職員
内容	マネジメントゲーム体験会		
研修名：	Claude Code入門	連携企業等：	udemy
期間：	2026年3月2日	対象：	教職員
内容	実用的なWebアプリケーション開発を通して学ぶClaude Code入門徹底講座		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	能動的学修(職業人としての汎用的能力を養うアクティブ・ラーニングの体験学習)	連携企業等：	TCE財団
期間：	令和7年7月31日～8月1日	対象：	中堅教職員
内容	アクティブラーニングの定義や授業への導入方法を習得する講座		

（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：	ISO 29993 内部監査員養成セミナー	連携企業等：	JAMOTE認証サービス株式会社
期間：	令和8年8月4日、8月20日	対象：	教職員
内容	ISO 29993内部監査員スキルの取得		
研修名：	E資格対策講座eラーニング	連携企業等：	株式会社VOST
期間：	2026/10/1～2026/12/31	対象：	教職員
内容	E資格対策（数学・機械学習・Pythonなど、E資格の学習に必要な基礎知識を身につける）		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	教育機関におけるハラスメント対策（防止・対策）	連携企業等：	横溝法律事務所
期間：	令和8年8月6日	対象：	教職員
内容	ハラスメントを「しない」「されない」ための講座		

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）情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	―
公表URL	https://www.yse.ac.jp/about/disclose.html		
公表時期	令和8年7月31日		

授業科目等の概要

	（工業専門課程　ＩＴ・ゲームソフト科）														
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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			○	コンピュータリテラシーa	コンピュータを使用して、ビジュアル的に重要事項・ポイントを理解する演習形式を主としたコースになる	1①	1			○	○		○		
2			○	コンピュータリテラシーb	コンピュータを使用して、ビジュアル的に重要事項・ポイントを理解する演習形式を主としたコースになる。	1②	1			○	○		○		
3			○	コンピュータリテラシーc	他の授業・卒業制作発表会にて、効果的なプレゼンテーションスキルを身に付ける授業提供	1③	1			○	○		○		
4			○	コンピュータリテラシーd	利便性において、非常に有効なツール：Google Workspace使用を分かりやすく修得を図る為に、主にビジュアル的に重要事項・ポイントを理解する演習形式としたコースになる	1④	1			○	○		○		
5	○			IT基礎	IT系実務経験者により、コンピュータの基礎理論などテクノロジ系について指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1①	2	○			○		○	○	
6	○			コンピュータシステム技術	IT系実務経験者によりソフトウェア/ハードウェアの知識と技術要素などテクノロジ系について指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1①	2	○			○		○	○	
7	○			開発技術とマネジメント	IT系実務経験者により開発技術とマネジメント手法などについて指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1②	2	○			○		○	○	
8	○			ネットワークセキュリティ	IT系実務経験者によりネットワークとセキュリティ分野について指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1②	2	○			○		○	○	
9	○			システム戦略とマネジメント	IT系実務経験者によりシステム戦略・マネジメントについて指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1③	2	○			○		○	○	
10	○			企業と戦略	IT系実務経験者により企業と戦略について指導。必要とされる知識を獲得するため、教材学習と過去問題の演習を行う	1③	2	○			○		○	○	
11	○			基本情報演習	IT系実務経験者が、高度IT人材となるために必要な基本的知識・技能・活用能力を教授する。B試験問題のサンプル、アルゴリズムの過去問を実際に解きながら、問題のポイントを理解し、必要とされる応用力を獲得する	1④	4	○			○		○	○	

12	○			アルゴリズム論a	アルゴリズムとは何かを理解し、基本的なアルゴリズムをフローチャート(流れ図)で作成する	1①	1	○			○		○	○	
13	○			アルゴリズム論b	アルゴリズムとは何かを理解し、基本的なアルゴリズムをフローチャート(流れ図)で作成する	1②	1	○			○		○	○	
14	○			アルゴリズム論c	アルゴリズムとは何かを理解し、基本的なアルゴリズムをフローチャート（流れ図）と疑似言語で作成する	1③	1	○			○		○	○	
15	○			アルゴリズム論d	アルゴリズムとは何かを理解し、基本的なアルゴリズムをフローチャート（流れ図）と疑似言語で作成する	1④	1	○			○		○	○	
16	○			Python プログラミングa	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける	1①	2			○	○		○		
17	○			Python プログラミングb	Pythonをもとに、アルゴリズムとプログラミングを実習にて身につける	1②	2			○	○		○		
18	○			Python プログラミングc	IT系の実務経験者が、ゲームサンプルのプログラム作成を教授する。学生は、PythonによるGUI環境を構築し、これを用いて、２Dゲームのサンプルを作成する。この授業を通して、図形の描画、図形の移動、描画の切り替え等の基本動作を習得する	1③	2			○	○		○		
19	○			Python 実習（ゲームプログラミング）	IT系の実務経験者が、ゲーム制作の流れを実例を含めて教授する。学生は、ゲームの企画から開発を行うまでの基本的な手順と技術を学び、ゲーム開発の企画を立案、プレゼンを行う。並行して、ビジュアル言語で簡易なゲームを作成し、理論と実際を結び付けて理解する	1④	2			○	○		○		
20	○			Webシステム開発基礎a	HTMLとCSSを使って静的なWebページを作成するための環境構築から始め、実際のWebページ作成の実習を行う	1①	2			○	○		○	○	
21	○			Webシステム開発基礎b	1学期に学んだ知識をもとに、検定試験の模擬問題を解くことで知識の定着を図る。 また、検定試験出題パターンの理解を深め、合格を目指す	1②	2			○	○		○	○	
22	○			Webシステム開発基礎c	JavaScriptを基本構文から学び、イベント処理やアニメーションなど、動的なWebページの作成方法について理解する	1③	2			○	○		○	○	
23	○			Webシステム開発基礎d	前半は、PHPの構文とSQLについて学び、データベース処理の基本を修得する。 後半は、フレームワークの使い方を学び、効率の良い開発方法を修得する	1④	2			○	○		○	○	
24	○			ロジカルシンキングa	物事を考えるとき、正確な答えを導き出すために必要な要素を網羅しながらも、それらが重複しないようにする考え方を理解し、活用するスキルを身につける	1①	1	○			○		○		
25	○			ロジカルシンキングb	物事を考えるとき、正確な答えを導き出すために必要な要素を網羅しながらも、それらが重複しないようにする考え方を理解し、活用するスキルを身につける	1②	1	○			○		○		

26	○			コミュニケーション技法a	IT系実務経験者により、コミュニケーションについての必要性/重要性を伝える。クラスをいくつかのグループに分け、ワークショップ形式の実習を通して、「傾聴力」「説明力」「質問力」「協調性」等を伸ばしていく。特にaでは人との会話（面接なども含め）について集中的に実施する	1 ③	1	○			○		○		
27	○			コミュニケーション技法b	IT系実務経験者により、コミュニケーションについての必要性/重要性を伝える。クラスをいくつかのグループに分け、ワークショップ形式の実習を通して、「傾聴力」「説明力」「質問力」「協調性」等を伸ばしていく	1 ④	1	○			○		○		
28	○			キャリアデザインIa	何のために就職するのか、どんな会社を目指せばよいのか。就職活動を始めるにあたり、社会に出て働くことの意義について考えていく	1 ①	1	○			○		○	○	
29	○			キャリアデザインIb	何のために就職するのか、どんな会社を目指せばよいのか。就職活動を始めるにあたり、社会に出て働くことの意義について考えていく	1 ②	1	○			○		○	○	
30	○			キャリアデザインIc	何のために就職するのか、どんな会社を目指せばよいのか。就職活動を始めるにあたり、社会に出て働くことの意義について考えていく	1 ③	1	○			○		○	○	
31	○			キャリアデザインId	何のために就職するのか、どんな会社を目指せばよいのか。就職活動を始めるにあたり、社会に出て働くことの意義について考えていく	1 ④	1	○			○		○	○	
32	○			基礎ゼミa	学校のルールを理解することから始める。検定資格などの目標を設定する。クラス内でコミュニケーションが円滑になるようにクラス内で会話し協力できる雰囲気を作る	1 ①	1	○			○		○	○	
33	○			基礎ゼミb	学校のルールを理解することから始める。検定資格などの目標を設定する。クラス内でコミュニケーションが円滑になるようにクラス内で会話し協力できる雰囲気を作る	1 ②	1	○			○		○	○	
34	○			基礎ゼミc	学校のルールを理解することから始める。検定資格などの目標を設定する。クラス内でコミュニケーションが円滑になるようにクラス内で会話し協力できる雰囲気を作る	1 ③	1	○			○		○	○	
35	○			基礎ゼミd	学校のルールを理解することから始める。検定資格などの目標を設定する。クラス内でコミュニケーションが円滑になるようにクラス内で会話し協力できる雰囲気を作る	1 ④	1	○			○		○	○	
36			○	Webシステム開発応用a	アプリ開発を通して実践的な能力を身につける	2 ①	2			○	○		○	○	
37			○	Webシステム開発応用b	アプリ開発を通して実践的な能力を身につける	2 ②	2			○	○		○	○	
38			○	ゲーム開発a	・ゲームエンジンの利用やスクリプトの作成をする ・自分自身でゲームを更に発展させるために自ら考え、問題を解決していく能力を身につける	2 ①	2			○	○		○	○	

39			○	ゲーム開発b	・ゲームエンジンの利用やスクリプトの作成をする ・自分自身でゲームを更に発展させるために自ら考え、問題を解決していく能力を身につける	2 ②	2			○	○		○	○	
40	○			アプリケーション開発実習a	・卒業制作を進める上で必要な事前知識を身につける ・卒業制作課題の企画、スケジュール管理等の制作プロセスを理解、実施する ・設計、開発、テスト、発表を行い、業界に必要なスキルを身につける	2 ①	2			○	○		○	○	○
41	○			アプリケーション開発実習b	・卒業制作を進める上で必要な事前知識を身につける ・卒業制作課題の企画、スケジュール管理等の制作プロセスを理解、実施する ・設計、開発、テスト、発表を行い、業界に必要なスキルを身につける	2 ②	2			○	○		○	○	○
42	○			アプリケーション開発実習c	・卒業制作を進める上で必要な事前知識を身につける ・卒業制作課題の企画、スケジュール管理等の制作プロセスを理解、実施する ・設計、開発、テスト、発表を行い、業界に必要なスキルを身につける	2 ③	4			○	○		○	○	○
43	○			アプリケーション開発実習d	・卒業制作を進める上で必要な事前知識を身につける ・卒業制作課題の企画、スケジュール管理等の制作プロセスを理解、実施する ・設計、開発、テスト、発表を行い、業界に必要なスキルを身につける	2 ④	4			○	○		○	○	○
44			○	Linux実習a	・LINUXコマンドの使い方を理解する ・LINUXを使ったサーバ構築方法ができるようになる	2 ③	1			○	○		○	○	
45			○	Linux実習b	・LINUXコマンドの使い方を理解する ・LINUXを使ったサーバ構築方法ができるようになる	2 ④	1			○	○		○	○	
46			○	AI概論a	・AIの歴史や理論について理解する ・AIシステムが世の中でどのように活用されてるかを理解する	2 ③	1	○			○		○	○	
47			○	AI概論b	・AIの歴史や理論について理解する ・AIシステムが世の中でどのように活用されてるかを理解する	2 ④	1	○			○		○	○	
48			○	先端IT技術研究a	・様々な先端IT技術に触れる（AWS、ノーコードなど、開催時点での最新の技術を学ぶ） ・外部講師による最新技術の紹介	2 ③	1	○			○		○	○	
49			○	先端IT技術研究b	・様々な先端IT技術に触れる（AWS、ノーコードなど、開催時点での最新の技術を学ぶ） ・外部講師による最新技術の紹介	2 ④	1	○			○		○	○	
50			○	資格対策演習a	・FE未取得者向けの対策講座を実施する ・他の資格対策は課外で実施する	2 ①	2	○			○		○	○	

51			○	資格対策演習b	・FE未取得者向けの対策講座を実施する ・他の資格対策は課外で実施する	2 ②	2	○			○		○	○	
52			○	キャリアデザインⅡa	・会社説明会や進学説明会の準備、対策をする ・就職活動のスキル（メールの書き方、履歴書作成、面接対策）を身につける ・新社会人に必要なルールやマナーなどの基礎知識を身につける	2 ①	1	○			○		○	○	
53			○	キャリアデザインⅡb	・会社説明会や進学説明会の準備、対策をする ・就職活動のスキル（メールの書き方、履歴書作成、面接対策）を身につける ・新社会人に必要なルールやマナーなどの基礎知識を身につける	2 ②	1	○			○		○	○	
54			○	キャリアデザインⅡc	・会社説明会や進学説明会の準備、対策をする ・就職活動のスキル（メールの書き方、履歴書作成、面接対策）を身につける ・新社会人に必要なルールやマナーなどの基礎知識を身につける	2 ③	1	○			○		○	○	
55			○	キャリアデザインⅡd	・会社説明会や進学説明会の準備、対策をする ・就職活動のスキル（メールの書き方、履歴書作成、面接対策）を身につける ・新社会人に必要なルールやマナーなどの基礎知識を身につける	2 ④	1	○			○		○	○	
56			○	実践ゼミa	・生活指導、連絡事項の周知、確認 ・チームビルディングを通して、クラス内コミュニケーションの円滑化を図る	2 ①	1	○			○		○	○	
57			○	実践ゼミb	・生活指導、連絡事項の周知、確認 ・チームビルディングを通して、クラス内コミュニケーションの円滑化を図る	2 ②	1	○			○		○	○	
58			○	実践ゼミc	・生活指導、連絡事項の周知、確認 ・チームビルディングを通して、クラス内コミュニケーションの円滑化を図る	2 ③	1	○			○		○	○	
59			○	実践ゼミd	・生活指導、連絡事項の周知、確認 ・チームビルディングを通して、クラス内コミュニケーションの円滑化を図る	2 ④	1	○			○		○	○	
60			○	インターンシップ	一定条件（日数、内容等）を満たすインターンシップに参加した場合に認定する ※学期の指定はなし	2	1			○		○	○			○
合計					60 科目											

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	1,700単位時間以上かつ62単位以上を修得すること。	１学年の学期区分	4 期
履修方法：	必修科目は履修必須、選択科目は自由履修	１学期の授業期間	9 週