

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		
専門学校コンピュータ教育学院		昭和56年4月18日		松谷 敏樹		〒 810-0001 (住所) 福岡県福岡市天神4丁目5番5号 (電話) 092-761-6036		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人渡邊学園		平成9年8月22日		渡邊 浩令		〒 810-0001 (住所) 福岡県福岡市天神4丁目5番5号 (電話) 092-713-7443		
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	コンピュータ専門課程		情報システム学科		平成 7(1995)年度	-	平成28(2016)年度	
学科の目的	IT会社に必須不可欠なプログラマ育成を目指し、ソフトウェア開発会社等との連会により、最新の専門知識の学習かつ実践的な自習を行う。学生の知識・技術・技能の質の向上を目指し、社会に資する人材育成を図る。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率 等)	取得可能な資格:ITパスポート・基本情報技能者・応用情報技術者・情報セキュリティマネジメント他 将来目指す職業:AIビジネスデザイナー・AIエンジニア・フルスタックエンジニア・データベースエンジニア・システムエンジニア・ネットワークエンジニア・IIOTエンジニア・エンデベットシステムエンジニア・ビッグデータエンジニア							
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	- 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	- 単位時間	- 単位時間
			134 単位	37 単位	90 単位	7 単位	- 単位	- 単位
生徒総定員	生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率		
120 人	306 人		245 人		1 %	11 %		
就職等の状況	■卒業者数 (C)		60		人			
	■就職希望者数 (D)		30		人			
	■就職者数 (E)		30		人			
	■地元就職者数 (F)		4		人			
	■就職率 (E/D)		100		%			
	■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)		13		%			
	■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)		50		%			
	■進学者数		1		人			
	■その他							
	帰国他							
第三者による学校評価	(令和 6 年度卒業者に関する令和 6 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)					
	株式会社神戸物産 ZACソリューション株式会社 株式会社アスパーク 株式会社エイジェック							
当該学科のホームページURL	https://www.ckg.ac.jp/public.php							
	(A：単位時間による算定)							
	総授業時数				- 単位時間			
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)	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数				- 単位時間			
	うち企業等と連携した演習の授業時数				- 単位時間			
	うち必修授業時数				- 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				- 単位時間			
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数				- 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)				- 単位時間			
	(B：単位数による算定)							
	総単位数				134 単位			
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数				1 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				23 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				0 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)				0 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)				7 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)				5 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)				0 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				13 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

(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

主な就職先である情報処理技術分野において、要求される先進的かつ実践的な知識・能力を有する人材を育成する為、本学院は「教育課程編成委員会」を核として、常に授業内容の改善を図る。又、質の向上を目指し、系列のソフトウェア開発会社・大学の専門講師他と連携強化を図り、授業科目、内容、方法等の改善の工夫を継続して実行する。

(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

上記(1)項の基本方針を確実に実施・運営していくため、この「教育課程編成委員会」を設置している。教育課程の編成を含め、実施内容の確認・改善を行い、全体の質の向上を図るべく、「自己評価委員会」と外部委員で構成する「学校関係者評価委員会」も設置している。この3委員会の運営は「学則」にも規定している。また、「教育課程編成委員会」はカリキュラム構成の「最高意思決定機関」とする旨を「教育課程編成委員会規則」に記載している。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
岩根 典之	広島市立大学 講師	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	②
下野 雅芳	株式会社キューブス 代表取締役	令和6年2月1日～令和8年1月31日(2年)	③
中村 俊介	株式会社しくみデザイン 代表取締役	令和6年2月1日～令和8年1月31日(2年)	③
岩木 健	株式会社HTSライズ デジタルイノベーションセンター センター長	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	③
園田 直	日本電算システム株式会社 常務取締役	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	③
久原 四郎	日本電算システム株式会社 チーフエンジニア	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	③
松谷 敏樹	専門学校コンピュータ教育学院 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション 学院長	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
永井 隆太	専門学校コンピュータ教育学院 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション 募集部長	令和6年2月1日～令和8年1月31日(2年)	—
渡邊 博	専門学校コンピュータ教育学院 専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション 本部長	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	—
浜本 征仁	専門学校コンピュータ教育学院 学科長	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	—
伴 昭彦	専門学校コンピュータ教育学院 学科長	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	—
小野 浩一	専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション 学科長	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	—
西田 政幸	専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション 学科長	令和7年2月16日～令和9年2月15日(2年)	—
塩川 実都	専門学校コンピュータ教育学院メディアコミュニケーション CG映像クリエイター学科オブザーバー		—

※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 (10～11月、2～3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年11月7日 16:00～18:00

第2回 令和7年 3月7日 16:00～18:00

(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。

AI技術にかかわる数学的知識の習得を目的とする科学を明確にした。また、今後求められる能力としてプレゼンテーション機能を重視して関連科目を新設した。

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

大学の専門講師及び系列のソフトウェア開発会社等の外部委員を交えた「教育課程編成委員会」で選定したカリキュラムをより実践的な学生教育が可能となるよう、系列のソフトウェア会社等の外部講師による実習・演習を断続的に行う。年初に年度計画を策定し、連携協定書を締結する。

(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

「教育課程編成委員会」の審議を経て構成されたカリキュラムには企業等の外部講師による実習・演習を想定した授業を組み込んでいる。教員と外部講師による審議で年間計画を策定しており、授業に際しては教員と外部講師による打ち合わせで授業方法・学習成果の評価方法等を決定している。その授業終了後、学習成果の評価を踏まえ、教員が成績評価・単位認定を行っている。

(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
システムデザイン演習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	システム設計についての疑義と演習を実施。日業務を例にして、実践的な内容を短期集中で行う。	日本電算システム株式会社

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 情報処理産業分野における最新の知識・技術の指導を可能とし、併せて教員の資質・能力の向上のため、業界企業及び情報処理産業分野の有識者を講師とした教員研修を継続的に行う。本教員研修を計画的かつ着実に推進するため、「学則」に定め、「外部講師による教員教育訓練規定」も定めている。		
(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：「業界実務に必要な先進知識①」	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和6年8月23日	対象：全教員	
内容	担当講師が実際に現場で行っている作業・技術内容を守秘義務の許される範囲内で説明。 政府統計案件・JS Bin紹介	
研修名：「業界実務に必要な先進知識②」	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和6年10月11日	対象：全教員	
内容	担当講師が実際に現場で行っている作業・技術内容を守秘義務の許される範囲内で説明。 テクニカルライディング	
研修名：「業界実務に必要な先進知識③」	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和6年12月23日	対象：全教員	
内容	担当講師が実際に現場恵行っている作業・技術内容を守秘義務の許される範囲内で説明。 防衛案件・新技術紹介	
研修名：「業界実務に必要な先進知識④」	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和7年1月29日	対象：全教員	
内容	担当講師が実際に現場恵行っている作業・技術内容を守秘義務の許される範囲内で説明。 Github・Gitlab	
研修名：「業界実務に必要な先進知識⑤」	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和7年2月26日	対象：全教員	
内容	担当講師が実際に現場恵行っている作業・技術内容を守秘義務の許される範囲内で説明。 鉄道系案件紹介	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：「Gemini for Google Workspaceの実践的活用術」	連携企業等：Google、SoftBank	
期間：令和7年1月15日	対象：専門担当教員	
内容	Gemini for Google Workspaceの実践的活用術	
(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：業界実務に必要な先進知識①	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和7年8月	対象：全教員	
内容	担当講師の経験に基づいた業界実務を紹介、先端知識の情報を得る。	
研修名：業界実務に必要な先進知識④	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和7年12月	対象：全教員	
内容	担当講師の経験に基づいた業界実務を紹介、先端知識の情報を得る。	
研修名：業界実務に必要な先進知識⑤	連携企業等：日本電算システム株式会社	
期間：令和8年2月	対象：全教員	
内容	担当講師の経験に基づいた業界実務を紹介、先端知識の情報を得る。	
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：「新任教員研修」	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団	
期間：令和7年8月	対象：新任教員	
内容	「学生・教員の為の実践心理」「専修学校と制度」「専修学校における職業教育」	
研修名：「中堅教員研修」	連携企業等：一般社団法人職業教育・キャリア教育財団	
期間：令和7年9月	対象：中堅教員	
内容	新任への指導力他	
研修名：「人権・同和問題について」	連携企業等：人権・同和教育研修会他	
期間：令和7年11月	対象：生活指導担当教員	
内容	人権・同和問題に関する知識を深め、教師及び学生に対して道徳指導に役立てる	

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
学校関係者評価は、教職員による「自己評価委員会」の評価結果の妥当性・透明性を確保するため、外部の学校関係者が、各々の立場で教育機関としての社会性・公平性及び設備安全面等についても評価する。この評価結果は「自己評価委員会」にフィードバックされ、改善等に取り組み学校全般の質の向上を図る。二つの評価委員騎垂の結果はホームページに情報公開する。

(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	専門分野に合致した教育理念・社会(業界)ニーズへの対応
(2)学校運営	運営方針と事業計画・意思決定機能・業務効率化
(3)教育活動	体系化された職業教育・授業評価・教員の能力向上
(4)学修成果	就職率/資格取得率向上・退学率低減
(5)学生支援	進路/就職/相談/経済的・生活環境支援/教育環境整備
(6)教育環境	教育施設/設備/体制整備・防災設備
(7)学生の受入れ募集	募集対象機関への情報提供・適正な募集活動/入学選考
(8)財務	財務基盤の安定性・収支計画の妥当性
(9)法令等の遵守	法令順守と適正運用・個人情報保護・自己評価実施と結果公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会/地域貢献の実施・ボランティア活動の奨励/支援
(11)国際交流	適正な留学生受入・留学生指導体制

※(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
Google for EducationのClassroomを導入し、教員と学生のコミュニケーションの円滑化を図るとともに、学修成果の見えるかを行い成果を得ている。引続き、Chrombook活用など、クラス・修行運営研究を継続する。

(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
園田 直	日本電算システム株式会社 常務取締役	令和6年3月21日～令和8年3月20日(2年)	企業委員
三宅 崇之	日本電算システム株式会社 担当部長	令和6年3月21日～令和8年3月20日(2年)	企業委員
久原 四郎	日本電算システム株式会社 チーフエンジニア	令和6年3月21日～令和8年3月20日(2年)	企業委員
渡邊 実佐	平成7年3月 卒業生	令和6年3月21日～令和8年3月20日(2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
(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())
URL: http://www.ckg.ac.jp/public.php
公表時期: 令和7年7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

系列のソフトウェア開発会社と長年にわたる連携により、専門エンジニアの出向教員としての受入や随時、講師として受入れている。定期的な業務調整会議等により年間を通じ、教育活動及び学校運営について最新情報を共有している。外部の学校関係者をはじめ広く本校をご理解いただくため、ホームページでの最新情報公開を継続する。

(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	教育目標/理念・沿革
(2)各学科等の教育	設置学科・入学資格・進級基準・卒業資格・目標資格/検定
(3)教職員	専任教員・兼任教員・職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	系列ソフトウェア開発会社講師による学生実習/教員研修
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事・クラブ活動
(6)学生の生活支援	居住/生活環境/生活相談/部活動/経済的支援/資格取得・進路就職
(7)学生納付金・修学支援	学生納付金・就学支援
(8)学校の財務	貸借対照表・資金収支計画書・消費収支計算書
(9)学校評価	自己評価・学校関係者評価
(10)国際連携の状況	留学生の受入
(11)その他	—

※(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: <http://www.ckg.ac.jp/public.php>

公表時期: 令和7年7月1日

授業科目等の概要

#REF!	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	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					単位数	講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1	○			クラスワークⅠ	学生のコミュニケーション能力の向上を目指した科目です。実践的なグループワークやグループディスカッションを通じて、効果的なコミュニケーション方法、チームワークの構築、リーダーシップの基礎などを学びます。様々な状況やテーマに基づいたグループ活動を経験することで、異なる視点を理解し、相手の意見を尊重しながら自己の意見を明確に伝える能力を養います。また、プレゼンテーションスキルや問題解決能力の向上にも焦点を当て、実社会で求められるコミュニケーションスキルの基礎を築きます。	1通		4	△		○	○		○		
2				○ 情報社会学	IT業界における2030年問題及び2045年問題を取り巻く内容を中心に未来への心構えを身に付ける。	1前		1	○				○		○	
3				○ クラブ活動	クラブ活動を通し、コミュニケーション能力の向上を図る。（2単位）	1通		2		○			○	○	○	
4	○			コンピュータリテラシー	学内システムの活用方法等を理解・習得する。	1前		1	○	△			○		○	
5				○ ビジネス検定Ⅰ	ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』について学習する。	1通		3	○	△			○		○	
6				○ ビジネス検定Ⅱ	ビジネス能力検定 3 級の出題区分の『キャリアと仕事へのアプローチ』、『仕事の基本となる 8 つの意識』、『コミュニケーションとビジネスマナーの基本』、『支持の受け方と報告・連絡・相談』、『来客人の対応と訪問の基本マナー』について学習する。	1後		1	○	△			○		○	
7				○ データサイエンス基礎Ⅰ	データサイエンスの基礎技術とその考え方を習得する。その際に必要となる、統計学と機械学習の基礎を学ぶことで、正しい数値処理の習得を目指す。（1単位）	1後		1	○	△			○		○	
8				○ ビジネス文書	基本的な「文章の作成」の操作を習得する。	1前		2	△	○			○		○	
9				○ 表計算	基本的な「ワークシートの編集」の操作を習得する。	1前		2	△	○			○		○	
10				○ 情報検定対策	情報活用試験 3 級の出題区分の『パソコンの基礎』の内容について学習する	1前		4	○				○		○	
11				○ ITP 資格対策Ⅰ	経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。	1後		4	○				○		○	
12	○			プログラミング基礎	Pythonを学習し、プログラミングの基礎技術習得を目標とする。	1通		6	○	△			○		○	
13				○ アルゴリズムⅠ	スクラッチを使用し、アルゴリズムの順次・分岐・繰り返しを学び、様々なアルゴリズムを理解する。	1前		2	○	△			○		○	
14				○ アルゴリズムⅡ	アルゴリズムで取得した知識をフローチャート化出来るように理解する。	1前		2	○	△			○		○	
15				○ HTML・CSS	Webのフロントエンド側の技術を一通り学び、Webサイトの構築方法を学ぶ。 ・HTML (主にHTML 5)	1通		6	△	○			○		○	
16				○ JavaScript	HTML/CSSの基礎知識を持つ学生を対象に、Web開発の次のステップとしてJavascriptの基本から応用までを学ぶことを目的としています。Javascriptの基本構文、データ型、関数、オブジェクト、イベント処理、DOM操作などの核心的な概念について学びます。さらに、非同期処理、Ajax、現代のWeb開発に必要なJavascriptの応用技術についても学びます。	1後		4	○				○		○	
17				○ VR演習	仮想現実（VR）技術の基礎を学ぶ科目です。この科目では、HMD（ヘッドマウントディスプレイ）の使用方法、メタバースの概念、およびUnityなどのゲームエンジンを使用したVRコンテンツの開発に焦点を当てます。	1後		1	○				○		○	

18	○			クラスワーク II	学生のコミュニケーション能力の向上を目指した科目です。実践的なグループワークやグループディスカッションを通じて、効果的なコミュニケーション方法、チームワークの構築、リーダーシップの基礎などを学びます。様々な状況やテーマに基づいたグループ活動を経験することで、異なる視点を理解し、相手の意見を尊重しながら自己の意見を明確に伝える能力を養います。また、プレゼンテーションスキルや問題解決能力の向上にも焦点を当て、実社会で求められるコミュニケーションスキルの基礎を築きます。	2通		4	△		○	○	○					
19			○	キャリアプラン I	各種業界や職業観を学び、学生の職業選択を支援する。	2後		1	○			○	○	○				
20			○	クラブ活動	クラブを通して、人とのコミュニケーション能力を向上させる目的で活動を実施。(2単位)	2通		2		○		○	○	○				
21			○	プレゼンテーション	PowerPointの操作とプレゼンテーション技術を身に着ける。	2前		2	△	○		○	○	○				
22			○	AI数学基礎	AIに必要な数学の基礎知識とその考え方を習得する。	2前		1	○			○	○	○				
23				○ クラウド技術	現代の情報技術インフラストラクチャの主流であるクラウドコンピューティングの基礎から応用までを網羅的に学ぶためのものです。この科目では、クラウドサービスの基本的な概念、クラウドコンピューティングのアーキテクチャ、サービス提供モデル(IaaS、PaaS、SaaS)、およびクラウドのセキュリティに関する知識を学びます。	2後		2	○			○	○	○				
24			○	ITP 資格対策 II	経済産業省後援 独立行政法人情報処理推進機構の IT パスポート試験を取得するための知識を習得する。	2前		4	○			○	○	○				
25				○ FE科目対策 I	基本情報技術者試験(科目B)の試験範囲を習得する。 ・プログラミング全般 ・プログラムの処理の基本要素 ・データ構造及びアルゴリズム ・プログラミングの諸分野への適用 ・情報セキュリティの確保	2後		4	○			○	○	○				
26			○	LINUX概論	Linuxによる、コマンド知識の習得などを行う。	2前		2	○	△		○	○	○				
27			○	データベース概論	リレーショナルデータベースについて学習し、RDBMSを使用しSQLについても学習する。	2前		2	○	△		○	○	○				
28			○	データベース演習	SQL知識を学び演習を行う。	2後		2	△	○		○	○	○				
29			○	講究	卒業ゼミの研究テーマについて発表を行い、自身の理解を深めプレゼン能力を高める。	2後		1	△	○		○	○	○				
30			○	JAVAプログラミング	Javaの基本構文を学習する。	2通		4	○	△		○	○	○				
31			○	Web応用演習 I	動的なWebサイトを構築する総合演習的な科目です。サーバーサイドの技術の基礎も導入し、データベースとの連携、フォームからのデータ収集と処理、ユーザー認証など、動的なWebサイトに必要な機能の実装方法を学びます。	2前		6	△	○		○	○	○				
32			○	Web 応 用 演 習 II	学生はチームを組み、実践的なプロジェクトに取り組むことで、実際の開発プロセスを経験し、問題解決能力を養います。最終的には、学生たちが設計から開発、デプロイメントまで一連の流れを体験し、実用的なWebアプリケーションを完成させることが目標です。	2後		6	○	△		○	○	○				
33	○			クラスワーク III	学生のコミュニケーション能力の向上を目指した科目です。実践的なグループワークやグループディスカッションを通じて、効果的なコミュニケーション方法、チームワークの構築、リーダーシップの基礎などを学びます。様々な状況やテーマに基づいたグループ活動を経験することで、異なる視点を理解し、相手の意見を尊重しながら自己の意見を明確に伝える能力を養います。また、プレゼンテーションスキルや問題解決能力の向上にも焦点を当て、実社会で求められるコミュニケーションスキルの基礎を築きます。	3通		4	△		○	○	○	○				
34	○			キャリアプラン II	各種業界や職業観を学び、学生の職業選択を支援する。	3通		4	○			○	○	○				
35			○	IoT演習	センサー技術、シングルボードコンピュータ(例えばRaspberry PiやArduinoなど)、およびそれらを活用したインターネットオブシングス(IoT)の基本原理と応用に焦点を当てた実践的な科目です。	3前		4	△	○		○	○	○				
36			○	FE科目対策 II	基本情報技術者試験(科目B)の試験範囲を習得する。試験対策を中心に行う。	3前		4	○			○	○	○				
37			○	AP資格対策 I	応用情報技術者試験の試験範囲のテクノロジー(IT技術)分野を習得する。 ・基礎理論 ・コンピュータシステム ・技術要素	3後		4	○			○	○	○				

38			○	システムデザイン演習	プログラム設計の成果物作成と、システム設計において必要な成果物が理解出来る事を目指す。	3 後		1		△	○	○		○		
39			○	ロボット・AI統合ゼミⅠ	AI技術とロボティクスの基本を導入し、二つの分野がどのように統合されるかを理解させます。	3 前		6	△	○		○		○		
40			○	ロボット・AI統合ゼミⅡ	ゼミⅠで習得した知識を基に、より複雑なAIアルゴリズムとロボティクスの統合に挑戦します。このゼミでは、センサーデータの解析、パターン認識、環境認識に重点を置き、学生はロボットによる自律的な判断と行動の基礎を学びます。	3 前		6	△	○		○		○		
41			○	ロボット・AI統合ゼミⅢ	AIとロボット工学の高度な統合技術に焦点を当てます。このゼミでは、自律移動ロボット、人工知能による複雑な問題解決、ロボットビジョン、自然言語処理など、特定の応用分野を深く掘り下げます。	3 後		6	△	○		○		○		
42			○	ロボット・AI統合ゼミⅣ	集大成として、学生自身がAIとロボティクス技術を統合した独自のプロジェクトを企画・実行することを目指します。このゼミでは、研究開発プロセス全体を通じて、アイデアの発案からプロトタイピング、評価、改善に至るまでを経験します。	3 後		6	△	○		○		○		
合計						45 科目	134 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： 3年次の科目の全科目履修 ①以下の科目については、進路決定及び科目時間の2/3以上の出席率であること。 ・キャリアプラン ②以下の科目については、作品完成及び科目時間の2/3以上の出席率であること。 ・ロボット・AI統合ゼミⅢ、ロボット・AI統合ゼミⅣ ③上記以外の科目についてはあ定期考査にて4.4点以上及び科目時間の2/3以上の出席率であること。		1学年の学期区分	4期
	履修方法： 1年次、2年次及び3年次の科目の全科目履修 学年対象の全科目において定期考査にて4.4点以上及び科目時間の2/3以上の出席率であること	1学期の授業期間	8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。