

## 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												
東京ITプログラミング & 会計専門学校	昭和53年4月1日	松嶋 和典	〒130-0013 東京都墨田区錦糸2-13-7 (電話) 03-3624-5442												
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地												
学校法人 立志舎	平成10年10月30日	塚原 一功	〒130-8565 東京都墨田区錦糸1-2-1 (電話) 03-3624-5441												
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士											
商業実務	ビジネス専門課程	情報メディア学科	平成17年文部科学省 告示第32号	-											
学科の目的	学校教育法に定める専修学校制度の趣旨に則り、ソフトウェア開発の基礎技術やパソコンの活用技術に関する正しい知識と的確な技能を授け、もって職業や實際生活に必要な能力を養成し教養を向上させることを目的とする。														
認定年月日	平成26年3月31日														
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年	昼間	1720単位時間	600単位時間	1720単位時間	-	-	-								
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数										
80人	32人	0人	4人	3人	7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 ■成績評価の基準・方法 成績評価は秀・優・良・可・不可の5つに分け不可を不合格とする。成績評価は、期末試験、授業期間中に実施するテスト、出席などを総合して判断する。											
長期休み	■学年始: 4月1日 ■夏季: 7月16日～8月31日 ■冬季: 12月16日～1月6日 ■学年末: 3月16日～3月31日		卒業・進級条件	成績評価において合格した科目の授業時間数の合計が規定の授業時間数に達すること。なお、教育課程に定められた必修科目についてはすべて取得することを要します。											
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話での対応、保護者との綿密な連絡等		課外活動	■課外活動の種類 ゼミ旅行、球技大会、総合体育祭、学園祭、北海道ツアー、硬式野球選手権大会、合格祝賀会、学内就職セミナー等 ■サークル活動: 有											
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和4年度卒業生) ABCシステム、フューチャー技研、テクノプロ・エンジニアリング社、アウトソーシングテクノロジーなど、その他IT企業全般 ■就職指導内容 ・業界研究 ・業種研究 ・自己分析 ・面接指導 ・新入生就職セミナー ・就職模試 ・学内就職セミナー ・進路決定のための就職、公務員ガイダンス ■卒業者数: 21 人 ■就職希望者数: 17 人 ■就職者数: 17 人 ■就職率: 100% % ■卒業者に占める就職者の割合 : 81% % ■その他 ・就職希望せず: 4人 (令和4年度卒業者に関する 令和5年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和4年度卒業者に関する令和5年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MOS Excel2016</td> <td>③</td> <td>7人</td> <td>7人</td> </tr> </tbody> </table> ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 ・六本木デザイナーズフラッグコンテスト入選				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	MOS Excel2016	③	7人	7人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数												
MOS Excel2016	③	7人	7人												
中途退学の現状	■中途退学者 1名 令和4年4月1日時点において、在学者43名(令和4年4月1日入学者を含む) 令和5年3月31日時点において、在学者43名(令和5年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 学生生活不適應 ■中退防止・中退者支援のための取組 学生相談室の設置、学生との面談、保護者への電話連絡および郵送による出席状況のお知らせなど		中退率	2.3 %											
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 <学校独自の奨学金> ・特別奨学生試験制度 <学校独自の特待生制度> ・資格や経歴による特待生制度 ・スポーツ特待生制度 <授業料等減免制度> ・東日本大震災・熊本地震による学費減免制度 <その他の学費支援制度> ・学費延納制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ■民間の評価機関等から第三者評価: 無														
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: 無														
当該学科のホームページURL	URL: <a href="https://www.tokyo-itkai.ac.jp/">https://www.tokyo-itkai.ac.jp/</a>														

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「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います。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

企業・業界団体等との連携により、必要となる最新の知識・技術・技能を反映するため、企業・業界団体等からの意見を十分に生かし、カリキュラムの改善等の教育課程の編成を定期的に行う。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

1、教育課程編成委員会を「IT」「会計」「法律」「ビジネス」「動物」それぞれの分野について各校ごとに組織する。教育課程編成委員会は業界関係者、有識者および学園職員で構成する。

2、カリキュラム作成委員会において教育課程を作成する。

3、カリキュラム作成委員会において作成した教育課程を教育課程編成委員会学園全体会および各学校・各学科ごとの分科会において検討を行う。

4、教育課程編成委員会は、カリキュラム改善への意見をカリキュラム作成委員会に提言する。

5、カリキュラム作成委員会は、その意見を組織としてカリキュラムの改善を検討吟味し決定する。

6、カリキュラム作成委員会は、教育課程編成委員会の意見を十分に生かし、カリキュラム改善等の教育課程の作成を定期的に行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年2月1日現在

名前	所属	任期	種別
木田 徳彦 氏	一般社団法人ソフトウェア協会 理事 人材委員会副委員長	令和4年4月1日～令和5年3月31日	①
中村 太郎 氏	株式会社オデッセイコミュニケーションズ	令和4年4月1日～令和5年3月31日	③
中村 浩之	東京ITプログラミング&会計専門学校 校長	令和4年4月1日～令和5年3月31日	
田上 勝	東京IT会計公務員専門学校大宮校校長	令和4年4月1日～令和5年3月31日	
宮本 光太	東京ITプログラミング&会計専門学校 情報メディア学科 教務部課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日	

※委員の種別の欄には、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。

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

(年間開催数)

年2回

(開催時期)

毎年(9月、2月)

(開催日時)

第19回 令和4年8月26日 錦糸町委員会 16:00～17:00

第19回 令和4年9月27日 本委員会 10:00～11:45 (うち学園全体会40分、分科会15分)

第20回 令和4年12月21日 錦糸町委員会 16:00～17:00

第20回 令和5年1月31日 本委員会 10:00～11:35 (うち学園全体会45分、分科会50分)

(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

ショートカットキーなども学生が使えているのは一部分なので、専門学校ではより進んだものを教えていき、IC3試験やMOS試験などの合格体験に繋げて行って欲しい、という意見に対し、次の活用を行った。

・PC基礎の科目では扱い切れなかった、スタートメニューショートカットや、検索バーの応用、ファイル選択やポインタ移動に、マウスやタッチパッドを用いないショートカットなど、より進んだものとして実習授業の中で指導した。

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 IT関連産業の中にあつて、特定の分野に偏ることなく、最新の業界全体の動向を把握し得る業界団体または企業を選定し連携した授業を行う。		
(2) 実習・演習等における企業等との連携内容 職業教育を通じ自立した職業人を育成し社会や職業へ円滑に移行させること。 1. 専攻分野に係る就業先の研究を行い、業界や職種の知見を広め学生の職業観を育む。 2. システム開発工程を実体験することで、IT業界の仕事のイメージを具体化して実践力を身につける。		
(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	科目概要	連携企業等
就職ゼミナールⅠ	卒業後の進路選択を考える前段階として、職業についての考え方、企業研究や自己分析の仕方を学ぶ。また、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方、行動の仕方を理解し、礼儀・マナーについても学ぶ。	株式会社インフォテック・サーブ
システム開発Ⅰ	企業と連携をしながら、システム開発全体の理解や、アルゴリズム、データベースなどの知識を修得する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。	株式会社インフォテック・サーブ
システム開発Ⅱ	企業と連携して、RPAの基本的な知識を習得し、将来の就職先での業務イメージの参考とする。AIやbotとの違いも明確になるため日々の授業においても役立つ。	コムシステクノ株式会社
情報分析演習Ⅰ	表計算ソフトの操作を効率的に進め、各機能を習得する。また、業務データを分析し、表やグラフを駆使した的確な報告書の作成およびプレゼンを実践する。	株式会社インフォテック・サーブ
ビジネスマナー	企業と連携して、ビジネスマナーの基本的な知識とスキルを習得し、入社に向けての不安解消と入社後のイメージを明確にする。また、社会人と学生の違い、組織人としての自覚を醸成する。	株式会社インフォテック・サーブ
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 IT関連の技術は日々進化しており、ITの専門知識・技術を教育する本学の教員も実社会で利用されている実践的な技術を修得する必要がある。そして修得した知識を常に情報処理教育に活かすことを目的として教員研修規程に従い、定期的に研修・研究を行う。なお授業及び学生に対する指導力等の修得・向上のための研修等も定期的に行う。		
(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「 Monaca Education 2022 アカデミック利用について 」 (連携企業等: アシアル株式会社 ) 期間: 令和3年12月23日(木) 対象: 情報メディア学科教員 内容: Monaca Education 2022の利用方法および機能を理解し授業に役立てる ・学生アカウントの登録方法 ・ライセンス購入について ・2022の新機能について ・スマホアプリのデバッグの紹介と連動 ・ニフクラとの連携		
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名「職場ハラスメントの基礎を学ぶ」(提携企業等: 東京都人権啓発センター) 期間: 令和5年2月24日(金) 対象: 情報メディア学科教員 講師: 小原 俊治 内容: 東京都人権啓発センターの小原俊治様をお招きして、講演による研修(Zoomによるオンライン)を受けた。人権・ハラスメントについての講習を受講することにより職員の指導力の向上を図ることを目的として実施した。特にパワーハラスメントとアカデミックハラスメントを中心に過去の事例を踏まえての説明であった。この事例は実際に学校であったもので分かりやすく、相手の捉え方によってハラスメントは起きることを再認識し、今後の授業運営及び学生に対する接し方を学び実践方法が身についた。		

(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「 教員研修(専門知識向上研修) 」 (連携企業等: IT関連企業 )  
 期間: 令和5年7月予定 対象: 情報メディア学科教員  
 内容: IT関連企業が開催する研修やセミナーに参加し、ITの専門知識・技術について実社会で利用している実践的な知識を修得する。修得した最新の知識を情報処理教育に活かすことを目的として定期的に研修・研究を行う。  
 ② 指導力の修得・向上のための研修等  
 研修名「 指導力向上のための人権研修 」 (連携企業等: 未定 )  
 期間: 令和6年2月予定 対象: 情報メディア学科教員  
 内容: 「人権問題」に関する講演及びグループ討論の実施。「人権問題」に関する講演及びグループ討論による研修を実施することによって職員の指導力の向上を図り、授業運営及び学生への接し方を身に着ける予定である。

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  
 学校運営に関し、自己点検・自己評価委員会でまとめた評価および改善計画が適切であるか検証するため学校関係者評価委員会を設置する。学校関係者評価委員会は原則として年1回開催する。

(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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理念、目的、育成人材像は規定されているか。</li> <li>・学校における職業教育の特色は何か。</li> <li>・理念、目的、育成人材像、特色などが学生、保護者に周知されているか。</li> <li>・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか。</li> </ul>
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的等に沿った運営方針が策定されているか。</li> <li>・運営組織や意思決定機能は規則等において明確化されているか、有効に機能しているか。</li> <li>・人事、給与に関する制度は整備されているか。</li> <li>・教務、財務等の組織整備など意思決定組織は整備されているか。</li> <li>・業界や地域社会に対するコンプライアンス体制が整備されているか。</li> <li>・教育活動に関する情報公開が適切になされているか。</li> <li>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか。</li> </ul>
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか。</li> <li>・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた教育機関として修業・年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか。</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか。</li> <li>・キャリア教育、実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか。</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか。</li> <li>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。</li> <li>・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか。</li> <li>・人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか。</li> <li>・職員の能力開発のための研修等が行われているか。</li> </ul>
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職率の向上が図られているか。</li> <li>・資格取得率の向上が図られているか。</li> <li>・退学率の低減が図られているか。</li> </ul>
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか。</li> <li>・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか。</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか。</li> <li>・学生寮等の学生の生活環境への支援は行われているか。</li> <li>・保護者と適切に連携しているか。</li> <li>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取り組みが行われているか。</li> </ul>

(6)教育環境	・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか。 ・防災に対する体制は整備されているか。
(7)学生の受入れ募集	・学生募集活動は、適正に行われているか。 ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。 ・学納金は妥当なものとなっているか。
(8)財務	・中長期的に学校の財政基盤は安定しているといえるか。 ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものになっているか。 ・財務について会計監査が適正に行われているか。 ・財務情報公開の体制整備はできているか。
(9)法令等の遵守	・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。 ・個人情報に関し、その保護のために対策がとられているか。 ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか。 ・自己評価結果を公開しているか。
(10)社会貢献・地域貢献	・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか。 ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか。 ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等)の受託等を積極的に実施しているか。
(11)国際交流	評価していない。

※(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

学校運営に関し、自己点検・自己評価委員会でまとめた評価および改善計画が適切であるか検証するため、年1回学校関係者評価委員会を開催し本学の関係者である企業等の役員、職員の方から指摘を受けた点について引き続き実施してきた。

学生の理解度、満足度を確認するため授業評価アンケートを実施し授業の改善を行っている。また、本学の学費支援として、特別奨学生試験、各種特待生制度を設け、すべて給付として実施している。さらに新しい修学支援制度である日本学生支援機構の給付奨学金の対象となることの確認を国より受け、学費支援の幅を広げた。

すべての評価項目の評価について妥当となっている。令和3年度は昨年度に続きコロナ禍にもかかわらず、学生の合格実績、就職実績については十分な結果を出しており、学生の頑張りとそれに応えるための先生方の努力の賜物だと感じる。

ゼミ学習を体験している卒業生は、非常にコミュニケーション力が高く即戦力として社会に貢献できるため、今の形を続けてもらいたい。そのためにも学園組織体制の引継ぎをうまく実施し、合格実績や就職実績、ゼミ学習の実施による人材育成など学園の存続の確保に努めて欲しいと思う。

そして、卒業生には自ら考えて自ら行動できる人材になって、社会へ貢献して欲しい。

また、専門的な勉強だけではなく、新しいものを取り入れ、持続的に地域の盛り上がり貢献し続ける学園であることを期待する。

情報メディア学科に関しては、「各種のPCソフトを利用したCGやゲーム・音楽などの編集技術は、今後もさらに必要になっていく。」との意見を頂き、今後もPCスキルを向上させるカリキュラムを検討していく。

### (4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年5月16日現在

名前	所属	任期	種別
青山 文彦 氏	立志舎高等学校 教頭	令和4年4月1日～令和5年3月31日	高校関係者
江畑 龍 氏	リコージャパン株式会社 エンタープライズ事業本部 首都圏MA事業部 デジタルサービス第五営業部	令和4年4月1日～令和5年3月31日	業界関係者
衣川 裕美子 氏	日本SE株式会社 ソリューション営業推進部 課長補佐	令和4年4月1日～令和5年3月31日	卒業生
林 成治 氏	あかり監査法人 公認会計士	令和4年4月1日～令和5年3月31日	業界関係者
平井 隆 氏	税理士法人Alchemist 代表社員	令和4年4月1日～令和5年3月31日	卒業生
河原 一 氏	特定非営利活動法人東京高円寺阿波おどり振興協会 理事長	令和4年4月1日～令和5年3月31日	地域住民

※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: <https://www.tokyo-itkaikei.ac.jp/>  
 公表時期: 毎年5月下旬

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  
 企業等の関係者が本学全般について理解を深めるとともに、企業等の関係者との連携および協力の推進に資するため、本学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	学校の教育方針、特色(ホームページ) 校長名、所在地、連絡先(ホームページ) 学校の沿革、歴史(ホームページ)
(2) 各学科等の教育	設置学科、収容定員(ホームページ) 授業方法(ホームページ) カリキュラム(ホームページ) 目標取得資格、目標合格検定(ホームページ) 資格取得、検定試験合格等の実績(ホームページ) 主な就職先(ホームページ)
(3) 教職員	教職員数(ホームページ)
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等の取り組み支援(ホームページ)
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取り組み状況(ホームページ) 課外活動(ホームページ)
(6) 学生の生活支援	学生相談室・就職相談室の設置(ホームページ)
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取り扱い(ホームページ) 活用できる経済的支援措置の内容(ホームページ)
(8) 学校の財務	事業の概要、財産目録、資金収支計算書、事業活動収支計算書 貸借対照表(ホームページ)
(9) 学校評価	自己点検評価報告書(ホームページ) 学校関係者評価報告書(ホームページ)
(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  
 方法: ホームページ  
 URL: <https://www.tokyo-itkaikei.ac.jp/>

授業科目等の概要

(ビジネス専門課程情報メディア学科) 令和4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			場所		教員		企 業 等 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	
○			就職ゼミナールⅠ	卒業後の進路選択を考える前段階として職業についての考え方、企業研究や自己分析の仕方を学び、企業と連携した授業を行う。社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方、行動の仕方を理解し、礼儀・マナーについても学ぶ。	1後	80	4	△	○		○		○	○	
○			就職ゼミナールⅡ	卒業後の進路選択を行う段階として、進むべき業界及び職種の研究を行う。また、面接試験演習やグループディスカッションを通して、どのように発言すれば趣旨を伝えることができるのかなどの伝達方法や表現方法について学習する。	2前	80	4	△	○		○		○	○	
○			時事研究Ⅰ	最新の時事問題についての理解を深めるために、「キーワード」項目に注目して、各項目について解説、問題点、展望、関連用語等を考察する。	2前	80	4	△	○		○		○	○	
	○		就職セミナー	卒業後の進路選択を考える前段階として、日々の学生生活を有意義なものとする意識の高揚を目指す。特に、社会人として必要とされる基本的なものの見方や考え方・行動の仕方を理解を深め、礼儀・マナーの修得、面接練習等を行う。	1前	20	1	△	○		○		○	○	
	○		企業研究	就職活動に伴う企業研究として、実際に活躍している各業界を代表する人事担当者より、会社の特徴や仕事内容、採用試験、企業の求める人物像などについて講演をしていただき今後の就職活動に向けて自ら考え、行動する力を養成する。	1後	20	1	△	○		○		○	○	
	○		ビジネスマナー	ビジネスマナーの基本的な知識とスキルを習得し、入社に向けての不安解消と入社後のイメージを明確にする。また、社会人と学生の違い、組織人としての自覚を醸成する。	2後	40	2	△	○		○		○	○	○
○			ゲームプログラミング演習	アンリアルエンジンを用いて3Dゲーム制作を実践的に行う。	1前	80	4	△	○		○		○		
○			PC基礎	IC3試験の学習を通してPCの基本的な使い方とWebサービスの利用法について学ぶ。	1前	40	2	△	○		○		○		
○			CG演習	PhotoshopとIllustratorについて、その操作を学ぶ。	1前	80	4	△	○		○		○		
○			ホームページ作成Ⅰ	Webクリエイター能力認定試験初級レベルのHTML及びCSSの正しいコードを記述し、基礎的なWebサイトを製作できる能力を養う。	2前	80	4	△	○		○		○		
	○		システム開発Ⅰ	企業と連携しながら、システム開発全体の理解やアルゴリズム、データベースなどの知識を習得する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。	1後	40	2	△	○		○		○	○	○
	○		システム開発Ⅱ	企業と連携して、IT業界やシステムエンジニアの仕事について理解する。また、グループ学習を通じて、コミュニケーション能力を向上させる。	1後	40	2	△	○		○		○	○	○



○	表計算演習	表計算ソフト「Excel」を使用し、表計算への入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist (MOS) 合格を目標にむけて、試験の評価基準8項目について演習する。	1前	40	2	△	○	○	○				
○	文書作成演習	ワープロソフト「Word」を使用し、文字の入力・修正・編集などの基本操作から効果的なビジネス文書の作成技法を学ぶ。また、Microsoft Office Specialist (MOS) 合格を目標にむけて、試験の評価基準である7項目について演習する。	1前	40	2	△	○	○	○				
○	商品開発演習	身近な商品の企画を練る演習を通して、物事を考え抜く力を養い、就職活動でのプレゼンテーションや、オリジナルゲームの企画に対応できるようにする。	1前	40	2	△	○	○	○	○			
○	デザイン基礎	デザインの基礎を学び、初心者でも見栄えが良いデザインを作成するテクニックを学ぶ。	1前	80	4	△	○	○	○	○			
○	デザイン演習 I	デザインの基礎を学び、アイデアを形にするための表現技法を学ぶ。	1後	80	4	△	○	○	○	○			
○	アルゴリズム基礎	ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムの概念を、Web用プログラミングツール「Scratch」を用いて学ぶ。またアンリアルエンジンのブループリント機能を用いてアルゴリズムを活用したゲームを制作する。	1前	40	2	△	○	○	○				
○	3Dモデリング I	3DCGソフトウェアを使用して、3Dの作品を制作する。	1後	40	2	△	○	○	○				
○	プログラミング演習 I	オブジェクト指向型言語の文法及び基本構造についてプログラミングを行いながら学習し、ゲームプログラミングに活用する。	1後	40	2	△	○	○	○	○			
○	2Dゲーム制作 I	Unityを用いて2Dゲーム制作の基礎を学ぶ。	1前	80	4	△	○	○	○	○			
○	ゲームデザイン I	商品開発演習で得た技能をゲームデザインに応用する。ゲームデザイン I では、自分がプレイしてみたいゲームのコンセプトを練りこみ、ターゲットにとって魅力あるゲームとは何かを明確にしていく。	1後	40	2	△	○	○	○	○			
○	商品開発演習 II	商品開発演習で身につけたグループワークとコンセプトワークを、実際のコンペティションに応募する目的で行う。	1後	40	2	△	○	○	○	○			
○	CG演習 II	各デザイン科目とCG演習で学んだことを活用し、PhotoshopとIllustratorで作品を制作し、コンテストに応募する。	1後	80	4	△	○	○	○	○			
○	プレゼンテーション演習	プレゼンテーションソフト「PowerPoint」を使用し、スライドへの入力・修正・編集などの基本操作から効果的な操作方法を学ぶ。	2前	40	2	△	○	○	○				
○	ミュージック基礎	音楽の基礎と簡単な作曲、PCアプリを用いた楽曲制作を学ぶ。	2前	80	4	△	○	○	○	○			
○	デジタル楽曲制作	音声合成ソフトや波形編集ソフトを用いて、ボーカルパートと伴奏パートのミックスダウンを行い、一つの楽曲として完成させる。	2前	40	2	△	○	○	○				

○	総合ゲーム制作	ゲームエンジン（主にunity）を用いて、応用的なゲームの製作を学ぶ。 2D ゲーム制作Iで得た知識を活用し、自分の作りたいオリジナリティの溢れたゲームを制作する。	2前	80	4	△	○	○	○	○
○	動画編集	動画エンコードの基礎や動画圧縮の仕組みを学ぶ。	2後	80	4	△	○	○	○	○
○	デザイン演習Ⅱ	商業デザインを意識して、それぞれの場面で使われるデザインを作成する。また、その知識を身につける。	2前	80	4	△	○	○	○	○
○	J a v a	J a v aの実践的な使い方についてプログラミングを行いながら学習する。	2後	80	4	△	○	○	○	○
○	システム開発演習Ⅰ	企業と連携しながら、システムを開発するための基本的なドキュメント、ソースコードの作成方法について必要となる知識を習得する。	2後	40	2	△	○	○	○	○
○	システム開発演習Ⅱ	企業と連携しながら、ドキュメントの作成やJ a v a言語を用いたソースコードの作成、テスト、レビューを行うことで、より実践的にシステム開発の一連の流れや必要となる知識を習得する。	2後	40	2	△	○	○	○	○
○	ゲームデザインⅡ	卒業制作に向けて、開発するゲームの企画を行う。ゲーム制作を依頼した企業クライアント（講師）に対して、実際の企画書・イメージボードなどを用いてプレゼンテーションを行う。	2前	80	4	△	○	○	○	○
○	情報分析演習Ⅰ	データや情報を適切に分析・加工することは必要不可欠なものであり、こうした情報分析力を高め、データや情報をビジネスに活用するためのスキルを習得する。	2後	40	2	△	○	○	○	○
○	卒業システム開発	本学園での学習の集大成として、グループワークによるシステム構築実習を行う。企業と連携してユーザ（指導者）から要求を聞き出し、企画書や設計書などのドキュメント作成から、開発、テストまでを行い、ユーザに対してプレゼンテーションを行う。	2後	160	8		○	○	○	○
○	卒業制作	学習の集大成として、企画・プレゼンテーションを通過したゲーム企画を実際に卒業制作として制作する。	2後	160	8		○	○	○	○
合計			37 科目	2,320 単位時間(116単位)						

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：成績評価において合格した科目の授業時間数の合計が1,720単位時間以上になること。 履修方法：コース選択により履修科目が決定する。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	20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。