

AI システム科【AI エンジニアコース】

	学科基本目標
	AI システム科は、AI エンジニアを育成する学科である。数学的理論を用いたデータ解析やAI を開発する技術などを修得するとともに、ビッグデータ、IoT、次世代通信といった基盤技術を学び、AI 技術を産業や実社会での課題解決に活かせる人材を育成する。
ディプロマポリシー	コース目標・卒業要件
	AI エンジニアコースでは、AI 利活用によって新たな事業やサービスを創出し、時代をリードする、AI、IoT、ビッグデータに関する技術（技術）・方法（手段）・ヒューマンスキルを備えたAI エンジニアなどのAI 技術者を育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則19条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。 <ol style="list-style-type: none"> <li>AI エンジニアとして必要なコンピュータに関する知識と利活用技術を習得している。</li> <li>基礎的なプログラミング技術を習得している。</li> <li>AI システムを構築するための知識と実装技術を習得している。</li> <li>データサイエンスに関する知識を習得している。</li> <li>職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。</li> </ol>

カリキュラムポリシー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1) コンピュータに関する基礎知識およびコンピュータの利活用技術の育成 IT の概論と専門用語やアプリケーションとソフトウェア、およびネットワークやデータベースなどの講義を通じ、コンピュータに関する基礎知識と利活用技術の習得を目指す。
		(2) プログラミング技術の育成 プログラミング言語の基本文法や外部ライブラリ、およびバックエンドやフロントエンドなどのプログラミング実習を通じ、アプリケーションプログラミング開発技術の習得を目指す。
		(3) AI システムを構築するための基礎知識と実装技術の育成 人工知能の概要や機械学習の仕組み、およびデータの分析に必要な数学的な理論を学ぶとともに、ライブラリを活用したプログラム実習を通じて、AI システムを構築するための基礎知識と実装技術の習得を目指す。
		(4) データサイエンスに関する基礎知識 データサイエンスの基礎理論や応用事例などの講義を通じて、データサイエンスに関する基礎知識の習得を目指す。
		(5) 豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	AI システムの開発技術の習得 それぞれの分野の社会的課題解決を考え、AI 技術を応用してシステムやアプリを実際に開発する。
	資格取得	AI ならびに IT に関連する資格をすることで知識を定着し、一般社団法人日本ディープラーニング協会主催の G 検定、一般社団法人 Python エンジニア育成推進協会主催の Python3 エンジニア認定基礎試験などの合格を目指す。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携方針	AI エンジニアとして業界に通じる資格試験に関する重要性の認識や、AI を活用したシステム開発における企画立案から研究・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。
資格の取得目標		
資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Python3 エンジニア認定データ分析試験（一般社団法人 Python エンジニア育成推進協会）</li> </ul> <p>【目標検定】 … クラス取得率 50%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>G 検定（ジェネラリスト検定）（一般社団法人日本ディープラーニング協会）</li> <li>Python3 エンジニア認定基礎試験（一般社団法人 Python エンジニア育成推進協会）</li> <li>統計検定 3 級（一般社団法人日本統計学会 認定）</li> </ul> <p>【基本検定】 … クラス取得率 80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 検定（サーティファイ情報処理能力認定委員会）</li> <li>CompTIA IT Fundamentals</li> <li>Excel 表計算処理技能認定試験（サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会）</li> </ul>	

情報システム科【システム開発コース】

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	情報システム科は、エンジニアやクリエイター、デザイナーなどを育成する学科である。それぞれの分野に必要とされる実践的な知識や技術を習得するとともに、グループ制作などを通じて、企画力、創造力、チーム力、スケジュール能力など、開発の現場で生きる能力を習得する。
	コース目標・卒業要件
	システム開発コースでは、IT 利活用によって新たな事業やサービスを創出し、時代をリードする、IT に関するテクノロジー（技術）・メソッド（手段）・ヒューマンズを備えたシステムエンジニア、プログラマなどの IT 技術者を育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則 19 条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。 6. 情報処理技術者として必要な基本的な知識と技術を習得している。 7. プログラム開発における多様な発想と表現方法を習得している。 8. システム開発における企画立案から設計および実装までの一連の作業工程の中で生じる課題を明確化し、解決策を構想する素地が出来ている。 9. システム開発に係る様々な技術要素に対し、自主的な研究を行うことが出来る。 10. 職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1) プログラム言語力の育成 複数のプログラム言語学習や様々な開発形態の実習を通じ、ソフトウェア開発における多様な発想と表現方法、およびその開発技術の習得を目指す。
		(2) 問題発見・解決力の育成 企画立案から設計・実装までの一連の構築実習を通じ、問題発見および課題解決力の習得を目指す。
		(3) 知識獲得力の育成 様々な技術要素に触れ、自主的な研究に取り組むことで自ら提案し、成長し続ける力の育成を目指す。
		(4) 組織的行動・コミュニケーション能力の育成 グループ制作を通じ、組織的な開発手法とコミュニケーション能力の習得を目指す。
		(5) 豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	(1) 最新知識の習得 IT に関する体系的かつ最新の知識を習得し基本情報技術者試験の取得を目指す。
		(2) 最新技術の習得 未知のデバイスや仕組みを調査し、その活用方法を模索・研究する実習を通じて、時代に合わせた新しい技術の習得を目指す。
	資格取得	IT に関連する資格取得を取得することで知識を定着し、経済産業省認定の国家試験である基本情報技術者試験の合格を目指す。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
連携方針	情報処理技術者として業界に通じる資格試験に関する重要性の認識や、システム開発における企画立案から研究・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。	
学習成果の評価		
資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・応用情報技術者試験</li> <li>・情報セキュリティマネジメント試験</li> <li>・サテファイ情報処理技術者能力認定試験 1 級</li> </ul> <p>【目標検定】 … クラス取得率 50%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・基本情報技術者試験</li> <li>・サテファイ情報処理技術者能力認定試験 2 級</li> <li>・情報システム試験システムエンジニア認定</li> <li>・情報システム試験プログラマ認定</li> <li>・AWS Certified Cloud Practitioner</li> </ul> <p>【基本検定】 … クラス取得率 80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システム試験基本スキル</li> <li>・サテファイ情報処理技術者能力認定試験 3 級</li> <li>・CompTIA IT Fundamentals</li> <li>・Excel 表計算処理技能認定試験 3 級</li> </ul>	

情報システム科【ゲームクリエイターコース】

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	情報システム科は、エンジニアやクリエイター、デザイナーなどを育成する学科である。それぞれの分野に必要とされる実践的な知識や技術を習得するとともに、グループ制作などを通じて、企画力、創造力、チーム力、スケジューリング能力など、開発の現場で生きる能力を習得する。
	コース目標・卒業要件
	ゲームクリエイターコースでは、コンピュータゲーム産業の担い手となるべく、プログラム・CG・サウンド制作の技術と進捗管理などの管理能力を備え、企画から始まるゲーム制作全体像を把握したゲームプランナー、ゲームプログラマーなどのゲームクリエイターを育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則19条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。 1. ゲーム制作に必要な基本的なコンピュータ知識と開発技術を習得している。 2. ゲーム制作における企画立案・仕様設計ならびに個人制作・グループ制作の進捗管理を行う事が出来る。 3. ゲーム制作に係るグラフィックやサウンドに関する基本的な知識と技術を習得している。 4. 職業人として信頼される為に必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1)ゲーム開発技術の育成 ゲームエンジンだけを学ぶのではなく、プログラム言語を基礎から学ぶことにより、ゲーム開発のための基本的な知識への理解を深め、ゲームの実制作に活かせるようにする。
		(2)コンピュータ関連知識・技術の育成 コンピュータゲームはコンピュータ技術の一応用分野である。コンピュータの様々な技術要素に触れ、理解を深めることを通して、コンピュータゲームの成り立ちや構造への理解を深めると共に、ゲーム制作に必要とされる着想の幅を広げ、制作に活かす。
		(3) 組織的行動・コミュニケーション能力の育成 ゲーム制作を通じて、役割を全うする責任感、集団で作品を形にするためのコミュニケーション能力の育成を目指す。
		(4) 企画・設計・進捗管理能力の育成 企画立案能力・仕様設計能力・グループ制作での進捗管理能力の習得を目指す。
		(5)グラフィック・サウンド制作能力の育成 ゲームプログラマーを養成するには、グラフィックやサウンド制作への理解は欠かせない。単なる知識を学ぶだけではなく、自分自身でも制作を経験し、ゲーム制作に活かす。
		(6)豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	(1)最新知識の習得 ゲームの企画立案には、コンピュータならびにコンピュータゲームに関する“歴史的、伝統的な知識”と“流行への興味関心”の双方が必要となる。これらを学んだ成果として企画を用意し、ゲーム制作を行う。
		(2)最新技術の習得 ゲーム業界は主流となる技術が数年ごとに大きく変化する。現在の主流である、ゲームエンジンによる開発技術習得を目指す。
	資格取得	ITならびにデジタルコンテンツに関連する資格を取得することで知識を定着し、文部科学省後援である情報活用試験3級、CG-ARTS協会のマルチメディア検定ベーシックの合格を目指す。
連携方針	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針 企画・設計を担当するゲームプランナーおよび、プログラム・CG・サウンド制作技術者として活躍するゲームクリエイターを育成する。ゲーム開発における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。	
学習成果の評価	資格目標 <b>【チャレンジ検定】</b> ・情報活用試験プログラミングスキル ・ITパスポート試験  <b>【目標検定】</b> … クラス取得率 50%以上 ・情報活用試験2級  <b>【基本検定】</b> … クラス取得率 80%以上 ・情報活用試験3級 ・Excel 表計算処理技能認定試験3級 ・Word 文書処理技能認定試験3級 ・マルチメディア検定（ベーシック）	

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	情報システム科は、エンジニアやクリエイター、デザイナーなどを育成する学科である。それぞれの分野に必要とされる実践的な知識や技術を習得するとともに、グループ制作などを通じて、企画力、創造力、チーム力、スケジューリング能力など、開発の現場で生きる能力を習得する。
	コース目標・卒業要件
	<p>プロダクトデザイナー・CAD コースでは「モノづくりに係る先端技術と設計」「社会環境と建築」「人とモノ」についての基礎知識を習得し、かつ社会性を持ち合わせた人材を育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則 19 条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 工業製品デザインの知識やその表現方法を習得している。</li> <li>2. 機械・建築設計の基本的な知識・技術を習得している。</li> <li>3. 設計・デザインについて効果的に伝えるプレゼンテーション能力を身に付けている。</li> <li>4. 設計開発における一連の作業工程の中で生じる課題を明確化し、解決策を構想する素地が出来ている。</li> <li>5. 職業人として信頼されるために必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。</li> </ol>

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1)工業製品デザインの知識・表現方法の育成 アイデアや発想を表現するために必要なデッサン・スケッチ技術の習得を目指す。
		(2)機械・建築設計の知識・技術の育成 [機械設計]機器の部品から工作機械のような大型の機械などの製図技法の習得を目指す。 [建築設計]大規模建築、個人住宅、エクステリア、店舗空間などの設計図面技法の習得を目指す。
		(3)表現力・発信力・プロジェクト遂行能力の育成 効果的なプレゼンテーションを行う手法を習得し、グループ制作を通じたプロジェクト遂行能力の習得を目指す。
		(4)豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	(1) 最新知識の習得 3Dプリンターやレーザーカッターを用いて、日用雑貨、フィギュア、機械部品や製品などの試作品の製造を行う技術習得を目指す。
		(2)最新技術の習得 [建築設計]BIM の設計手法を用いて建築設計図面や建築パースの作成技術の習得を目指す。
	資格 取得	ものづくりとそれに関連するマルチメディア分野の資格を取得することで知識を定着し、二次元 CAD 利用技術者試験 2 級の合格を目指す。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携 方針	「先端技術と設計」「社会環境と建築」「人とモノ」についての基礎知識と専門技術を習得し、かつ社会性を持ち合わせた人材を育成する。商品開発における企画立案から製図・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。
学習成果の評価		
資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 二次元 CAD 利用技術者試験 1 級</li> </ul> <p>【目標検定】 … クラス取得率 50%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 二次元 CAD 利用技術者試験 2 級</li> <li>・ プロダクトデザイン検定 2 級</li> </ul> <p>【基本検定】 … クラス取得率 80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ マルチメディア検定ベーシック</li> <li>・ 二次元 CAD 利用技術者試験基礎</li> </ul>	

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	情報システム科は、エンジニアやクリエイター、デザイナーなどを育成する学科である。それぞれの分野に必要とされる実践的な知識や技術を習得するとともに、グループ制作などを通じて、企画力、創造力、チーム力、スケジュールリング能力など、開発の現場で生きる能力を習得する。
	コース目標・卒業要件
	ビジュアルデザイナーコースでは、多様化されたデジタルメディアに対応し、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で幅広く活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則19条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2Dグラフィックスソフトの基本的な知識と操作技術を習得している。</li> <li>2. 3Dグラフィックスソフトの基本的な知識と操作技術を習得している。</li> <li>3. 動画制作・編集における基本的な知識と操作技術を習得している。</li> <li>4. デジタルコンテンツ制作における企画立案から計画・制作・プレゼンまでの工程の中でのデザインの役割を理解している。</li> <li>5. 職業人として信頼されるために必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。</li> </ol>

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	<p>(1) 2Dグラフィックスソフトを扱える人材の育成 Illustrator・Photoshopなどの2Dグラフィックスソフトの基本操作を目指す。 Webページ制作に関わる企画、デザインカンプ、ページ構築の一連の制作技術の習得を目指す。</p> <p>(2) 3Dグラフィックスソフトを扱える人材の育成 Maya・3dsmaxなどの3Dグラフィックスソフトの基本操作の習得を目指す。 テレビアニメーション、ゲームイベントなどの3DCGムービーの制作技術の習得を目指す。</p> <p>(3) 動画編集ソフトを扱える人材の育成 Premiere Pro・Aftereffectsなどの動画編集ソフトの基本操作の習得を目指す。 基礎的な動画の編集からCM、映画、テレビ番組における動画編集及びVFX技術の習得を目指す。</p> <p>(4) 造形表現力(2D、3D)の育成 アイデアや発想したものを表現するために必要なデッサン・スケッチ技術の習得を目指す。</p> <p>(5) 表現力・発信力・プロジェクト遂行能力の育成 企画立案から計画・制作・プレゼンまでの一連の工程を通じ、デザインの役割を理解する。 効果的なプレゼンテーションを行う手法を習得し、グループ制作を通じてプロジェクト遂行能力の習得を目指す。</p> <p>(6) 豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。</p>
	応用 発展的 能力	<p>(1) グラフィックスデザインの応用技術の育成 ・ プロジェクタから壁面投影、室内投影を用いた拡張現実やプロジェクションマッピングといったインタラクティブアート制作技術の習得を目指す。 ・ CG映像業界で導入が進んでいる最新技術、3次元での動画編集、3次元アニメーションを2Dの手描き風に見せるなどの制作技術の習得を目指す。</p> <p>(2) Webデザイン技術の育成 Webデザインのマルチプラットフォーム化する技術(どのような機器からでも分かりやすく可変的にする技術)の習得を目指す。</p>
	資格 取得	デジタルコンテンツに関連する資格取得を目指すことで知識を定着させ、CG-ARTS協会のマルチメディア検定、CGクリエイター検定、webデザイナー検定のベーシック取得、及びビジネス能力認定サーティファイ主催、WORD試験、EXCEL試験の合格を目指す。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携方針	多様化されたデジタルメディアに対応でき、総合的グラフィックス技術を習得したデジタルコンテンツ業界で活躍するデザイナー及びクリエイターとなる人材を育成する。コンテンツ制作における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。
	学習成果の評価	
	資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・CGクリエイター検定(エキスパート)</li> <li>・マルチメディア検定(エキスパート)</li> <li>・Webデザイナー検定(エキスパート)</li> </ul> <p>【基本検定】 … クラス取得率80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・CGクリエイター検定(ベーシック)</li> <li>・マルチメディア検定(ベーシック)</li> <li>・Webデザイナー検定(ベーシック)</li> <li>・Excel表計算処理技能認定試験3級</li> <li>・Word文書処理技能認定試験3級</li> </ul>

情報ビジネス科【情報ビジネスコース】

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	情報ビジネス科は、様々なビジネスシーンや保健・医療事務スタッフとして活躍する人材を育成する学科である。それぞれの分野に必要とされる知識やビジネススキル・ITスキルなどを実践的に習得するとともに、企業と連携した授業や病院実習などを通じて、ホスピタリティを養う。
	コース目標・卒業要件
	情報ビジネスコースでは、一般事務、商品販売、営業、流通・倉庫関連業務、企画、製造、旅行・ホテル・ブライダル、福祉サービス、冠婚葬祭など様々な職業に共通するビジネススキルを持った人材を育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則19条の要件ならびに以下の点について到達していることを目標とする。  1. ビジネスパーソンとして必要なビジネス知識を習得している。 2. IT関連の知識と技術を習得している。 3. 多様な人々とともに協力し合いチームで働くための、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力を身に付けている。 4. 職業人として信頼されるために必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	<p>(1) ビジネス基礎知識の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスコミュニケーション、データの読み方や統計、情報収集とメディアの活用方法の習得を目指す。</li> <li>・サービス業務に対する心構え、対人心理の理解、対応の技術、態度・振舞い、およびサービスに対する考え方や行動の型などを学習し、おもてなしの心とかたちの習得を目指す。</li> <li>・礼状や案内文など、基本的なビジネス文書作成技法の習得を目指す。</li> <li>・経理担当者に必要な簿記に関する知識、および実務処理技術の習得を目指す。</li> <li>・企業の財政状態及び経営成績に関する基礎知識の習得を目指す。</li> <li>・旅行カウンター、ホテルフロント、金融機関窓口など接客業務を想定したカウンター接客技術の習得を目指す。</li> <li>・外国人に対する接客英会話の習得を目指す。</li> </ul> <p>(2) IT関連基礎知識の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Officeアプリケーションの活用、およびデータ管理アプリケーションの作成技術の習得を目指す。</li> </ul> <p>(3) 豊かな人間性の育成</p> <p>キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。</p>
	応用 発展的 能力	<p>(1) ビジネス応用知識の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ショップレイアウトや、販促活動に活用できるカラーコーディネート、POP 広告作成技術などの習得を目指す。</li> <li>・ストアオペレーションや、マーチャライジングなどに関する知識の習得を目指す。</li> <li>・リサーチ、商品企画・開発、販売促進、営業企画、広報戦略など、マーケティングの知識の習得を目指す。</li> <li>・マーケティング、フィールドワーク、企画を活かしたビジネスモデルの作成技術の習得を目指す。</li> <li>・ビッグデータを用いたデータの読み取り方、分析ツールの操作方法、分析手法の習得を目指す。</li> </ul> <p>(2) IT関連応用知識の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ、インターネット、情報モラル、セキュリティなどのITに関する知識、および企業活動、経営戦略、会計や法務、プロジェクトマネジメントなどの応用知識の習得を目指す。</li> <li>・インターネットを利用したビジネスの基本である、SNS活用、SEO対策、著作権などの知識・技術の習得を目指す。</li> <li>・ネットワークの知識や、OSの設定、ライセンス管理、セキュリティなど学習することにより企業内情報インフラの維持管理とサポート業務に関する技術の習得を目指す。</li> </ul> <p>(3) 組織で働くための能力の育成</p> <p>多様な人々とともに協力し合い、目標に向かい成果を出しながらチームで働くための、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力の習得を目指す。</p>
	資格取得	<p>【ビジネス関連】</p> <p>ビジネス文書技能検定、サービス接客実務検定、ビジネス能力検定、全経簿記検定、リテールマーケティング（販売士）検定の取得を目指す。</p> <p>【IT関連】</p> <p>情報活用検定、ITパスポート試験、Word文書処理技能認定試験、Excel表計算処理技能認定試験、Accessビジネスデータベース技能認定試験の取得を目指す。</p>
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携方針	情報ビジネスコースでは、ITに関する幅広い知識と、ビジネスコミュニケーションスキルを学び、特定の業種に限定されない「即戦力」の人材を育成することを目標とし、学習を進めている。更に知識の向上を図るため、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習する。
	学習成果の評価	
	資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ITパスポート試験</li> <li>・マーケティング・ビジネス実務検定 C級</li> <li>・CompTIA IT Fundamentals</li> <li>・日本商工会議所主催 簿記検定3級</li> </ul> <p>【目標検定】 … クラス取得率50%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報検定 情報活用試験2級</li> <li>・リテールマーケティング検定3級</li> <li>・Word文書処理技能認定試験2級</li> <li>・Excel表計算処理技能認定試験2級</li> <li>・Accessビジネスデータベース技能認定試験2級</li> </ul> <p>【基本検定】 … クラス取得率80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報検定 情報活用試験3級</li> <li>・Word文書処理技能認定試験3級</li> <li>・Excel表計算処理技能認定試験3級</li> <li>・Accessビジネスデータベース技能認定試験3級</li> <li>・ビジネス文書検定2, 3級</li> <li>・サービス接客検定2, 3級</li> <li>・ビジネス能力検定2, 3級</li> <li>・全国経理教育協会主催 簿記能力検定3級</li> </ul>

ディプロマポリシー	学科基本目標
	情報ビジネス科は、様々なビジネスシーンや保健・医療事務スタッフとして活躍する人材を育成する学科である。それぞれの分野に必要なとされる知識やビジネススキル・ICTスキルなどを実践的に習得するとともに、企業と連携した授業や病院実習などを通じて、ホスピタリティを養う。
	コース目標・卒業要件
	保健・医療ビジネスコースでは、高度な専門知識を持ち、医療事務部門・看護部門・診療情報管理部門等で幅広く活躍できる医療事務スタッフを育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則19条の要件ならびに以下の点について到達していることを目標とする。 1. 医療事務スタッフの職務を理解し、医療機関で活躍できる医療事務スタッフとして必要な医療の基礎知識と技能を習得している。 2. 医療機関のICT化に対応できる基本的なパソコン知識とアプリケーション利用技術を習得している。 3. 医療現場に必要なビジネス知識を習得し、コミュニケーション能力やホスピタリティマインドを身につけている。 4. 常に新しい知識や技能を吸収する向上心を持ち、自己研鑽できる。 5. チーム医療の一員として、連携・協働することのできる実践力を身につけている。 6. 職業人として信頼されるために必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。

カリキュラムポリシー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1) 医療事務スタッフとして必要な医学の基礎知識と技能を育成 ・ 医科診療報酬の仕組みを理解し、算定請求技能およびレセプト点検技能の習得を目指す。 ・ 調剤報酬の仕組みを理解し、算定請求技能およびレセプト点検技能の習得を目指す。 ・ 歯科診療報酬の仕組みを理解し、算定請求技能およびレセプト点検技能の習得を目指す。 ・ 医学・医療の基礎知識の習得を目指す。 ・ 歯科助手の基礎知識の習得を目指す。 ・ 疾患と検査、薬剤等の関連をカルテから読み取る力の習得を目指す。 ・ 医師の事務的な作業をサポートするために必要な医療文書の作成方法の習得を目指す。 ・ DPC算定基礎の習得を目指す。 (2) ICT化に対応できるパソコン知識と技能の育成 ・ レセプトコンピュータ、電子カルテの操作技術の習得を目指す。 ・ パソコン知識、インターネット活用、メールのマナー、アプリケーション利用技術 (Word・Excel・PowerPoint) の習得を目指す。 (3) 接遇力・ビジネス知識の育成 ・ ロールプレイングを通して受付業務の流れや患者さんとのコミュニケーションの取り方などを学び、積極的な患者接遇の習得を目指す。 ・ ベッドメイキング、車いすの操作や移乗、障害者介助や健診補助などの習得を目指す。 ・ 演習を通して、コミュニケーション能力やホスピタリティマインドを育成する。 ・ 基本的なビジネス文書作成技法やビジネスマナーの習得を目指す。 (4) 豊かな人間性の育成 ・ キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	(1) 企業実習 実習を通して、自己を正しく認識し、仕事に取り組む態度を磨き、医療機関に来院される高齢者などとのコミュニケーション能力やホスピタリティマインドの習得を目指す。 (2) 病院実習 実習を通して、医療現場において働く意味や、医療事務スタッフの業務内容、学んできた知識や技能がどのように活かされるかなどの理解を深め、受付やクラーク業務などを体験し、チーム医療の一員として連携・協働する事の出来る実践力の習得を目指す。 (3) コミュニケーション力の向上 ・ 手話で聴覚障害の患者様とコミュニケーションを取る方法の修得を目指す。 ・ 英語で患者様とコミュニケーションを取る方法の修得を目指す。 ・ キャリア教育を通して、医療事務スタッフとして必要なコミュニケーション能力やホスピタリティマインドの習得を目指す。
	資格取得	幅広い部門で活躍できる医療事務スタッフを育成するために必要な知識・技術を段階的に習得し、医療系およびビジネス系検定の合格を目指す。また、資格取得を通して目標に挑戦する意欲を育て、常に新しい知識や技能を吸収する向上心を持ち、自己研鑽する姿勢を育成する。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携方針	医療現場において働くことの意味や医療事務スタッフの業務内容、学んできた専門知識がどのように活かせるのか、また、さらに学ばなければならないことは何かを医療機関と連携した実習や講演会等を通じて体系的に学習する。
	学習成果の評価	
	資格目標	<b>【チャレンジ検定】</b> ・ 診療報酬請求事務能力認定試験 ・ 医療秘書技能検定試験準1級 ・ Word文書処理技能認定試験2級 ・ Excel表計算処理技能認定試験2級  <b>【目標検定】</b> … クラス取得率50%以上 ・ 医療秘書技能検定試験2級 ・ 医師事務作業補助技能認定試験 ・ 医事コンピュータ技能認定試験2級 ・ サービス接遇検定2級 ・ ビジネス文書技能検定2級  <b>【基本検定】</b> … クラス取得率80%以上 ・ 医療事務技能審査試験（医科） ・ 医療秘書技能検定試験3級 ・ 調剤事務管理士技能認定試験 ・ 歯科医療事務管理士技能認定試験 ・ ホスピタルコンシェルジュ技能認定試験3級 ・ 医事コンピュータ技能認定試験3級 ・ 電子カルテ実技検定試験 ・ ビジネス文書技能検定3級 ・ サービス接遇検定3級 ・ Word文書処理技能認定試験3級 ・ Excel表計算処理技能認定試験3級

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	IT 総合研究科は、ゲームクリエイターコースでの学習を基盤に、より高度で実践的な技術を習得する学科である。豊富な実習時間を活かし、自主的な研究・開発を行うことを目標とする。
	コース目標・卒業要件
	IT 総合研究コースでは、コンピュータゲーム産業の担い手となるべく、プログラム・CG・サウンド制作の技術と進捗管理などの管理能力を備え、企画から始まるゲーム制作全体像を把握したゲームプランナー、ゲームプログラマーなどのゲームクリエイターを育成する。そのため、卒業認定にあたっては本校学則 19 条の要件並びに以下の点に到達していることを目標とする。 5. ゲーム制作に必要な <b>応用的</b> なコンピュータ知識と開発技術を習得している。 6. ゲーム制作における企画立案・仕様設計ならびに個人制作・グループ制作の進捗管理を行う事が出来る。 7. ゲーム制作に係るグラフィックやサウンドに関する <b>応用的</b> な知識と技術を習得している。 8. 職業人として信頼される為に必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を身に付けている。

カリキュ ラムポリ シー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1)問題発見・解決力の育成 企画立案から設計・制作までの一連の実習、もしくは自ら課した研究命題を通じ、課題を明確にし、解決策を実行できる能力の習得を目指す。
		(2)自主的な研究・開発力の育成 様々な技術要素に触れ、自主的な研究に取り組むことで自ら提案し、成長し続ける力の育成を目指す。
		(3)管理能力の育成 企画設計、プロジェクト管理手法に対する講習を通じ、個人、もしくはグループ制作による実践につなげることでプロジェクト管理能力や業務遂行能力の習得を目指す。
		(4)豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
	応用 発展的 能力	(1)最新知識の育成 より高度な検定試験の取得や高品質な作品制作につなげるため、専攻分野に応じた最新技術に関する体系的かつ最新の知識習得を目指す。
		(2)最新技術の育成 専攻分野における、最新技術の仕組みや活用方法の研究を通じて、時代に合わせた新しい技術の習得を目指す。
	資格取得	自主的な研究開発を特徴とする学科であるため、検定取得は必須ではないが、Unity アソシエイト認定資格を受験することができる。
	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針	
	連携方針	専攻分野に応じた高度な専門技術や、企画立案・制作進行の各工程における実践的な知識を、企業等の講師による講義や演習を通じて体系的に学習する。
学習成果の評価		
資格目標	【チャレンジ検定】 Unity アソシエイト認定試験	



国際 IT ビジネス科【国際 IT ビジネスコース】

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	国際 IT ビジネス科は、グローバル社会に対応できる、バイリンガルなコミュニケーション能力と、ホスピタリティや IT 活用能力を身に付けた人材を育成する学科である。国際交流を通じて、グローバル社会に対応できるバイリンガルなコミュニケーション技法と、ホスピタリティや IT 活用技術を学び、専門学校や 4 年制大学等への進学を目指す。
	コース目標・卒業要件
	国際 IT ビジネスコースでは、国際交流を通じて、グローバル社会に対応できるバイリンガルなコミュニケーション能力と、ホスピタリティや IT 活用能力を育成し、専門学校や 4 年制大学等への進学を目指す。そのため、卒業認定にあたっては本校学則 19 条の要件ならびに以下の点について到達していることを目標とする。 1. 日本文化に関心を持ち、適応する能力を習得している。 2. IT に関する基本的な知識・技術を習得している。 3. ビジネスに関する基本的なマーケティング技法、経理の知識を習得している。 4. 日本での生活やビジネスシーンにおける基本的なホスピタリティ能力やマナーを身に付けている。 5. 職業人として信頼されるために必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観の素地を身に付けている。 6. 自身の進路について、目標とする業種職種が明確であり専攻科目に対して理解している。

カリキュ ラムポリ シー	基本方針
	基礎 基本的 能力
	(1) 基本的な IT 活用能力の育成 ・ 一般的ワープロソフトである文書作成ソフトを使用し、文書を早く正確に作成する技術の習得を目指す。 ・ 日常業務に必要な表計算・グラフ作成・データベースの知識や技術の習得を目指す。 ・ プレゼンテーションに関する知識と技術を学び、相手に理解してもらうための伝え方や方法の習得を目指す。
	(2) バイリンガルなコミュニケーション能力の育成 ・ 日本の伝統行事や風習を実践的に体験させ、自国の文化や生活と比較しながら理解を深める。 ・ 日本語能力、英語力、異文化コミュニケーション能力を伸ばし、言語だけではなく文化や社会的背景も含めた理解を目指す。
	(3) ホスピタリティ能力の育成 ・ 社会人として身に付けておくべき、様々なビジネスシーンにおける接遇マナーについての習得を目指す。 ・ 日本の観光資源についての概要と、観光ビジネスについて学ぶとともに、ホテルや旅館における接遇マナーやホスピタリティの態度を育成する。
	(4) ビジネス基礎能力の育成 ・ 経理の意味や目的について学ぶとともに、ビジネスの場で必要とされる基礎技術の習得を目指す。 ・ マーケティングに関する基本的な知識や技術の習得を目指す。
	(5) 豊かな人間性の育成 キャリア教育を通じて、職業人として必要な責任感、誠実さ、協調性、柔軟性、倫理観を養う。
資格取得	IT やビジネスに関する資格を取得するため、日本語能力を測る検定の 2 級以上の合格を目指す。 (JLPT 日本語能力試験、NAT-TEST、日本留学試験、グローバル人材ビジネス実務検定など)
連携方針	実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針
学習成果の評価	
評価方針	【チャレンジ検定】 Word 文書処理技能認定試験 (3 級) Excel 表計算処理技能認定試験 (3 級) JLPT 日本語能力試験 (N1) 【基本検定】 JLPT 日本語能力試験 (N3) 【目標検定】 JLPT 日本語能力試験 (N2) グローバル人材ビジネス実務検定