

学習指導方針（ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー）

AI システム科【AI エンジニアコース】

ディプロマ ポリシー	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。
	コース目標・卒業要件
	AI エンジニアコースでは、AI 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テクノロジー(技術)・テクノロジー(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"> 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。 基礎的なプログラミング技術を習得している。 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。 データサイエンスに関する知識を習得している。 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)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	【チャレンジ検定】 <ul style="list-style-type: none"> 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) 【目標検定】 … クラス取得率 50%以上 <ul style="list-style-type: none"> 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) 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) 統計検定 3 級(一般社団法人日本統計学会 認定) 【基本検定】 … クラス取得率 80%以上 <ul style="list-style-type: none"> AI 検定(サーティファイ情報処理能力認定委員会) CompTIA IT Fundamentals 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) 	

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
	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)・メトリック(手段)・ヒューマンスキルを備えたシステムエンジニア、プログラマーなどの 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。 1. 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。 2. 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。 3. 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。 4. 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。 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。	
資格の取得目標		
資格目 標	【チャレンジ検定】 ・応用情報技術者試験 ・情報セキュリティマネジメント試験 ・サーティファイ情報処理技術者能力認定試験1級	
	【目標検定】 … クラス取得率 50%以上 ・基本情報技術者試験 ・サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級 ・情報システム試験システムエンジニア認定 ・情報システム試験プログラマー認定	
【基本検定】 … クラス取得率 80%以上 ・情報システム試験基本スキル ・サーティファイ情報処理技術者能力認定試験3級 ・CompTIA IT Fundamentals ・Excel 表計算処理技能認定試験3級		

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。	
資格の取得目標	【チャレンジ検定】 ・情報システム試験プログラミングスキル ・IT パスポート試験 【目標検定】 … クラス取得率 50%以上 ・情報活用試験2級 【基本検定】 … 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"> 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。 2. 機械・建築設計の基本的な知識・技術を習得している。 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。 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。 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。

カリキュラム ポリシー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>
	応用 発展的 能力	<p>(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。</p> <p>(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。</p>
	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。
	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"> ・二次元 CAD 利用技術者試験 1 級 <p>【目標検定】 … クラス取得率 50%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> ・二次元 CAD 利用技術者試験2級 ・プロダクトデザイン検定 2級 <p>【基本検定】 … クラス取得率 80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マルチメディア検定ベーシック ・二次元 CAD 利用技術者試験基礎

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>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 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。 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。

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、デザインカンパ、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 ・プロジェクトから壁面投影、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。
	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"> ・情報活用試験3級 <p>【基本検定】 … クラス取得率 80%以上</p> <ul style="list-style-type: none"> ・CG クリエイター検定(ベーシック) ・マルチメディア検定(ベーシック) ・Web デザイナー検定(ベーシック)

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	(1)ビジネス基礎知識の育成 ・ビジネスコミュニケーション、データの読み方や統計、情報取取とメディアの活用方法の習得を目指す。 ・サービス業務に対する心構え、対人心理の理解、応対の技術、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。 ・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。 ・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。 ・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。 ・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。 ・外国人に対する接客英会話の習得を目指す。
	応用 発展的 能力	(2)IT 関連基礎知識の育成 ・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。 (3)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	【ビジネス関連】 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。 【IT 関連】 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。
	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 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。
	資格目 標	【チャレンジ検定】 ・ITパスポート試験 ・マーケティング・ビジネス実務検定 C級 ・CompTIA IT Fundamentals ・日本商工会議所主催 簿記検定 3級 【目標検定】 … クラス取得率 50%以上 ・情報検定 情報活用試験 2級 ・リテールマーケティング検定3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 ・Accessビジネスデータベース技能認定試験 2級 【基本検定】 … クラス取得率 80%以上 ・情報検定 情報活用試験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 ・Accessビジネスデータベース技能認定試験3級 ・ビジネス文書検定2, 3級 ・サービス接客検定2, 3級 ・ビジネス能力検定2, 3級 ・全国経理教育協会主催 簿記能力検定 3級

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・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. 医療現場で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	(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生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。
	資格の取得目標	
	資格目標	【チャレンジ検定】 ・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 【目標検定】 … 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 【基本検定】 … 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
	福祉保育科は、近畿大学九州短期大学との連携により、保育士、幼稚園教諭、社会福祉主事(任用)を育成する学科である。保育実習・教育実習等を通じて、社会性と人間性、現場力を習得するとともに、実践的なITスキルを身に付けた保育者を育成する。
コース目標・卒業要件	<p>幼児保育コースでは、幼稚園教諭二種免許状、保育士資格、社会福祉主事(任用)資格の取得を目指し、近畿大学九州短期大学通信教育部保育科との併修により、短期大学士(短大)の資格を同時取得する。人間性豊かな幼児教育者を目指し、幼児教育者としての専門知識・技術を身に付け、さらに情報処理技術や知識、情報モラルを備えた幼児教育者を育成する。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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 知識・技能 <ol style="list-style-type: none"> ①社会人として、人文・社会・自然の各分野に関する最低限の基礎的知識を習得している。 ②保育者として必要な専門的知識・技能について理解し、習得している。 ③子どもの心身の成長・心理的および身体的発達について理解している。 思考力・判断力・表現力 <ol style="list-style-type: none"> ①幼児教育の現場や子育て支援の場での保育をとりまく様々な課題に関心を持ち、保育者としての役割を理解する。 ②保育内容を踏まえ、適切な遊びを提供でき、のびのびとした表現活動を実現できる保育技術を習得している。 ③学修成果を統合して、想像的かつ創造的に保育へ応用できる能力を有している。 協働性・人間性 <ol style="list-style-type: none"> ①建学の精神を踏まえ、保育者として人に愛され、信頼され、尊敬されるよう倫理観・使命感・責任感に基づき行動することができる。 ②保育者として、子どもや保護者などとの確かなコミュニケーション能力を有し、他者と協働することができる。 ③地域社会や家庭に積極的に奉仕し、貢献しようとする意欲を有している。 ④子どもや関係者の最善の利益を尊重できる。

カリ キュ ラ ム ポ リ シ ー	基本方針	
	基礎 基本 的 能 力	(1) 幅広い教養と社会人としての基本的なコミュニケーション能力の習得を目指す。
		(2) 子どもの理解に必要な心理・発達論的な基礎知識の習得を目指す。
		(3) 保育内容や保育方法などに関する専門的知識や実践的指導力の習得を目指す。
		(4) 音楽・造形・言葉・運動遊びなどの保育者としての表現技術の向上を目指す。
		(5) 幼稚園実習や様々な行事の参加を通じて子どもの理解を深める。
		(6) 保育現場に必要な教材の開発・作成・分析能力の習得を目指す。
		(7) 保育の今日的課題を理解し、家庭や地域社会との連携に必要な「知識を身に付け、活用できる」能力の習得を目指す。
		(8) キャリア教育を通して保育者としての使命感や責務、教育的愛情について省察する。
		(9) 幼児保育の現場で活用できる情報処理技術・知識・モラルの習得を目指す。
(10) 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) 保育・教育実習 保育・教育・福祉の現場を直接、体験するとともに学校で学んだ知識や技術を現場に適応し応用する。観察実習では現場での流れを確認し、保育者・幼児教育者の役割を観察、記録する。責任実習では、指導案を作成し子どもの発達段階にあった主活動を展開させる。また、担当クラスの子どもに合わせた「ねらい」を設定できる思考力や現場力の習得を目指す。	
	(2) 総合演習 教職課程の他の授業科目の履修や教職課程外での様々な活動を通じて、学生が身に付けた資質能力が、教員として最低限必要な資質能力として有機的に統合され、形成されたか確認するものであり、いわば全学年を通じた「学びの軌跡の集大成」として位置付けられる。	
資格 取 得	近畿大学九州短期大学通信教育部保育科との連携により、資格取得に必要な80単位を3年間で履修し、保育士資格、幼稚園教諭二種免許、社会福祉主事(任用)資格の取得を目指す。	
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	近畿大学九州短期大学通信教育部の学習便覧に基づき、また児童福祉法に定められた規定に基づき設置された、認可保育園に実習生の受入を依頼する。受入園にて保育士の指導を受け、見学・観察・参加・責任実習を経験する。受入園では、個々の実習生に対し、勤務状況、実習日誌の記録、子どもとの関係、保育の計画、実践上の方法技術、全体的な実習態度により総合評価を行う。実習にあたっては、「実習事前指導」の科目を必ず受講することが必修となっている。また、実習後は「実習事後指導」を受講し、実習の感想や総括、次回に向けての反省、改善の確認を行う。	
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"> ・リトミック 幼稚園・保育園1級指導資格 <p>【目標検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児体育指導者検定2級及び3級 ・介護職員初任者研修課程 ・ヤマハ音楽能力検定(ヤマハグレード) <p>【基本検定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リトミック 幼稚園・保育園2級指導資格 ・サテファイ Word 文書処理技能認定試験3級 ・サテファイ Excel 表計算処理技能認定試験3級 ・情報検定(J検)情報活用試験3級 	

ディプロ マポリシ ー	学科基本目標
	IT 総合研究科は、各学科コースの学習を基盤に、より高度で実践的な技術を習得する学科である。①情報セキュリティ、②ゲーム開発、③グラフィックスの 3 専攻に分かれ、豊富な実習により、各分野について総合的に研究開発を行う。
	コース目標・卒業要件
	IT 総合研究コースでは、各専攻分野における、難易度の高い実践的な技術を習得した即戦力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。 ①情報セキュリティ専攻:情報セキュリティエンジニアとして必要な、ネットワークや情報セキュリティの知識・技術を習得している。 ②ゲーム開発専攻:ゲームクリエイターとして必要な、ゲームプログラミング技術や、ゲーム企画などの手法を習得している。③グラフィックス専攻:グラフィックデザイナーとして必要な、CG 制作技術や、デジタルによる多様な表現技術を習得している。

カリキュラ ムポリシ ー	基本方針	
	基礎 基本的 能力	(1)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	①知識定着を目的とし、経済産業省認定の国家試験である情報セキュリティマネジメント試験をはじめとした検定試験の合格を目指す。(※②ゲーム制作専攻、③グラフィック専攻の資格取得は任意)
	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。
資格の取得目標		
資格目 標	【チャレンジ検定】 ①応用情報技術者、情報処理安全確保支援士 【目標検定】… クラス取得率 50%以上 ①情報セキュリティマネジメント試験 (※②ゲーム制作専攻、③グラフィックス専攻の資格取得は任意。)	

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
	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p>

カリキュラムポリシー	基本方針	
	基礎基本的能力	<p>(1) 基本的な IT 活用能力の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>(2) バイリンガルなコミュニケーション能力の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>(3) ホスピタリティ能力の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>(4) ビジネス基礎能力の育成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>(5) 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>
	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)
	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	国際交流関連団体の講話や日本文化体験を通じ、日本で生活する上での日本語能力やコミュニケーション能力を養う。
	資格の取得目標	
	資格目標	<p>【チャレンジ検定】</p> <p>Word 文書処理技能認定試験(3 級)</p> <p>Excel 表計算処理技能認定試験(3 級)</p> <p>JLPT 日本語能力試験(N1)</p> <p>【基本検定】</p> <p>JLPT 日本語能力試験(N3)</p> <p>【目標検定】</p> <p>JLPT 日本語能力試験(N2)</p> <p>グローバル人材ビジネス実務検定</p>