

2023学園案内

KOBE DENSHI

CAMPUS GUIDE 2023



神戸電子専門学校
神戸情報大学院大学

1958年 「神戸電子学園」を創立
(昭和33年) 電子工学及び、TV技術の習得を目的とした1年制の専門課程を設置

1961年 電子計算機(コンピュータ)の基礎研究を開始

1964年 現在地に新校舎建設

1965年 校名を「神戸電子専門学校」に改称
(昭和40年) 学校教育法に基づき各種学校として認可
アセンブラ、FORTRAN、COBOL等のプログラミング実習用に電子計算機を導入
電子計算科を設置し、電子計算機関連技術の教育を開始

1966年 情報処理学科を設置

1971年 国内初のコンピュータ技術の教科書「電子計算機—総合設計と基本プログラミング」を出版、専門課程にて電子計算機のハード分野教育を開始、後援会発足

1972年 情報処理技術者試験取得を目標として電子計算科を情報処理科に名称変更
併せてハード分野の専門課程(本科)を情報技術科に名称変更

1976年 学校教育法の改正により兵庫県下第一号の工業系
(昭和51年) 専修学校として認可
「中館」校舎完成、汎用コンピュータ FACOM導入

1977年 学校法人「福岡学園」立の専修学校として認可

1978年 異人館街に「諏訪山寮」を設置

1979年 第2コンピュータ室完成を機に汎用コンピュータを増設
「北館」校舎拡充

1981年 「本館」校舎を新築、汎用コンピュータ FACOM増設
福岡理事長 兵庫県知事より県知事賞受賞

1982年 無料職業紹介所認可開設
汎用コンピュータFACOM V830、230/38などを増設

1983年 校友会発足

1984年 収容規模2倍の「南館」校舎完成
文部省(現文部科学省)大型設備資金補助により、TSSオンラインシステムの大型コンピュータを増設し、バッチ処理大型機も併設

1985年 法人名を「福岡学園」より「コンピュータ総合学園」に改称
福岡理事長 文部大臣表彰を受ける

1986年 ビジネス分野の学科設置をおこなうと同時に学科体系を整備
TSSオンラインシステムの大型コンピュータを増設

1988年 汎用大型コンピュータFACOM M760導入
学校に隣接して学生寮施設2棟を拡充
文部省(現文部科学省)より「職業教育高度化開発研究」校として指定を受ける

1989年 MML(マイクロ・メインフレーム・リンク)システムを導入

1990年 福岡理事長 兵庫県知事より教育功労賞を受賞
通産省(現経済産業省)より「情報化人材育成連携機関」として認定 「東館」校舎完成

1991年 全国初のノートパソコンによる実習システムを開発し、
(平成3年) 学生に提供
日本情報処理教育普及協会より全国最優秀指導校賞を受ける

1993年 第1種情報処理技術者試験取得を目的とした1種受験コースを情報処理学科に、SE(システムエンジニア)を目指すSEコースを情報総合学科にそれぞれ設置
福岡理事長 藍綬褒章を受章

1994年 ゲームソフトコースを情報処理学科に設置
広中平祐賞を2年連続受賞

1995年 阪神淡路大震災を機にコンピュータグラフィックス分野のカリキュラムCG/CADコースを設置
マルチメディア研究と産学連携を目的としたデジタルメディア研究室を開設

1996年 全国に先駆けLinux技術を用い、校内全実習室をネットワーク化
(平成8年) 通産省(現経済産業省)より「情報化人材育成学科」として認定

1997年 マルチメディア館完成に伴い、神戸電子デジタルメディア・チャレンジ・サーキット「Challenger」を構築
マルチメディアへの対応を強化すべくデジタルサウンド分野のカリキュラムを設置
設置4学科・コースをカリキュラム7分野別の専攻として整備

1998年 教育体系整備
CG/CAD専攻をデジタルデザイン専攻とCAD専攻に分化
デジタルサウンド専攻をサウンドアート専攻とサウンドテクニク専攻に分化

2000年 学生自己表現の場、そして学生の作品をインターネットを通じて発表する場として21世紀のクリエイティブスペース「北野館」を増設
(平成12年)

2004年 中華人民共和国清華大学との教育連携
OSDL参加

2005年 神戸情報大学院大学開学
ITエキスパート学科(4年制)設置
CG研究科設置

2006年 インダストリアルデザイン学科設置

2007年 日本語学科設置

2008年 創立50周年
(平成20年) デジタルアニメ学科設置
声優タレントコース設置
文化・教養専門課程認可設置
インテリアデザインコース設置
総合研究科設置(CGコース、建築コース)
福岡理事長 叙勲 瑞宝双光章を受章
ETロボコンチャンピオンシップ大会(全国大会)特別賞受賞(総合順位:第5位)

2009年 ゲームデザインコース設置
Webデザインコース設置
声優タレント学科設置
(声優タレントコースを学科昇格)
ETロボコンチャンピオンシップ大会(全国大会)総合順位:第4位

2010年 「学生会館」完成

2011年 ETロボコン2011関西大会(総合順位:第2位)
東京ゲームショウで日本ゲーム大賞アマチュア部門大賞を留学生の作品が受賞

2013年 創立55周年

2015年 日本語学科に1年9か月コース設置
文部科学大臣より設置15学科が「職業実践専門課程」として認定
技能五輪国際大会(職種:グラフィックデザイン)に日本代表として出場
北野ドミトリ(学生寮)設置

2016年 ITエンジニアコースとWebエンジニアコースを情報処理学科に設置
女子専用直営寮を増設

2018年 創立60周年

2019年 「共創館」完成
ゲーム開発研究学科設置
AIの基礎原理と仕組みが完全マスターできる
学園オリジナル教材テキスト完成

2020年 国際コミュニケーション学科設置

2021年 AIシステム開発学科設置
動画プロモーションコースをグラフィックデザイン学科に設置



神戸電子専門学校

Kobe Institute of Computing-College of Computing

学校概要

校名 神戸電子専門学校

創立 1958年(昭和33年)

校種 学校法人立専修学校(兵庫県許認可)

設置課程 工業専門課程、文化・教養専門課程

所在 兵庫県神戸市中央区北野町1-1-8

設置学科 全学科共に全日制昼間部

名称	修 業 年 限	入学定員	卒業時付与称号
ITエキスパート学科	4 年	40名	高度専門士
ITスペシャリスト学科	3 年	70名	専門士
AIシステム開発学科	2 年	30名	専門士
情報処理科	2 年	40名	専門士
情報工学科	2 年	35名	専門士
情報ビジネス学科	2 年	35名	専門士
ゲーム開発研究学科	4 年	30名	高度専門士
エンタテインメントソフト学科	3 年	70名	専門士
ゲームソフト学科	2 年	105名	専門士
3DCGアニメーション学科	2 年	30名	専門士
デジタルアニメ学科	2 年	30名	専門士
グラフィックデザイン学科	2 年	30名	専門士
サウンドクリエイション学科	2 年	30名	専門士
サウンドテクニク学科	2 年	30名	専門士
声優タレント学科	2 年	30名	専門士
建築インテリアデザイン学科	2 年	50名	専門士
インダストリアルデザイン学科	2 年	30名	専門士
国際コミュニケーション学科	2 年	30名	専門士
総合研究科	1 年	40名	-
日本語学科			
(進学2年コース)	2 年	40名	専門士
(進学1年6か月コース)	1年6か月	40名	-



神戸電子専門学校
校長

福岡 壯治

人間力と品位を有する専門職業人を育成し 地球と人間社会の有るべき姿への到達に貢献します。

本校は創設以来60年にわたり、数多くの専門職業人を社会へ送り出してまいりました。元は電気工事士、テレビ技術者から始まった人材育成カリキュラムも、今ではIT、マイクロコンピュータ、ビジネス、ゲームソフト、グラフィックス、サウンド、CADの全7分野15学科（修学期間：2～4年間）へと広がり、またこれらへの進学を目的とした留学生のための日本語学科も備えるに至りました。

全てのカリキュラムは「基礎」「専門」「実務経験」の3層構造に体系化されており、専門知識技術の修得はもちろんのこと、コミュニケーションと思考を中核とした問題解決力の醸成が大きな特長となっています。本校教職員は学生一人ひとりにこの「礎」となる力を身につけてもらうことに最大の価値を見いだしています。

また2014年からは、指数関数的な技術進化による劇的な社会変化到来を予測し、言わばAI時代の突破力を高めるため、共創（Co Creation）カリキュラムを中心とした教育実験を開始しています。知識の網羅性を一切問わず3ヶ月毎に制作発表を行うコースなど、学習、就職双方においてめざましい成果をあげることができています。

専門職業人育成の最適化モデルを目指す本校において、産業界は社会を代表する顧客、すなわち常にニーズをウォッチすべき対象です。各産業領域のリーディングカンパニーの皆様とは、育成人材像のすり合せや、教育プログラムの共同開発等を通じ、共に歩み続けることを願っております。この段、宜しくおつきあいの程、お願い申し上げます。

市民発動の未来社会イベント078（ゼロ・ナナ・ハチ）KOBÉには発足当初から企画運営に関わっています。
<https://078kobe.jp>

以下、本校主幹事による産学連携事例（文部科学省予算事業より抜粋）

平成24年度：「被災地復興に貢献するソーシャルアプリ開発エンジニア育成」

平成20年度：「専門知識修得を目的とした知識獲得力の体系化と強化プログラムの開発・実証」

平成19年度：「ITエンジニアのキャリアアップを支援するIT基盤力養成プログラムの開発・実施」

平成18年度：「工業分野におけるファカルティデベロップメントの実践的研究（教員スキルモデル）」



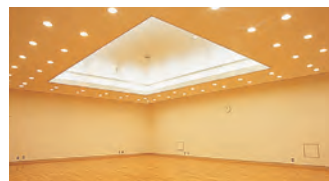
エントランスギャラリー



ドームホール



ソニックホール



ボウエ



ソニックホール・楽屋



パフォーマンススタジオI



ゲームプログラミングラボI



マルチメディアPCラボ



インダストリアルデザインラボ



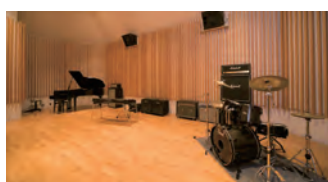
ゲームプログラミングラボII



フォーリースタジオ



マルチメディアスタジオ



レコーディングスタジオ



コントロールルーム



リテララボ



グラフィックスラボII



デジタルアニメーションラボII



ハードラボ



グラフィックスラボIII



ドローイングルーム



コラボレーションスタジオ



エレクトロニックキッドラボ



デジタルデザインラボ



デッサンルーム



パフォーマンススタジオII



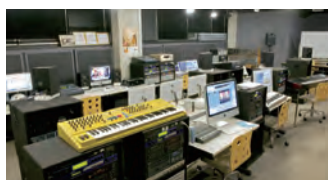
グラフィックスラボI



デジタルアニメーションラボI



パフォーマンススタジオIII



デジタルサウンドラボI



CADラボ

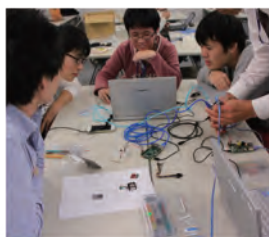
学科紹介

情報処理学科(2年制)

ITスキルの基礎を身につけ、IT産業界で活躍できるITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報)の合格。

AIシステム開発学科(2年制)

ITエンジニアリング技術だけでなく企画、デザイン含め、ITサービス全体を「つくる」ことから学習する。AIを基礎原理から応用・実装まで学び、クリエイティブなITエンジニアを育成する。



情報処理学科 履修カリキュラム(必修)

1 年 次	ソフトIコース			
	1. アルゴリズム	プログラムの作成に必要な基本アルゴリズムの流れ図や疑似言語を使って習得する。	7. ICT 特論	ICT概論をベースに、高度IT人材になるための応用的なICT技術を理解する。
	2. C言語 I	C言語に関する基礎知識を習得し、基本的なプログラムを作成する。	8. プログラミングⅠ	アセンブラ言語(CASLⅡ)を学習し基本情報技術者試験の合格を目指す。
	3. アプリケーション	ITエンジニアとして利用するアプリケーションの活用技術を習得する。	9. 処理演習	基本情報を始めとする情報処理技術者試験や各種検定等の資格取得を目指して問題演習する。
	4. ICT概論	ICT全般にわたる基礎知識を習得し、情報処理技術者試験の合格を目指す。	10. 資格対策Ⅰ	情報処理技術者試験の合格を目指した対策授業を行う。
	5. プログラム設計演習	プログラム設計の詳細を学ぶ。プログラム設計の行程を順に演習し、技術習得する。	11. プログラミングⅡ	C言語等のプログラム言語を使いグループによるソフトウェア開発を行う。
6. C言語Ⅱ	C言語の機能をフルに使った小規模なプログラムを作成する。	12. AIリテラシー	昨今のIT技術として正しくAI技術の原理を理解し、最先端のAI技術活用状況について学習する。また、AI技術の活用方法の基礎を学習し、各自の課題制作で活かせるようにする。	
2 年 次	ソフトⅡコース			
	1. キャリアデザイン	1年間の学生生活の成果と反省を踏まえ、設定した目標に対する準備・対策に取り組む。		
	2. LinuxⅠ	Linuxのインストール、環境設定、コマンド操作を通じLinuxの基礎を習得する。		
	3. ネットワーク技術	TCP/IPアプリケーションプログラムの作成によりネットワークプロトコルの仕組みを習得する。		
	4. LinuxⅡ	Linux上でのサーバー構築の基礎を学ぶ。コード管理の基礎技術を学ぶ。		
	5. データベース技術	SQLを中心としたデータベースへのアクセス手法を習得する。		
	6. プログラミングⅢ	Pythonを用いた基本的なプログラムを作成できるようにする。その後、JavaまたはJavaScriptを学習する。		
	7. プログラミングⅣ	プログラミングⅢで学習した内容を更に発展させて、より応用的なプログラムを作成できるようにする。また、年度末のグループ課題制作における中心的なプログラム言語となる。		
	8. 資格対策Ⅱ	秋期に実施される情報処理技術者試験の合格を目指し、過去問題を中心とした問題演習と解説を行い、合格を目指す。		
	9. 制作実習Ⅰ	他科目で得た知識などを基に、UIやUX、利用ターゲット等を意識した開発をグループで行い、年度末に発表を行う。		
	10. IOT基礎	組み込み向け開発ボードを用いたハードウェア制御環境を構築し、Linuxとスクリプト言語を用いた制御の基礎を修得する。		
11. ドキュメント技法	様々な調査技法について学び、調査を実施できるようにする。また、それら調査結果をもとに、レポート(報告書)をワープロソフト等を用いて作成できるようにすることを目指す。			

※上記以外選択科目を履修する(下記表記)

AIシステム開発学科 履修カリキュラム(必修)

		AIテクノロジーコース	
1年次	1. デザイン	ITサービスのインターフェース・外観の設計手法について学ぶ。	
	2. 制作実習	ITサービスの開発のための、総合的な制作実習を行う。	
	3. 企画 I	ITサービス構築にあたって、ユーザーからの要求に対する企画手法について学ぶ。	
	4. Web開発	フロントエンド、サーバーサイドで動作するWebプログラミング技術を学ぶ。Web開発に必要なプログラムソースコード管理GitやDBなどの技術も学びWebアプリケーションを実装する能力を養う。	
	5. サーバー・ネットワーク	Linuxサーバー構築技術を学び、合わせて必要となるネットワーク技術を身に着ける。ITサービスが提供できるインフラ技術を総合的に学ぶ。	
	6. IoT開発	小型コンピュータRaspberryPiを使って様々なセンサー、アクチュエーターを連動させるIoTプログラミング技術を学ぶ。	
	7. AI概論	機械学習を中心としたAI技術を学び、Pythonライブラリを利用して機械学習のプログラミング実装を身に着ける。	
	8. ロボット開発	前期で学んだIoT開発技術とAI技術を組み合わせ、実践的なIoTシステムの構築を行う。様々なセンサーを組み合わせマルチモーダルなIoTシステム開発を目指す。	
	9. AIリテラシー	昨今のIT技術として正しくAI技術の原理を理解し、最先端のAI技術活用状況について学習する。また、AI技術の活用方法の基礎を学習し、各自の課題制作で活かせるようにする。	
		AIアプリケーション開発コース	
2年次	1. 企画 II	ITサービス構築にあたって、より詳細な企画手法について学ぶ。	
	2. プロジェクト推進	グループによるプロジェクトを進めながら、その推進手法について学ぶ。	
	3. サービス開発	グループによりITサービスを開発し、現場投入できることを目標とする。	
	4. AI特論	機械学習・ディープラーニングを中心としたAI技術を学び、PythonによるAIプログラミングやAIカメラなどのAIoTを扱い、AIのプロダクト実装を経験する。	

学科紹介

ITスペシャリスト学科(3年制)

ITスキルの基礎の上に、Web/インターネット、セキュリティ等の先進的な技術を持ったITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報・高度)の合格。

ITエキスパート学科(4年制)

システム構築プロジェクトの中で活躍できるITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報・高度)の合格。



履修カリキュラム(必修)

ソフトⅢコース		
3年次	1. プロジェクト管理	グループによるプロジェクトを進めながら、その管理手法を習得する。
	2. システム設計Ⅰ	UMLの主要モデルの技法を習得し、基本的なモデリングを行う。
	3. システム設計Ⅱ	アジャイル開発の技法を、講義とワークショップで習得する。
	4. IoT実習	RaspberryPiを用い、センサーからのデータ取得、インターネットを通してのデータ処理等、IoTに必要な基礎知識、技術の修得を実習を通して行う。
	5. Webアプリケーション開発	プログラミング言語PHPをベースに簡単なWebサイトの構築からネットワーク、データベースを利用した高度なWebアプリケーション開発までを修得する。
	6. システム開発演習	「Webアプリケーション開発」の知識と技術をさらに発展させ、自分たちの身近にある課題を系統的に解決し、実際に使えるWebアプリケーションをチームで開発する。
	7. 制作実習Ⅱ	2年次までで学習した内容を活かして、個人でプログラム制作を行う。各自の得意・不得意や興味を考え、自ら課題内容・制作レベルの設定、情報収集を行い、課題制作に取り組む。
※上記以外選択科目を履修する(下記表記)		
ソフトⅣコース		
4年次	1. 総合演習	グループによるシステム開発を行い、作成したシステムの公開発表を行う。
	2. 総合演習ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡB	総合演習の実習補完時間として各グループごとにプロジェクト演習を行う。

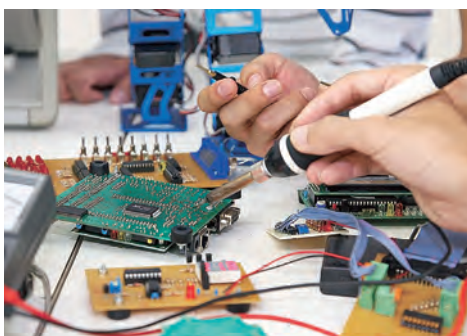
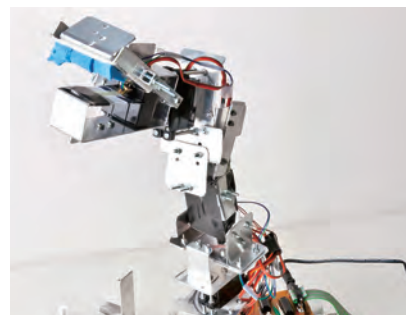
選択教科一覧

アプリケーションシステム系選択科目		
2 年次		3 年次
1. C#Ⅰ	1. システム設計特論Ⅰ	
	2. Webプログラミング	
2. C#Ⅱ	3. システム設計特論Ⅱ	
	4. スマートフォンアプリ開発	
ネットワーク・セキュリティ系選択科目		
2 年次		3 年次
1. ネットワーク構築Ⅰ	1. セキュリティ特論Ⅰ	
	2. セキュリティ特論Ⅱ	
2. ネットワーク構築Ⅱ	3. アプリケーションサーバ構築Ⅰ	
	4. アプリケーションサーバ構築Ⅱ	
AI系選択科目		
2 年次		3 年次
1. Python	1. AI特論	
2. AI概論	2. AI資格対策	
	3. 強化学習	

学科紹介

情報工学科(2年制)

デジタル機器から家電にいたるまで、あらゆる場所に組み込まれているマイコン。そのシステムを設計・開発するマイコン応用技術者を育成します。応用範囲は無限大。一生使える「揺るぎない基礎力」を確立します。



履修カリキュラム(必修)

電子工学コース		
1年次	1. 電気数学	直流回路網での計算方法の学習と演習、資格試験に出題される計算問題の演習・練習
	2. 基礎教養	就職試験に向けての一般教養および筆記試験対策や履歴書の添削、面接練習など
	3. アナログ設計	基本的なアナログ素子を使った信号処理技術の基礎知識と設計製作して信号測定技術の修得
	4. デジタル設計	デジタル信号を入出力する回路の設計製作を通してデジタル信号処理技術を修得する
	5. アーキテクチャ	基本的なマイコンシステムの構成・接続、マイコンの活用についての学習及び実習
	6. アセンブラ言語	PICマイコンを題材にして、アセンブラプログラミングと回路を制御するプログラミング実習
	7. C言語	C言語を使ってPC上で動作するプログラムの基礎知識修得とプログラミング技術の修得
	8. 演習I	資格試験の対策として、過去問題の演習や問題を解く上で必要となる用語などの解説
	9. 演習II	回路設計及びマイコン周辺の基礎知識の修得C言語を用いてのマイコン制御用プログラムの実習
	10. ヒラメキデザイン	就職活動に備えて社会人基礎力を養成する講義とグループ演習を行う
電子科学コース		
2年次	1. 電気数学	交流回路網での計算方法や直流過渡解析の基本的な理論・公式、資格試験の演習・練習
	2. アナログ設計	センサなどのアナログインターフェイス回路の設計と製作、Arduinoを用いた実習
	3. アセンブラ言語	80x86系を対象にWindows上で動作するアセンブラプログラミングの学習と実習
	4. C言語	C言語でWin32APIを利用し、マルチタスクOS上でのプログラミング技術を修得する
	5. 演習 I	資格試験の対策と、過去問題の演習や問題を解く上で必要となる用語などの解説
	6. 設計演習	1年次の復習と論理設計の演習、より大規模なシステムの設計・製作・制御の実習を行う
	7. 製作実習	1年次の復習とより大規模なシステムの設計・製作・制御の製作実習を行う

学科紹介

情報ビジネス学科(2年制)

企画・営業・販売・事務、様々なビジネスシーンで求められている、マネジメントやプレゼンテーション能力。本学科は様々な職業に応用可能なビジネススキルを学ぶと同時に、様々な職種に活用出来るITスキルも習得。



履修カリキュラム(必須)

OAビジネスコース		
1 年 次	1. コミュニケーション技法	コミュニケーションを効果的に行うための技法を修得・実践する。
	2. AIリテラシ-	AIの基本原理とその活用方法について学ぶ。
	3. ビジネス・キャリア	職務を遂行する上で必要となる知識の修得と実務能力の評価を行う。
	4. コンピュータ・リテラシⅠ	パーソナルコンピュータの操作技能とアプリケーションの活用を修得。
	5. EUC 概論Ⅰ	コンピュータ活用業務におけるハード・ソフトの知識を修得。
	6. マネジメント実践Ⅰ	資源を有効活用し成果をあげられるマネジメント能力の習得
	7. ビジネスアプリケーションⅠ	パーソナルコンピュータ操作技能の資格取得を目指した操作技能演習
	8. 商業簿記Ⅰ	日商簿記検定3級を基準とし、商企業における帳簿記入を修得。
	9. ビジネスマナーⅠ	社会人、組織人に必要な常識・知識・技能を修得。
	10. プレゼンテーション技法Ⅰ	プレゼンテーションを行うための基本技法から応用技法を修得。
	11. 工業簿記	初歩的な原価計算の手法を修得し、製造業における生産過程の管理を行う仕組みを学ぶ。
	12. コンピュータ・リテラシⅡ	MO S 試験 (Word, Excel, PowerPoint, Access) の合格を目指す。
	13. EUC 概論Ⅱ	社会人が備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識を修得し、業務に情報技術を活用する手法を学ぶ。
	14. マネジメント実践Ⅱ	セルフマネジメントから組織マネジメントまで実践形式で習得。
	15. ビジネスアプリケーションⅡ	各種アプリケーションからの基本的・効果的な活用技術を身に付けるための総合実践。
	16. 商業簿記Ⅱ	経理関連書類の適切な処理や青色申告書類作成など、初歩的な実務がある程度できることを目指す。
	17. ビジネスマナーⅡ	ビジネス教養やマナー・接遇といった社会人、組織人に必要な常識・知識・技能を修得する。
	18. プレゼンテーション技法Ⅱ	様々な表現技法を理論的に学び、プレゼンテーションを行うための基本技法から応用技法を実践形式で修得する。
ビジネス処理コース		
2 年 次	1. ビジネスコミュニケーション	人と人、組織と組織の間の調整をスムーズにして互いに利益をもたらす手法を学ぶ。
	2. AIリテラシ-	AIの基本原理とその活用方法について学ぶ。
	3. コンピュータ演習Ⅰ	MO S 試験 (Word, Excel) の合格を前提とした、さらなるアプリケーションの応用技法を修得する。
	4. ITビジネス概論Ⅰ	ビジネスの現場における様々な IT システムの内容と、その実践的な利用方法を学ぶ。
	5. ビジネス演習Ⅰ	資金調達から決算報告まで、実際の企業経営を体験的に学ぶ。
	6. 課題研究	アクティブラーニングを通じた課題解決型の授業を行う。
	7. ビジネスプレゼンテーションⅠ	様々なビジネスシーンを想定し、スライドや資料の作成、実演を通して数多くの演習に取り組む。
	8. 簿記演習Ⅰ	弥生会計ソフトを用いて、経理の実践感覚を養う。
	9. コンピュータ演習Ⅱ	MO S 試験 (PowerPoint, Access) の合格を前提とした、さらなるアプリケーションの応用技法を修得する。
	10. ITビジネス概論Ⅱ	ITツールの活用方法を実践的に修得する。
	11. ビジネス演習Ⅱ	ファイナンシャルプランナー、ビジネス会計の検定を取得する。
	12. 卒業制作	卒業課題制作をグループワークを通じて行い、相互作用の中で体験的にコミュニケーションを学ぶ。
	13. ビジネスプレゼンテーションⅡ	プレゼンターとしてのトレーニングをくり返し行う。
	14. 簿記演習Ⅱ	コンピュータ会計の検定合格を目指す。

学科紹介

ゲームソフト学科(2年制)

コンピュータの基礎知識を学習し、ゲームプログラムを題材に、アルゴリズムやプログラミング技術を修得したプログラマを育成。

進級作品



履修カリキュラム(必修)

ゲームソフトIコース(※印は、共通教科)		
1年次	1. ※ゲーム開発I	ゲーム開発に利用できるプログラミング技術を中心に学び、制作者の意図をユーザーに伝える工夫を意識した、幅広いジャンルの作品を作り上げる実力を身につけることを目標とする。
	2. ※アプリケーション	コンピュータやネットワークに関する基本的な知識を、CUIであるコマンドプロンプトの操作方法を通して学ぶ。また、インターネットの基礎知識、HTMLやCSSを習得し、Webページの制作が出来ることを目標とする。
	3. ※AIリテラシーI	AI技術を活用した事例を学習する。また、歴史、機械学習、深層学習、誤差逆伝播の原理を理解し、AIを活用した実習演習により、AI技術の基礎を学習する。
	4. Excel VBA	Microsoft Excelでの Visual Basic for Applications(VBA)を用いて、文法から開発手順までを学習していく。ゲーム開発や一般業務をサポートするための基礎的なプログラミングができるようになることを目標とする。
	5. C++	C++言語を使用して、基本的な記述とプログラミング手法を学習し、小規模なプログラムが作成できるように、実習演習を通して学ぶ。C言語プログラミング能力認定試験2級合格を目標とする。
	6. 2Dゲームプログラミング	C++言語とDirectXライブラリを用いて、2Dゲームプログラミングの基礎技術を習得する。Visual C++を使用してWindowsプログラミングの基礎を理解する。
	7. 3Dゲーム制作	ベクトルや行列などの概念を理解し、DirectXライブラリを利用して3Dゲームを作り上げる知識と技術を身につけることを目標とする。
ゲームソフトIIコース(※印は、共通教科)		
2年次	1. ※ゲーム開発II	様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識の習得を行う。また、プラットフォームに関わらずゲーム制作に関連する知識を広く習得する。
	2. ※Linux運用管理	LPIC検定試験レベル1を基準にLinuxの基本操作を習得する。またシェルスクリプトやシステムプログラミングを学び、Linuxの動作原理を学習する。
	3. ※AIリテラシーII	AI技術を活用した事例を学習する。また、歴史、機械学習、深層学習、誤差逆伝播の原理を理解し、AIを活用した実習演習により、AI技術の基礎を学習する。
	4. ※デザイン	BlenderおよびGIMP、Inkscapeを使用した2D3D双方でのキャラクターデザイン・レベルデザイン・UIデザインを総合的に学習する。
	5. ※Webデザイン	Webサイトの基本的な作り方を基礎から学習する。HTML、CSS、JavaScript等の基礎技術を学習し、実習演習を通してwebサイトを作れることを目標とする。
	6. 制作実習	チームを組んでゲーム制作を行い、完成させることを目標とする。企画から工程管理、制作やプレゼンなど、より実務に近い環境での仕事を意識した授業とする。
	7. 3DゲームプログラミングI	DirectX11を用いて3Dゲーム制作に必要な描画や算術等の基礎知識を身に付け、これらを活用したフレームワークの設計から、作品の完成までを目標とする。更に、ゲームの表現力を高めるための、グラフィックスプログラミングの技法を習得をする。
	8. ゲームエンジン	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラムとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。
	9. P G & I T 演習	情報セキュリティマネジメント試験、基本情報技術者試験等の目標資格の問題演習を通じてITの知識や技術を身に付ける。開発演習を通してプログラミング能力やシステム開発、プロジェクトマネジメントの経験を積む。
	10.IT概論	ITに関する幅広い知識を身に付ける。ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験など資格検定に合格することを目標とする。
	11.IT応用	1年次の「プログラミング基礎」「IT基礎」の内容をベースに、ネットワーク、データベース、セキュリティなどをより深く理解することを目指す。基本情報技術者試験など各種資格検定に合格することを目標とする。
	12.数学	プログラムの作成において必要とされる基礎数学や、力学で必要とされる物理数学を学習する。ゲーム作りに必要な論理的思考力を養うことを目標とする。
	13.データベース	ExcelデータやMySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。

↓ 学科紹介

エンターテインメントソフト学科(3年制)

ゲームソフト開発の基礎的技術を基に、3D及びネットワークプログラミング等の応用技術を駆使し、企画、CG、制作実習などを通して、オリジナル作品を創造できるゲームクリエイターを育成。

ゲーム開発研究学科(4年制)

ゲーム開発のエンジニアとして、最新テクノロジーを研究し、近未来に業界標準と想定されるコーディング能力を有した人材を育成。

卒業作品



履修カリキュラム(必修)

ゲームソフトⅢコース(※印は共通科目)

3 年 次	1.※ゲーム開発Ⅲ	自ら研究テーマを設定して、テーマに沿った技術習得を行う。研究内容の発表や相互に評価し合う実習形式の授業も展開する。
	2.※ゲームエンジン演習	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。
	3.※ネットワーク	インターネットにおけるTCP/IPなどのプロトコルの概要を理解し、ネットワーク機能を実装するためのプログラミング技術を学習する。
	4.※スクリプトプログラミング	Pythonの文法について学習し、小規模なプログラム作成を通じてプログラムの読解、様々なライブラリの使用法の習得を目標とする。
	5.※AIリテラシーⅡ	機械学習の全般的な知識の確認と強化学習を基本としたゲームへの応用を学ぶ。
	6.プロジェクト実習	制作実習や探求等のプロジェクトを実践し、スケジューリングおよびコミュニケーションなどのプロジェクト管理に必要な力を身につけることを目標とする。
	7.3DゲームプログラミングⅡ	DirectX11の機能を学び、3Dのゲーム作品を作るための知識を習得する。また、高度なシェーダーの表現技法を学び作品制作に活かす。
	8.データベース応用	ExcelデータやMySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びベースデータ活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。
	9.Webデザイン	Webシステム作成時においてjQueryを用いエンドユーザーに優しい画面作成や操作機能の充実をはかる技術を習得を目指した実習を行う。
	10.制作実習	チームまたは個人でのWindowsOS上で動作するゲーム作品の完成までを、学生自らが管理する。制作に必要な技術だけではなく、チーム運用やスケジューリングも重視する。
	11.モーションデザイン	3次元のモデリング技術の概念と基本操作を理解し、次週演習を通してキーフレーム法での基本的なアニメーションが自在に作成できることを目標とする。

ゲームソフトⅣコース(すべて共通科目)

4 年 次	1.AIリテラシーⅢ	機械学習の仕組みを元に、強化学習を基本としたゲームへの実装を行う。
	2.ゲームプログラミング応用実習	3Dゲーム開発におけるより高度な技術の習得を目標とする。複雑な映像表現を行うグラフィックスプログラミングの習得やローレベルグラフィックスAPIを使用した開発技術を学習する。
	3.プロジェクト演習	さまざまな技術について個人または少人数のチームで研究を行う。定期的に学内で研究成果発表を行い、多くの知識や技術の習得を目標とする。
	4.ゲーム開発演習	外部コンテストの入賞や作品一般公開を目標にゲームの企画・制作を行う。

↓ 学科紹介

3DCGアニメーション学科(2年制)

キャラクターアニメーションを中心に、3DCG技術を用いてビジュアル表現し得る人材育成を目指す。視覚伝達に必要なデッサン力、色彩能力等の基礎能力の養成より始め、3DCG映像を中心としたシナリオ企画、コンテ演出、ポストプロ編集と一貫したプロダクション・プロセスを一貫して修得。将来、多方で活躍できる3DCGクリエイターを目指します。



履修カリキュラム(必修)

3DCGIコース		
1年次	1. デッサンI・II	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。
	2. 3DCG概論I・II	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG理論全般を解説する。
	3. デジタル制作I・II	Adobeソフトの基本操作、ポートフォリオ作成、等の制作における基本スキルの習得。
	4. 3DCGモデリングI・II	モデリングの構造と制作の基本を学び作成技術並びに手法を向上させる技術を学ぶ。
	5. 編集技法I・II	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。
	6. 3DCGアニメーションI・III	基本的なアニメーションから、キャラクターセットアップや高度なリグ設定等の学習。
	7. 3DCGアニメーションII・IV	MAYAにおける基本的なアニメーションの技法、及び演技・タイミング基本を学ぶ。
	8. 3DCG総合演習I・II	3DCG関連の各授業を横断した課題演習を中心に、学習知識の定着を図る。
	9. 3DCG質感設定I・II	ライティングや質感の基本設定を習得しカメラワークの基本操作を学ぶ。
	10. ゲームデザイン実習I・II	素早く効率良く計算処理ができるゲーム用のポリゴンモデルを実際に制作する。
	11. ヒラメキデザイン	グループワークでのUXバグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。
3DCGIIコース		
2年次	1. デッサンIII・IV	デッサンIで習得した基本的な技術に加え、さらに高度な技術の習得を目的とする。
	2. 3DCG表現I・II	アニメーションの知識を前年度からさらに踏み込んだ精度に仕上げる実践演習を行う。
	3. キャラモデル演習I・II	1年次で学習した内容をもとに、さらなるモデリングのクオリティアップを目指す。
	4. モーション演習I・II	物理演算やシミュレーションといった、より高度な技術を使用したアニメーション技術を学ぶ。
	5. ライティング演習I・II	1年次で習得した技術をもとに、質感の向上、高度なライティング技術の習得を目指す。
	6. 編集技法II A	3DCGソフトとデジタル合成ソフトの役割分担などを理解し、スピーディーな作業テクニックを習得する。
	7. ポートフォリオ演習I・II	クリエイターとして活躍するために、作品集成を行なえるようにする。
	8. 作品研究I・II	作品を表現できるようになるために、先人の作品を観賞し、映像表現について学ぶ。
	9. アナログアニメーション演習I・II	アナログ技法を用いた制作を体験する事により、デジタル制作では得られない物作り・表現者としての基礎を養う。
総合研究科(CGコース)		
3年次	1. ゼミナール	産学連携プロジェクトの推進。
	2. キャリア実習III A	各個人にテーマを決定し、各段階ごとに結果を提出、ポートフォリオに反映する。
	3. 合同制作演習I	キャラモデル演習の授業との合同演習。
	4. 合同制作演習II	モーション演習Iの授業との合同演習。

↓ 学科紹介

デジタルアニメ学科(2年制)

アニメの作画に必要なデッサン、模写を中心に基礎画力を養成し、コアスキルである動画作法・レイアウト・原画技術を修得する。また、ペイント・編集ソフトのスキルを身につけ、次世代アニメクリエイターを育成する。



履修カリキュラム(必修)

アニメーターⅠコース		
1年次	1. 撮影Ⅰ	作画素材と背景の撮影を行い、タイムシートの入力方法を学び編集技法を身につける。
	2. アニメ基礎Ⅰ	アニメ業界の常識や知識を学び、就職活動において高い就職意識を身につける。
	3. 動画Ⅰ	作画の基本となる動画作業を一から学びアニメーターとしての基礎を身につける。
	4. アニメ制作Ⅰ	企画から作画・ペイント・撮影・編集までをチームで行いオリジナルアニメを制作する。
	5. ペイントⅠ	TRCEMAN、PAINTMANを熟知し色指定通りペイントできる能力を修得する。
	6. デッサンⅠ	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。
アニメーターⅡコース		
2年次	1. デッサンⅡ	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。
	2. 動画Ⅱ	1年次に修得した動画の応用を行い、演出意図にあった動画を修得する。
	3. アニメ基礎Ⅱ	履歴書作成、面接指導、実技対策を行い、内定の取れるノウハウを身につける。
	4. アニメ制作Ⅱ	企画から作画・ペイント・撮影・編集までをチームで行いオリジナルアニメを制作する。
	5. ペイントⅡ	TRCEMAN、PAINTMANを使用し現場同様に納期、スキルを意識した実習を行う。
	6. AIリテラシー	AIがどのような原理にもとづいているのか、またアニメ業界へのAI導入について解説する。

学科紹介

グラフィックデザイン学科(2年制)

地域社会と関わりながら、学生一人ひとりのコミュニケーション力を育み、課題解決の為に企画力・人間力を養います。業界の要望に応じたカリキュラムでは様々な課題に取り組み、実践的な技術を身につけます。産学連携課題にも積極的に取り組み、クライアントの悩みに対して最適な提案ができるグラフィックデザイナー・Webデザイナー・動画クリエイターを育成します。



履修カリキュラム(必修)

		グラフィックデザインIコース			
		共通教科			
1年次	1. ヒラメキデザイン	グループワークでのUX/バグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。			
	2. デッサンⅠ・Ⅱ	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。			
	3. DTP講義Ⅰ・Ⅱ	DTP検定対策の履修または学習。			
	4. デザイン概論Ⅰ・Ⅱ	デザインの知識(歴史や心理学など)に関する学習。			
	5. 広告概論Ⅰ・Ⅱ	広告の知識(マーケティングやトレンドなど)に関する学習。			
	6. デジタルペイントⅠ・Ⅱ	Photoshopを使用した色調補正や写真合成、描画などの基本的な画像編集。			
	7. 情報デザインⅠ・Ⅱ	デザインをする上での考え方や企画の手法、情報編集の手法・課題解決の手法を学ぶ。			
	8. Webデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ	html, cssといったWebデザインの基礎演習。			
	9. グラフィックデザインⅠ・Ⅱ	Illustratorのペンツールの基本的操作と、デザインの基礎演習。			
	10. デザイン演習Ⅰ・Ⅱ	印刷媒体を基本とした様々なデザインワークの演習。			
	11. 作品制作Ⅰ・Ⅱ	作品集の制作、および産学連携への取り組み。			
	12. エディトリアルデザインⅠ・Ⅱ	アプリケーションの基本的操作と編集デザインの基礎演習。			
選択教科(グラフィックデザイン)		選択教科(Webデザイン)		選択教科(動画)	
13. タイポグラフィⅠ・Ⅱ	デザインワークにおけるフォントの基礎学習と演習ロゴタイプの基礎演習。	13. WebデザインⅠ・Ⅱ	Webサイトのビジュアルデザインの基礎を中心とした演習。	13. 動画撮影Ⅰ	機材の使い方など基礎的な学習や、様々なシーンの撮影演習。
14. レイアウトⅠ・Ⅱ	広告表現を基本とした文字、画像等のレイアウトの基礎演習。	14. WebコーディングⅠ・Ⅱ	Webサイトのコーディングの基礎を中心とした演習。	14. 動画編集Ⅰ	動画編集に必要なアプリケーションの基礎学習や、編集技法の演習を行います。
グラフィックデザインⅡコース					
共通教科					
2年次	1. エディトリアルデザインⅢ・Ⅳ	ディレクションを取り入れたデザインワーク、およびオペレーティングワークの演習。			
	2. デジタルペイントⅢ・Ⅳ	Photoshopを使用した画像編集とビジュアルデザインの演習。			
	3. ポートフォリオ制作Ⅰ・Ⅱ	現場が求めるスキルや表現力を磨き、作品集の完成度を高める。			
	4. グラフィックデザインⅢ・Ⅳ	グループワークなど実践的な制作を通じ、各種表現技術を高める。			
	5. デザイン演習Ⅲ・Ⅳ	印刷媒体における実践的なデザインワークとコンセプトを意識したデザインの展開。			
	6. 作品制作Ⅲ・Ⅳ	Web、パッケージ、書籍、サインなど、様々な媒体の制作演習。			
	7. 卒業制作Ⅰ・Ⅱ	2年間の集大成をみせる卒業作品の制作、および販促を行うための企画力を養う。			
	8. DTP講義Ⅲ・Ⅳ	DTP検定対策の履修または学習、検定後は卒業制作、写真実技、ブレインワーク。			
選択教科(グラフィックデザイン)		選択教科(Webデザイン)		選択教科(動画)	
9. レイアウトⅢ・Ⅳ	実践的な課題から、様々なレイアウトパターンを学ぶ。	9. WebデザインⅢ・Ⅳ	WebサイトのUIやビジュアルデザインを中心とした応用演習。	13. 動画撮影Ⅱ・Ⅲ	様々なシーンの撮影演習と、実践的な技術の学習。
10. タイポグラフィⅢ・Ⅳ	広告表現における文字のデザイン(商品ロゴ、タイトルロゴなど)の演習。	10. WebコーディングⅢ・Ⅳ	Webサイトのコーディングを中心とした応用演習。	14. 動画編集Ⅱ・Ⅲ	短い時間で情報を伝えるための、編集技法の学習。

↓ 学科紹介

サウンドクリエイイト学科(2年制)

楽曲・効果音制作やレコーディング、MAのスキルを習得し、映画やゲーム、アニメ・モバイルコンテンツなど、あらゆるメディアの「音」を生み出すサウンドクリエイターを育成する。



履修カリキュラム(必修)

サウンドクリエイイトIコース		
1 年 次	1. DAW実習	DAWを使って楽曲制作の基本を学習する
	2. PC演習	パソコンを使用する上で必要な知識と技術を取得する
	3. 音響効果	映画やアニメ、ゲームの演出に欠かせない音響効果について学ぶ
	4. シンセサイズ	音声を発生させるシンセサイザーの仕組みについて学ぶ
	5. フォーリー実習	音響効果制作手法「フォーリー」の技術を取得する
	6. プレゼンテーション I	自身の作品や学習成果を効率よく発表する技法を学習する
	7. 作編曲論	基礎的なポピュラー音楽理論を講義と演習を通して学ぶ
	8. AIリテラシー	人工知能の基礎知識としくみを画像認識を例にして講義形式で学ぶ
	9. 基礎実習	音楽に関わる基礎的をもとに企画立案、制作進行する技術を学ぶ
	10. レコーディング実習 I	マイクやオーディオケーブルの知識、ミキサーの使用方法を学ぶ
サウンドクリエイイトIIコース		
2 年 次	1. インタラクティブサウンド	双方向性を持つコンテンツ等の音楽制作法を学ぶ
	2. プレゼンテーション II	自身の作品や学習成果を効率よく発表する技法を学習する
	3. 作編曲実習	体系的に取得したポピュラー音楽理論を、より実践的に学ぶ
	4. オーケストレーション	総合芸術、他ジャンルの楽曲制作にも活かせる音楽表現法を学ぶ
	5. 商業音楽制作	あらゆるニーズに応じられる様々な種類の楽曲を制作する
	6. インターンシップ	学生が志望する業界職種のインターンシップを経験する
	7. 整音技術	高品質な音場再生に適する音声編集技術を習得する
	8. 音響設計	サラウンドミックスやサウンドデザインの技法を実践的に学習する
	9. コラボレーション	業界、自治体や他校と共創して作品制作をおこなう
	10. レコーディング実習 II	より実践的なレコーディング技術を取得する
	11. クリエイティブワーク	あらゆるロケーションでのサウンドデザインを想定した音楽制作を学ぶ

↓ 学科紹介

サウンドテクニク学科(2年制)

舞台、コンサート会場、レコーディングスタジオ、放送局等、様々なパフォーマンスの現場で活躍する「音」と「光」のプロスタッフを育成する。



履修カリキュラム(必修)

サウンドテクニクIコース		
1年次	1. PA実習I	舞台音響技術における基礎事項(マイク、ミキサー等)を実習形式により学習する。
	2. レコーディング実習I	マイクやミキサーの操作方法、レコーディングの基礎技術を実習形式により習得する。
	3. ミックスダウン実習I	音声信号の流れ、音の加工法を経て「ミキシング」の基礎を学習する。
	4. 基礎実習	音楽関連の制作に必要な企画・構成・制作・技術の基礎を習得する。
	5. MA実習I	映像に音楽・効果音・ナレーションなどをダビングし加工するMA技術を習得する。
	6. 音響概論	PA・レコーディング・放送制作技術などに必要な基礎・応用知識を習得する。
	7. ProTools演習	ProTools(DAWソフト)の活用法(主にオーディオ)の基礎を学習する。
	8. ステージワークI	舞台・コンサート制作に必要な、舞台技術や照明技術の基礎を実習形式により学習する。
	9. 電気工学	PA・レコーディング・放送制作技術などに必要な電気知識を学習する。
	10. ヒラメキデザイン	グループワークでのUXバグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。
サウンドテクニクIIコース		
2年次	1. PA実習II	1年次PA実習Iを基礎とし、ホールで実践的にPA技術を習得する。
	2. ステージワークII ※1	舞台運営に必要な照明、進行の技術を習得する。
	3. レコーディング実習II ※2	アーティストを招へいた音源制作作業の中で、実践的に録音技術を研鑽する。
	4. サラウンド演習	映画、イベントにおける立体音響のノウハウを学ぶ。
	5. MA実習II	映像編集・音楽・効果音・ナレーションなどの加工技術をより追求し、作品制作を行う。
	6. 企画演習	イベント・コンサートを企画し、実際に制作・運営するための基礎を学習する。
	7. ミックスダウン実習II ※1	構成された音声をメディアに合わせて適切に出力する技術を習得する。
	8. WEB放送 ※2	番組制作からネット中継まで。映像制作を実践する。
	9. イベント実習	音響、録音、照明、撮影、舞台など学んだチカラを結集し、校内行事を成功に導く。

※1印および※2印の教科は、選択授業でそれぞれいずれかを選択する。

学科紹介

声優タレント学科(2年制)

「声の表現者」として必要不可欠な発声・発音法や表現力・コミュニケーション力を磨き、様々な場面において活躍する声優・タレントを育成する。



履修カリキュラム(必修)

声優タレントIコース		
1年次	1. HR	日頃の授業等への取り組みを見つめ合う時間として利用する。
	2. 表現探求	過去の映画や楽曲その他芸術作品について探求し、制作に活用する。
	3. 業界講座(前期のみ)	専門分野の基礎知識や習慣について、幅広く学び技術習得に対する憧れを促す。
	4. 基礎演技	演技をすることの意味から徹底して理解させ、人の喜怒哀楽の表現を学んでいく。
	5. ヴォーカルI	「歌う」ことを通して腹式呼吸法・発声法を習得し、音感・リズム感などを身につける。
	6. ヴォイストレーニング	声を職業とするための鍛錬として正しい発声・発音から滑舌、アクセント等の基礎を学ぶ。
	7. オーディション対策(後期のみ)	第三者の前で自身の魅力を発掘し発信するセルフプロデュースセンスを研究する。
	8. 演劇実習I	演劇を通じて演技表現を幅広く追及する。
	9. ダンスI	タレントとは才能のある人という意味。自らの才能を人にアピールすることを学ぶ。
	10. オーディオドラマ(前期のみ)	脚本(ストーリー)を声だけで表現する中で自由な発想やイメージ力を育成することを旨とする。
	11. 進級制作(後期のみ)	他者との関わりの中で演じる事の難しさ、楽しさを実感する総合演習。
	12. アフレコI	アニメーションや洋画の吹き替え実習。1年次は、主に声の演技を通じて、その楽しさを理解し、憧れを促す。
	13. ヒラメキデザイン	グループワークでのUX/バグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。
声優タレントIIコース		
2年次	1. HR	日頃の授業等への取り組みを見つめ合う時間として利用する。
	2. 分野コラボレーション	多角的で広範囲な創作活動を具体化する。現場をシュミレーションし、専門職業人としての意識向上を目指す。
	3. 演劇実習II	集大成としての卒業公演を目標に、2年間で培ったそれぞれの演技を昇華させていく。
	4. ソーシャルゼミ	当校の掲げる「人間力と品位を有する専門職業人の育成」にも通ずる教養科目。一般常識～素養を身に付ける。
	5. アフレコII	たゆむことなく続けていかなければならない声の鍛錬。2年次も変わりなく強い声、張りのある声、魅力的な声を探求。
	6. MC/ナレーション	読み表現を磨き、あらゆる場面での司会技術を習得する。両者を並行しながら、話し言葉を身に付ける。
	7. デビュー対策	オーディションへの備えを前提に、より高い自己表現力を養う。
	8. 日本舞踊	舞台での身のこなしやリズム感・表現法・間の取り方などを身につける。
	9. ダンスII	ダンスIで身につけた表現力・リズム感を生かし、観客を魅了するエネルギッシュな身体の見せ方などを学ぶ。
	10. ラジオ番組制作	「ラジオDJ」で学んだ技術と理論を基に、自らの発想で番組を製作する。学内外での発表を前提とし、経験値を向上。
	11. ラジオDJ	ディスクジョッキーに代表される言葉表現の多様さを学ぶ。
	12. ヴォーカルII	歌の世界を表現する為のより高度な歌唱技術を習得する。



CAD分野

建築インテリアデザイン学科(2年制) 総合研究科(建築)(1年制)

1年次建築デザインコース・建築インテリアコース 2年次建築デザインⅡコース・建築インテリアⅡコース 3年次研究科(建築)

学科紹介

建築インテリアデザイン学科(2年制)[1級建築士・2級建築士 受験資格認可]——
実務に必要な建築知識・インテリア知識・設計能力を身に付け、建築一般図面はもちろんのこと、実施設計図面及びリアルな建築・インテリアCG作成のできる技術者を育成する。

総合研究科(建築)(1年制)

演習・復習を繰り返し実施し、在学期間中に2級建築士免許の取得を目指す。



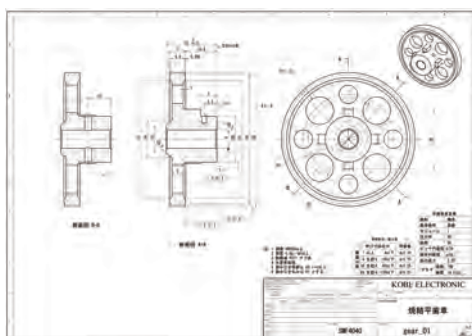
履修カリキュラム(必須)

建築デザインIコース/建築インテリアIコース		
1年次	1. A I リテラシー	AIの基礎原理とその仕組み、および、建築業界における活用を学ぶ。
	2. C A D設計製図 I	建築物・工作物の設計および施工を目的とした CAD 図面表示に関する演習を行う。
	3. 建築 C G	建築 CG を活用した建築基本計画手法を学ぶ。
	4. 基礎製図	建築基本表示記号の学習、および木造建築物、非木造建築物の図面作図方法の学習を行う。
	5. 設計演習 I	住宅設計をテーマとして演習課題に取り組みながら、建築の設計・デザインの手法について学ぶ。
	6. 建築計画 I	作家論、計画各論の観点から建築設計に必要な基礎知識を幅広く学ぶ。
	7. 建築材料 I	建築材料学の観点から建築設計に必要な基礎知識を幅広く学ぶ。
	8. 設計演習 II	住宅設計をテーマとして演習課題に取り組みながら、建築の設計・デザインの手法について学ぶ。
	9. 構造力学 I	力の概念と断面の性質について理解し、合わせて、静定構造物の解法の習得・材料力学を学ぶ。
	10. 建築一般構造	地盤、基礎、木構造、鉄筋コンクリート構造、鉄骨構造、その他の材料別構造に関して学ぶ。
	11. 建築生産 I	施工計画、施工管理を含め、構造、工種別に現場実践的な知識を習得する。
	12. 建築法規 I	建築基準法、建築基準法施工令、都市計画法、建築業法、建築士法などの知識の習得を目的とする。
建築デザインⅡコース/建築インテリアⅡコース		
2年次	1. C A D設計製図Ⅱ	建築物・工作物の設計および施工を目的とした CAD 図面表示に関する演習を行う。
	2. 設計演習Ⅲ	公共建築物の設計(美術館・集合住宅)の設計を行う
	3. 建築計画Ⅱ	建築計画各論:住宅計画、商業建築等に関する知識の修得
	4. 環境工学	建築空間に大きな影響を与える環境工学に関する知識の習得
	5. 建築設備	建築物と建築設備とのかかわりを理解する。建築設備に関する用語を理解する。
	6. 建築材料Ⅱ	建築材料のうち建築仕上げ材料を中心に、種類や特徴を学習する。
	7. 建築計画Ⅲ	建築計画各論:公共建築全般、都市計画等に関する知識の修得
	8. 設計演習Ⅳ	住宅の設計(木造)と図面作図(基本図面・詳細図)を行う
	9. 建築法規Ⅱ	都市を構成する上で重要な集団規定を理解する。
	10. 構造力学Ⅱ	不静定構造物の解法の習得。構造設計・地盤と基礎
	11. 建築生産Ⅱ	施工業務において必要な構造別施工管理、建築積算、測量、契約、仕様書について学ぶ。
総合研究科(建築コース)		
3年次	1. 建築総合研究	2級建築士合格を目指して学科・設計製図を学ぶ。

学科紹介

インダストリアルデザイン学科(2年制)

雑貨・文具・インテリア製品・家電・クルマなど様々な製品分野においてデザインやエンジニアリングの現場で活躍できる3次元CAD技術者をめざし、製品の企画からデザイン、設計、試作にかかわる知識や技術を学びます。



履修カリキュラム(必須)

機械CAD製図コース		
1年次	1. 制作演習 I	デザイン制作に必要な加工技法など基礎的な技術を学び、製作演習をに取組む。
	2. コンセプトワーク I	プロダクトデザイン制作を進める上で必要な基礎知識や基礎技術の習得を目指す。
	3. 製品設計 I	3次元CADを活用した製品の設計について学ぶ。
	4. プロダクトデザイン I	実際のデザイン制作のプロセスを制作課題を通して実践する。
	5. 機械設計 I	機械設計に必要な製図の基礎を学ぶ。
	6. 製品企画 I	照明器具や家具などインテリア製品のデザイン制作を行う。
	7. 3次元CAD設計 I	3次元CADを活用した製図技術・モデリング・アセンブリ・図面作成について学ぶ。
	8. 3次元CADデザイン I	3次元CADを活用したモックアップ製作に必要な知識や技術の基礎的な内容を身につける。
インダストリアルデザインコース		
2年次	1. 制作演習 II	テーマごとの製作演習を繰り返し取組みデザイン制作の精度を高めていく手法を身につける。
	2. コンセプトワーク II	プロダクトデザイン制作を進める上で必要な、実践的知識や技術の習得を目指す。
	3. 製品設計 II	3次元CADを活用したデザイン制作に取組み実際の製品制作までを行う。
	4. プロダクトデザイン II	実際のデザイン制作のプロセスを制作課題を通して実践する。
	5. 機械設計 II	機械設計に必要な製図の応用を学ぶ。
	6. 製品企画 II	広い条件を考慮した製品開発プロセスに取組み、より実践的な製品デザインについて学ぶ。
	7. 3次元CAD設計 II	3次元CADを活用した製図技術・モデリング・アセンブリ・図面作成の理解度を深める。
	8. 3次元CADデザイン II	3次元CADを活用したモックアップ製作に必要な知識や技術の応用的な内容を身につける。
	9. AIリテラシー	AIに関する基礎原理を理解し製品デザインの領域で活用される手法を学ぶ。

学科紹介

国際コミュニケーション学科(2年制)

2020年4月開講

日本での就職を目指す外国人に対し、実就労に耐え得る日本語コミュニケーション能力を養うとともに、日本の社会で活躍できる「人間力」を育成する。



履修カリキュラム(必須)

教科名	
1 年 次	1. ビジネス演習Ⅰ 社会人に必要なマナー、常識、知識の習得と、発音矯正、会話力の強化。社会人常識マナー検定 JapanBasic 合格を目指す。
	2. コミュニケーション技法Ⅰ 日本語能力試験 N2 対策及び、プレゼンテーションの基本技法を習得する。
	3. コンピューター演習Ⅰ 日本語環境における PC の操作技能、及び Word/Excel/PowerPoint の基礎操作を習得する。
	4. キャリアデザインⅠ 「自分探し」を出発点とし、ワークと演習により自主的なキャリア開発を目指す。
教科名	
2 年 次	1. ビジネス演習Ⅱ ビジネス文書作成、電話応対他、実務遂行する上で必要な知識を実践形式で習得する。社会人常識マナー検定 3 級合格を目指す。
	2. コミュニケーション技法Ⅱ 日本語能力試験 N1 対策及び、プレゼンテーションの応用技法の習得と実践の繰り返し。
	3. コンピューター演習Ⅱ Excel でのデータ集計をはじめ、図形やグラフを使った資料が作成できる。
	4. キャリアデザインⅡ 日本の社会で日本人と円滑な関係を築き、活躍できる人材となることを目指す。

学科紹介

日本語学科(1年6か月制/2年制)

大学、専門学校などの高等教育機関での勉学に必要な日本語を習得し、進学を目指す。同時に、異文化理解、コミュニケーション能力の育成を図り、実社会においてグローバルに活躍できる国際人としての素地を養う。



履修カリキュラム(必須)

目標	
1. 初級I(3か月)	初歩的な文法の定着と漢字・語彙の習得により平易な日常会話表現の理解と使用ができる。
2. 初級II(3か月)	敬語を含む基本的な文法の定着、漢字・語彙の習得、日常生活に必要な会話、平易な文章の読み書きができる。
3. 中級I(3か月)	四技能をバランス良く定着。一般的な事柄についてのコミュニケーションに対応できる。
4. 中級II(3か月)	やや高度な文法を使いこなす、漢字・語彙を習得、日本語能力試験N2レベルを目指す。
5. 上級I(3か月)	高度な文法をマスターし漢字・語彙を習得、日本語能力試験N2を上回るレベルを目指す。
6. 上級II(3か月)	高度な文法をマスターし漢字・語彙を習得、社会生活上必要な日本語能力の習得を目指す。
7. 上級III(3か月)	より高度な文法をマスター、漢字・語彙を習得、日本語能力試験N1を上回るレベルを目指す。
8. 上級IV(3か月)	日本語の運用力を高め、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる。

教科名	
1. 初級	文法・文字語彙・聴解・読解・作文・会話・シャドーイング・日本事情・視聴覚
2. 中級	文法・文字語彙・聴解・読解・作文・会話・日本事情・視聴覚・能力試験対策
3. 上級	文法・文字語彙・聴解・読解・小論文・会話表現・留学試験対策(日本語・数学・理科・総合科目)・能力試験対策・日本事情・視聴覚(テレビ番組・映画等)・プレゼンテーション



留学生について Foreign students



本校には、日本人学生と一緒に学ぶ留学生が在籍しております。中国、台湾、韓国を中心とした東アジア出身の学生たちです。留学という道を選択し、異国の地で自分の人生を賭けて専門的な技術や知識の習得に励む留学生らは、概して高い志と粘り強い忍耐力を持っています。彼らは言葉のハンディキャップを乗り越え、日本人学生と同じカリキュラム、同じスケジュールで修学し、将来は母国と日本の架け橋となるような仕事に就きたいという考えを持っています。留学生の多くは1年半及至2年の日本語学校の課程を修了した後、本校に入学しておりますので、卒業時には3年半から4年の日本滞在歴があり、専門的な技術や知識はもちろん、日本語でのコミュニケーションについても問題がなく、日本の文化や一通りのビジネス習慣といったことも本校在籍中に身に付けております。

国際化がますます進む時代背景のもと、日本を世界により開かれた国とし、アジア、世界の間のヒト・モノ・カネ、情報の流れを拡大する「グローバル戦略」を展開する一環として、2020年をめどに30万人の留学生受け入れを目指す『留学生30万人計画』が策定されました。また、国内では少子高齢化が進み、労働者人口が減少するなか、留学生を採用される企業様が増えております。平成21年度には約10,000人の留学生が高等教育機関を卒業したあと就労ビザを取得し、また、国内の外国人留学生採用予定企業の割合も前年度の2倍になるなど、日本国内で外国人留学生を採用する動きは年々活発になってきております。その背景からは、今後、海外への事業展開、あるいは海外企業との取引といった場面が増えるであろうこと、また、国籍を問わず有能な人材を確保したいという企業様の姿勢が伺えます。

母国語と日本語を操ることができ、且つ母国と日本の文化・習慣を知っている留学生を採用することは、企業様におかれましても大きな戦力になると確信しております。本校におきましても、毎年多くの留学生を迎え入れ、日本人学生と同様の指導を行い、人間力と品位を有する人材の育成及び就職活動支援に力を注いで参りました。その結果、『優秀な留学生を輩出する学校』ということで多くの企業様にご支持頂き、各方面で卒業留学生が社会人として立派に活躍しております。

すでに外国籍の社員を雇用されている企業様はもちろん、これまでに、留学生を採用されたことのない企業様におかれましても、是非ご一考頂ければ幸いです。

尚、留学ビザから就労ビザへの在留資格の変更申請手続き等、ご不明、ご面倒をお感じになることがございましたら、ご相談に応じますので、お気軽にお問い合わせください。

留学生採用を検討されている企業様は、
一度本校キャリア担当者までお問い合わせください。

※神戸電子専門学校は、2007年4月、日本語学科を設立し、卒業後に神戸電子専門学校の各専門課程、或いは、神戸情報大学院大学をはじめとする高等教育機関へ進学を希望する留学生達に日本語教育を行っております。

 神戸情報大学院大学
Kobe Institute of Computing
Graduate School of Information Technology

学校概要

校名	神戸情報大学院大学	設置研究科	情報技術研究科情報システム専攻
設置形態	専門職大学院	学位	情報システム修士(専門職)
所在	兵庫県神戸市中央区加納町2-2-7	修業年限	2年
開学	2005年(平成17年)		



神戸情報大学院大学

学長

炭谷 俊樹

探究型のICT技術者の育成

今はICT技術者にとって大変面白い時代であると言えます。ビジネスの世界ではICTによってビジネスモデルの大きな変革が起こっていますし、医療・福祉・教育・環境など様々な分野でもまだ解決されていない課題が山積みであり、ICT技術がこれらの課題解決に貢献できる局面がたくさんあります。

一方、難しい時代であるとも言えます。それは技術の急速な発展により、身につけた技術がすぐ陳腐化してしまうリスク。また例え優れた技術を持っていたとしても、他社や他国で生まれた技術・製品・サービスなどが市場を席巻してしまうリスク。そういったことが現実次々と起こっているのです。

こういう激しい環境変化の中、ICT技術者はどう考え、行動すべきでしょうか？

大学院生に期待していることは、まずは何らかの専門性を極めること。これは専門職としては当然のことでしょう。一方で、もう一つ期待することは、視野を広く持ち、世の中にどのような解決すべき課題が存在するのか、について常にアンテナを張ることです。技術の「たこつぼ」にはまり込み、何が必要とされているのかを見失ってしまうのでなく、いろいろな分野で活躍している人と会って、今、社会で何が起きているのか、見識を広めておく。

神戸情報大学院大学では、「人間力を有する高度ICT人材の育成」を掲げ、社会の課題を解決できる探究型のICT技術者を育成するために最適な学習環境を実現しています。

第一は技術の専門性を学ぶ環境。ICTの基礎から、オープンソースソフトウェアをベースとした専門領域まで、最先端の技術を実践的に学ぶカリキュラムと経験豊富な教員がいます。

第二は、本学の大きな特徴として「人間力」を身につけるための工夫をカリキュラム全体に盛り込んでいます。これには企業からも強く求められている「社会人基礎力」が含まれます。具体的には、人のニーズを聞き、自分の考えを伝える「コミュニケーション力」や、様々な情報を収集分析した上で、課題の本質を捉えて解決策の仮説検証を行う「問題解決力」などです。また、自らが取り組む課題を主体的に見つけ、解決案を立案し、解決のために行動する力、すなわち「探究力」を身につけていきます。

さらに2013年秋には、ITを用いて途上国の開発課題を解決できる人材を育成する「ICTイノベータ」コースが開講し、途上国からの留学生と国内学生が英語で切磋琢磨できるようになりました。修了生は身につけた技術力と人間力を活かし、グローバルに活躍することが期待されます。

神戸情報大学院大学は、自らの専門性を深めるとともに、社会の課題を主体的に発見・解決する探究型のICT技術者を育成します。

神戸情報大学院大学(KIC)はICTスキルとビジネススキルの両方を兼ね備えるエキスパートを育成する教育機関です。本学で身につくのは教育、医療、工業、農業、金融などのあらゆる領域、そして行政、企業、個人などのあらゆるターゲットに対して、ICTを軸にサービスや課題解決を提供できる汎用性の高い専門スキルであり、学ぶ方の人材価値を飛躍的に高めます。また本学には世界中から国家や企業を代表し入学される志の高い留学生が多く集い、将来国際的に活躍するためのビジネスセンスやコミュニケーション能力の獲得にも有利な環境です。本学学生のご採用はもちろん、人材育成を目的とした社員様の派遣も是非ご検討下さい。

本学で獲得できる3つの「技」

**1 仮説検証を繰り返し、
現場で結果に結びつける探究実践力**

2 ICTについての知識や技術、開発経験

3 ビジネスや課題解決にICTを活用する力

開講科目一覧

【基礎領域】 ・Linux基礎 ・プログラミング基礎論 ・情報ネットワーク基礎論 ・コンピュータ・ソフトウェア入門 ・社会調査・統計入門 ・技術者倫理 【専門領域 ICT技術系】 ・Linux応用 ・Webアプリ開発 ・ソフトウェア開発特論 ・ソフトウェア開発演習 ・プログラミング特論 ・画像処理 ・データ構造とオブジェクト指向 ・データベース特論	・IoT開発 ・AI特論 ・情報ネットワーク特論 ・情報ネットワーク演習 ・情報セキュリティ 【専門領域 ICT応用(ビジネス)系】 ・プロジェクトマネジメント ・要求分析と設計 ・要求分析と設計演習 ・ICTビジネス特論 ・ICTビジネス演習 ・ビジネスプロセス特論 ・ビジネスプロセス演習 【専門領域 ICT応用(社会開発)系】 ・創造性開発演習 ・リーダーシップ開発演習	・ICT4D特論 ・ICT4Dプロジェクト演習 ・ICT4D特別実験 ・社会開発特論 ・都市計画特論 ・国際協力特論 ・日本の国際協力 【探究実践と特定課題研究】 ・探究実践演習 ・特定課題研究A ・特定課題研究B
--	---	--

KICカリキュラム体系

1 探究実践

社会における課題を自分で発見し、自らの強みを磨き生かしながら、「現場」でシステム作りを実践、仮説検証を繰り返しながら課題解決を行うプログラムであり、世界的コンサルティングファームの課題解決手法をベースとした、本学オリジナルの課題解決・人材育成メソッドです。近年では、国内外のイノベーションプログラム、国際機関の研修プログラムなどにも本学の探究実践が採用されるようになり、課題解決・人材育成手法としての評価が高まっています。

2 ICT系カリキュラム

ITやエレクトロニクスの分野で豊富な開発経験、マネジメント経験をもつ実務家教員が、ICTの基礎から指導します。教材にはOSSを積極的に活用し、コンピュータやプログラムの動作原理を深いレベルで理解します。研究活動では企業から研究フィールドの提供を受け、プロジェクトで課題解決に挑みます。



3 ビジネス&社会開発系カリキュラム

社会の課題解決や新しいサービスの提供に必要な、ICT技術を見極め、的確に応用できる高度ICT活用人材を育成します。各種課題に精通したエキスパート教員が、ケーススタディ、エクササイズ、プロジェクト、プロトタイプ開発、ユーザ検証までを実践的に指導します。

☆夜間・土曜日の受講だけでも、学位取得可能。

2つの育成人材像

ハイレベルスキルをもったエンジニアとして貢献

社会の課題に対し、ICTを用いてシステム開発や維持管理を行うことができる人材を養成します。出身学部やIT就労経験の有無にかかわらず、2年間(長期履修の場合は3~4年間)でICTの基礎から専門まで、知識と技術を習得でき、ソフトウェア開発(組込み含む)や情報ネットワーク構築を実行できる「エンジニア」から「ITアーキテクト」や「プロジェクトマネージャ」など幅広い人材像を目指せます。

・ICTスペシャリスト ・ICTアーキテクト ・ICTプロジェクトマネージャ

■ 近年の主な就職先

野村総合研究所/ソニー/ヤフー/NTTコムウェア/NECシステムテクノロジー/日本総合研究所/JR西日本ITソリューションズ/NTTソフトウェア/SRA/オービス総研/NECシステムテクノロジー/関電システムソリューションズ/NEC/パーソナルプロダクツ/毎日コミュニケーションズ/ヤマトシステム開発/日本SGI/ニッセイ情報テクノロジー 他

変革のリーダ、ビジネス起業家として活躍

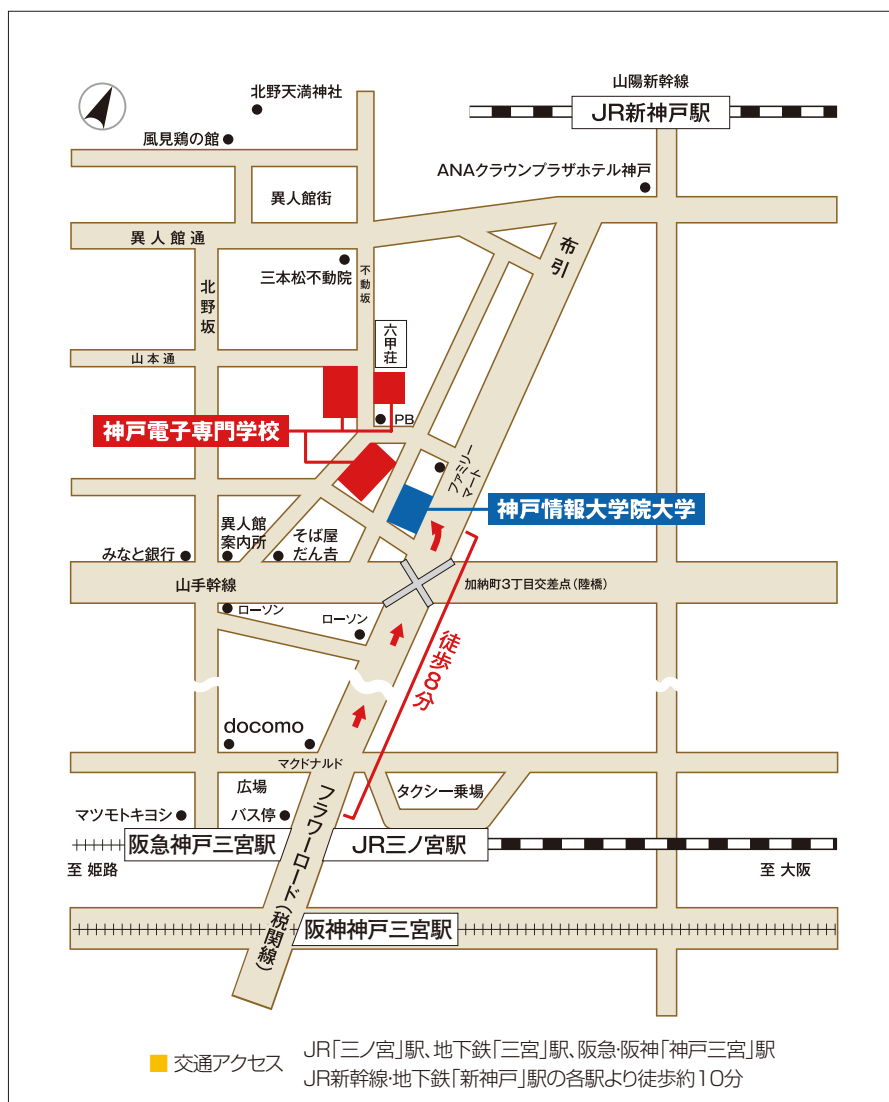
社会の課題に対し、ICTを活用した解決策を立案し、ICT技術者の協力を得て課題解決実践を行うことができる人材を養成します。開発途上国などからの留学生や、国際貢献を目指す日本人など、様々なビジョンをもった方が履修できます。全課程を英語だけで修了することもでき、活躍のフィールドを海外に広がります。

・ビジネスイノベータ ・プロセスイノベータ ・ソーシャルイノベータ

■ 世界で活躍する修了生が所属する組織・キャリアなど

【日本人】中東国大使館職員/国際機関海外勤務/IT系シンクタンクコンサルタント 他

【留学生】国内行政機関アフリカリエゾンオフィサー/アジア国ICT省アシスタントエンジニア/アジア国科学技術省講師/中東国鉱山・石油省エンジニア/中東国都市開発公社都市環境デザイナー/アフリカ国財務省職員/アフリカ国航空会社財務担当/アフリカ国IT企業ソフトウェア開発者 他



■ 連絡先 ■



神戸電子専門学校

〒650-0003 神戸市中央区山本通1丁目6番35号

代 表 TEL.(078)242-0014 FAX.(078)242-0038

キャリアセンター TEL.(078)242-0404

企 画 広 報 TEL.(078)242-0288 FAX.(078)291-5876

国 際 交 流 TEL.(078)265-5265



神戸情報大学院大学

〒650-0001 神戸市中央区加納町2丁目2番7号

代 表 TEL.(078)262-7715 FAX.(078)262-7737

キャリアセンター TEL.(078)242-0404

企 画 広 報 TEL.(078)242-0288 FAX.(078)291-5876

国 際 交 流 TEL.(078)265-5265