

横浜システム工学院専門学校学則

第1章 総則

(目的)

第1条 本校は、学校教育法及び私立学校法の規定に基づき情報処理・事務処理に関する専門的知識及び技術を通学又は通信による教育を行うことにより習得させ、職業もしくは実際生活に必要な能力の育成と教養の向上を図ることを目的とする。

(名称)

第2条 本校は、横浜システム工学院専門学校という。

(位置)

第3条 本校の位置を神奈川県横浜市旭区東希望が丘128番4に置く。

第2章 課程及び分野の組織、収容定員、修業年限、休業日等

(課程及び分野の組織、収容定員、修業年限等)

第4条 本校の課程及び分野の組織、収容定員、修業年限等は、次のとおりとする。

課程名	学科名		昼夜の別	修業年限	学級数	入学定員	収容人数	始業及び終業時刻
工業 専門課程	IT・ゲームソフト科		昼	2年	4学級	40名	80名	9時00分から 16時05分まで
	科 (通信制)	4月入学	—	2年	—	20名	80名	—
		10月入学				20名		
	ロボット・IoTソフト科		昼	2年	2学級	20名	40名	9時00分から 16時05分まで
コミック・CGアニメ映像科		昼	2年	2学級	20名	40名	9時00分から 16時05分まで	
商業実務 専門課程	グローバルIT ビジネス科	ITビジネス 午前クラス	昼	2年	4学級	60名	120名	9時00分から 12時10分まで
		ITビジネス 午前クラス	昼	2年	4学級	60名	120名	12時55分から 16時05分まで
		ITソフト 午前クラス	昼	2年	2学級	20名	40名	9時00分から 12時10分まで
		ITソフト 午後クラス	昼	2年	2学級	20名	40名	12時55分から 16時05分まで

2 通学制学科の在学期間は4年、通信制学科の在学期間は6年を超えることができない。

(通信教育を行う区域)

第5条 通信教育を行う区域については、関東近県を原則とする。

(学年及び学期)

第6条 本校の学年は、4月1日に始まり翌年3月31日に終わる。ただし、10月入学の通信制学科の学年は、10月1日に始まり翌年9月30日に終わる。

2 工業専門課程及び商業実務専門課程の学期は、次のとおりとする。ただし、通信制学科には学期を設けない。

前 期 4月1日から9月15日まで

後 期 9月16日から3月31日まで

(休業日)

第7条 本校の休業日は次のとおりとする。ただし、通信制学科の休業日は、第5号および第8号とする。

(1) 日曜日

(2) 土曜日

(3) 国民の祝日に関する法律に規定する休日

(4) 夏季休業 8月 1日から8月20日まで

(5) 冬季休業 12月26日から1月 6日まで

(6) 学年始休業 4月 1日から4月 4日まで

(7) 学年末休業 3月21日から3月31日まで

(8) その他学院長が必要と認めた日

第3章 教育課程、授業時数及び教職員組織

(教育課程及び授業時数)

第8条 教育課程及び授業時数は、別表第1のとおりとする。

(面接による指導)

第9条 通信制学科にて行う面接による指導とは、面接授業、同時双方向に行う遠隔授業等およびそれに付随する質疑対応等をいう。

2 面接による指導は、原則本校の所在地にて行う。ただし、職業実践的な教育を行うため等の理由により、連携先の企業等、本校の所在地以外の場所で行う場合もある。

3 面接による指導は、当該科目を担当する教員がこれに当たる。

(単位の基準)

第10条 授業科目に対する単位の計算方法は、一単位の授業科目を18時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、授業の方法に応じて次に掲げるとおりとする。

・講義及び演習については、18時間の授業をもって一単位とする。

- ・実習については、36時間の授業をもって一単位とする。
- 2 印刷教材等による通信授業（以下、通信授業）については、45時間の学修を必要とする内容をもって一単位とする。
- 3 一単位時間は、45分とする。

（単位の授与）

第11条 授業科目の履修を終えた学生に対して試験又は実習の評価により単位を与える。

- 2 前項の試験及び実習の評価は、授業科目ごとに授業時間数の70%以上を出席した者に対して行う。ただし、通信授業のみで構成する科目については、所定の設題に対するレポートを提出し、合格した者に対して行う。
- 3 試験の成績及び実習の評価は、100点を満点とし、60点以上を合格とする。

（試験）

第12条 試験には定期試験、追試験及び再試験等がある。追試験は、やむを得ない事故等により定期試験を受けなかった者に対して行い、再試験は、受験の結果、不合格となった者のためにこれを行う。

- 2 追試験及び再試験は、本校において必要と認めた場合に限りこれを行う。

（学業成績）

第13条 学業成績の判定は、S、A、B、C、Dの5種をもって表し、次のとおりとする。

- ・90点以上をSとし、合格とする。
- ・80点以上をAとし、合格とする。
- ・70点以上をBとし、合格とする。
- ・60点以上をCとし、合格とする。
- ・59点以下をDとし、不合格とする。

- 2 本校以外の大学、短大又は専修学校専門課程等での既修得科目の履修認定は第25条による。

（教職員組織）

第14条 本校に次の教職員を置く。

	工業専門課程	商業実務専門課程	工業専門課程 (通信制)	計
学院長	1名			1名
教員	7名以上	6名以上	3名以上	16名以上
助手	若干名			若干名
事務職員	2名以上			2名以上

- 2 学院長は、校務を掌り、所属教職員を監督する。

第4章 入学、休学、退学、卒業等

(入学資格)

第15条 本校の入学資格は、次の各号の一に該当する者とする。

- (1) 高等学校、又はこれに準ずる学校を卒業した者
- (2) 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者
- (3) 文部科学大臣の指定した者
- (4) 文部科学省の行う高等学校卒業程度認定試験（旧大学入学資格検定）に合格した者
- (5) 修業年限が3年の専修学校の高等課程を修了した者
- (6) 本校において、高等学校を卒業した者に準ずる学力があると認められた者

(出願手続)

第16条 本校へ入学を希望する者は、所定の書類を提出しなければならない。

(入学選考)

第17条 入学を希望する者には選考を行い、合格した者には合格通知書を送付する。

(入学手続・入学許可)

第18条 合格通知書を受け取った者は、指定日以内に入学の手続きをしなければならない。

- 2 入学手続を完了した者には、入学許可証を送付する。

(退学)

第19条 学生が退学しようとするときは、退学願にその事由を記し、学院長の許可を受けなければならない。

(休学)

第20条 学生が病気その他やむを得ない理由により、3か月以上連続して出席することができないときは、休学願にその事由を明記し、医師の診断書等を添えて願い出て、学院長の許可を受けなければならない。

- 2 休学の期間は、当該年度内とする。ただし、特別の事情がある場合は、1年間に限り引き続き休学できるものとする。

(復学)

第21条 前条の規定により休学中の学生が復学しようとするときは、所定の書類にその事由を明記し、医師の診断書等を添えて願い出て、学院長の許可を受けなければならない。

(転入学・編入学)

第22条 転入学または編入学を希望する者には選考を行い、合格した者には合格通知書を送付

する。

(転 科)

第23条 通学制学科間の転科を志望する者に対しては、選考の上許可することができる。

(再入学)

第24条 退学等により離籍した者が、離籍した翌年度に再入学を希望する場合、選考を行い、合格した者には離籍した学年への入学を許可する。

2 再入学者の入学金は、免除する。

(修業年数の認定)

第25条 転入学・編入学を許可された者の以前に在学していた大学、短大又は専修学校専門課程等における在学期間は、1年を限度に修業年数として認定することができる。

2 転科を許可された者の以前に在籍していた学科の在学期間は、1年を限度に修業年数として認定することができる。

3 再入学を許可された者の以前に在籍していた期間は、1年を限度に修業年数として認定することができる。

(既修得単位の認定)

第26条 転入学または編入学を許可された者の以前に在学していた大学、短大又は専修学校専門課程等における授業科目の修得単位は、本校各学科の授業科目の履修とみなすことができる。

2 転科を許可された者の以前に在籍していた学科における授業科目の修得単位は、転科後の学科の授業科目の履修とみなすことができる。

3 再入学を許可された者の以前に在籍していたときの授業科目の修得単位は、再入学後の授業科目の履修とみなすことができる。

4 第1項および第2項により授業科目の履修とみなした場合、当該科目の成績評価は認定とし「R」と表す。

(出席停止)

第27条 学生が感染症に感染し、またはそのおそれがあるとき、もしくはその他必要があると認めるときは、その学生に対し出席停止を命ずることがある。

(卒 業)

第28条 各学年の教育課程の修了は、学生の平素の成績を評価し、かつ学年末において試験等による認定を行い、学生が所定の全教育課程を修了したと認められるときは、卒業証書を授与する。ただし、通信制学科の教育課程の修了は、学生の平素の成績を評価し、科目ごとに試験等による認定を行い、学生が所定の全教育課程を修了したと認められると

きは、卒業証書を授与する。

- 2 前項において、卒業を認められる者のうち、文部科学大臣が認める、工業専門課程情報システム科を修了した者については、専門士(工業専門課程)と称することができる。
- 3 第1項において、卒業を認められる者のうち、文部科学大臣が認める、商業実務専門課程情報ビジネス科を修了した者については、専門士(商業実務専門課程)と称することができる。
- 4 第1項において、卒業を認められる者のうち、文部科学大臣が認める、工業専門課程モバイル・ロボット科を修了した者については、専門士(工業専門課程)と称することができる。
- 5 第1項において、卒業を認められる者のうち、文部科学大臣が認める、工業専門課程情報デザイン科を修了した者については、専門士(工業専門課程)と称することができる。

第5章 賞 罰

(ほう賞)

第29条 成績優秀にして他の模範となる者は、次の各号に掲げるほう賞をする。

- (1) 学院長賞
- (2) 優秀賞
- (3) 努力賞
- (4) 奨励賞
- (5) その他

(懲戒)

第30条 次の各号の一に該当する者に対し、懲戒を行うことができる。

- (1) 性行不良で改善の見込みがないと認められる者
- (2) 学力劣等で成業の見込みがないと認められる者
- (3) 正当な理由がなく出席常でない者
- (4) 本校の秩序を乱し、その他学生としての本分に反した者

2 前項の懲戒は、訓告、停学及び退学とする。

(除籍)

第31条 次の各号の一に該当する者を除籍することができる。

- (1) 学生納付金を正当な理由がなく所定の期限までに納付せず、再三の督促にもかかわらず納付しない者
- (2) 1ヶ月以上にわたり音信不通の者
- (3) 休学期間を超えた者
- (4) 在学期間が4年を超えた者。通信制課程にあっては、在学期間が6年を超えた者

第6章 学生納付金

(学生納付金)

第32条 本校の学生納付金は、次のとおりとする。

課程名		工業専門課程			商業実務専門課程
区分	学科名 対象	IT・ゲーム ソフト科	ロボット・ IoTソフト科	コミック・ CGアニメ映像科	グローバルIT ビジネス科
入学金	入学時	180,000	180,000	180,000	120,000
授業料	前期	330,000	330,000	330,000	240,000
	後期	330,000	330,000	330,000	240,000
実習費	前期	60,000	60,000	60,000	40,000
	後期	60,000	60,000	60,000	40,000
施設維持費	年額	120,000	120,000	120,000	90,000
入学選考料	出願時	15,000	15,000	15,000	15,000
合計		1,095,000	1,095,000	1,095,000	785,000

ただし、通信制学科の学生納付金は、次のとおりとする。

課程名		工業専門課程
区分	学科名 対象	ITライセンス科 (通信制)
入学金	入学時	30,000
基本在籍料	年額	60,000
科目受講料	(1単位)	10,000
入学選考料	出願時	15,000
合計	(31単位履修時)	415,000

- 2 学生納付金(入学選考料を除く)は、指定日以内に納入しなければならない。ただし、真にやむを得ない事情がある場合は延納を許可することがある。
- 3 学生納付金の延納手続等については別に定める。
- 4 すでに納入した入学金及び入学選考料は、理由のいかんにかかわらず返還しない。

第7章 科目等履修生制度

(科目等履修生)

第33条 本校において開設する授業科目に対し、本校の学生以外の者から特定の科目について履修申請があったときは、本校の教育に支障がない限り、選考のうえ、科目等履修生として当該科目の履修を許可することができる。

- 2 その他、科目等履修生に関する事項は別に定める。

第8章 健康管理

(健康管理)

第34条 健康管理については健康管理規程に定める。

附 則（制定）

1. この学則は、平成5年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成6年9月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成7年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成8年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成9年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成11年3月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成12年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成18年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。
3. 現在継続中の学科（高度情報システム科、マルチメディアビジネス科、マルチメディアソフトウェア科、情報処理専攻科）は、平成19年3月31日卒業をもって終了とする。

附 則

1. この学則は、平成20年3月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成22年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成23年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成24年3月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成24年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成25年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。
3. 現在継続中の学科（マイコン・ロボット科、アニメ・デザイン科）は、平成26年3月31日卒業をもって終了とする。
4. 第25条は、平成25年度生から適用する。

附 則

1. この学則は、平成26年4月1日から施行する。ただし、第21条第3項については、平成26年3月1日より施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成27年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成27年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成27年3月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

附 則

1. この学則は、平成29年4月1日から施行する。
2. この学則の実施についての必要な事項は、学院長が別に定める。

別表1-1 IT・ゲームソフト科カリキュラム表

1年次				2年次			
科目	必須 選択	年次	時間数	科目	必須 選択	年次	時間数
ITリテラシー	必	1	36	IT・ゲームソフトドリーム	必	2	18
Javaプログラミング基礎a	必	1	108	インターフェースデザイン応用	必	2	18
Javaプログラミング基礎b	必	1	72	3DCG制作基礎	必	2	36
Javaプログラミング応用	必	1	72	ゲームソフト開発基礎	必	2	72
Javaプログラミング実用	必	1	72	Webシステム開発基礎	必	2	72
コンピュータシステム	必	1	54	Webシステム開発応用	必	2	72
システム開発とマネジメント	必	1	36	Webシステム開発実用	必	2	72
ITシステム基礎	必	1	72	Webシステム開発実践	必	2	72
ネットワーク基礎	必	1	36	ゲームソフト開発応用	必	2	72
ネットワーク・データベース	必	1	36	ネットワーク・サーバ構築	必	2	72
データベース基礎	必	1	36	IoT環境構築	必	2	72
ロボット基礎	必	1	36	ゲームシステム構築	必	2	72
情報セキュリティ	必	1	18	ゲームソフト開発実用	必	2	72
Webサイト制作基礎	必	1	36	ビックデータ解析	必	2	72
ゲーム基礎	必	1	36	英語コミュニケーションⅡa	選	2	18
インターフェースデザイン基礎	必	1	36	英語コミュニケーションⅡb	選	2	18
ゲームエンジン基礎	必	1	72	英語コミュニケーションⅡc	選	2	18
英語コミュニケーションⅠa	選	1	18	英語コミュニケーションⅡd	選	2	18
英語コミュニケーションⅠb	選	1	18	キャリアデザインⅡa	必	2	18
英語コミュニケーションⅠc	選	1	18	キャリアデザインⅡb	必	2	18
英語コミュニケーションⅠd	選	1	18	キャリアデザインⅡc	必	2	18
キャリアデザインa	必	1	18	キャリアデザインⅡd	必	2	18
キャリアデザインb	必	1	18	インターンシップ	選	2	
キャリアデザインc	必	1	18				
キャリアデザインd	必	1	18				
	1年次必須		936		2年次必須		936
	1年次選択		72		2年次選択		72
					総合計		2,016
					うち選択		144
					必須授業数		1,872

別表1-2 ロボット・IoTソフト科カリキュラム表

1年次				2年次			
科 目	必須 選択	年次	時間数	科 目	必須 選択	年次	時間数
ITリテラシー	必	1	36	ロボットソフト制作基礎	必	2	36
コンピュータシステム	必	1	54	ロボット製作基礎	必	2	36
システム開発とマネジメント	必	1	36	画像／音声処理基礎	必	2	36
情報セキュリティ	必	1	18	ロボット製作応用	必	2	36
ITシステム基礎	必	1	72	ロボット製作発展	必	2	36
Javaプログラミング基礎a	必	1	108	ロボットソフト制作応用	必	2	36
Javaプログラミング基礎b	必	1	72	ロボットソフト制作発展	必	2	36
Javaプログラミング応用	必	1	72	ロボットプログラミング	必	2	72
Javaプログラミング実用	必	1	72	ロボコンチャレンジ基礎	必	2	72
ネットワーク基礎	必	1	36	ロボコンチャレンジ応用	必	2	72
データベース基礎	必	1	36	ロボット遠隔操作基礎	必	2	72
ネットワーク・データベース	必	1	36	人工知能AI基礎	必	2	72
ゲーム基礎	必	1	36	人工知能AIプログラミング	必	2	72
Webサイト制作基礎	必	1	36	ロボコンチャレンジ実践	必	2	72
インターフェースデザイン基礎	必	1	36	ロボットシステム構築	必	2	72
ロボット基礎	必	1	36	ロボット・IoTドリーム	必	2	18
英語コミュニケーションⅠa	選	1	18	インターフェースデザイン応用	必	2	18
英語コミュニケーションⅠb	選	1	18	英語コミュニケーションⅡa	選	2	18
英語コミュニケーションⅠc	選	1	18	英語コミュニケーションⅡb	選	2	18
英語コミュニケーションⅠd	選	1	18	英語コミュニケーションⅡc	選	2	18
ロボット研究	必	1	72	英語コミュニケーションⅡd	選	2	18
キャリアデザインa	必	1	18	キャリアデザインⅡa	必	2	18
キャリアデザインb	必	1	18	キャリアデザインⅡb	必	2	18
キャリアデザインc	必	1	18	キャリアデザインⅡc	必	2	18
キャリアデザインd	必	1	18	キャリアデザインⅡd	必	2	18
				インターンシップ	選	2	
		1年次必須	936			2年次必須	936
		1年次選択	72			2年次選択	72
						総 合 計	2,016
						うち 選 択	144
						必須授業数	1,872

別表1-3 コミック・CGアニメ映像科カリキュラム表

1年次				2年次			
科目	必須 選択	年次	時間数	科目	必須 選択	年次	時間数
ITリテラシー	必	1	18	Co・Produce基礎	必	2	18
美術史・デザイン史	必	1	18	メディアリテラシー	必	2	18
カラーコーディネート基礎	必	1	18	情報セキュリティ	必	2	18
カラーコーディネート応用	必	1	18	心理学	必	2	18
シナリオ絵コンテ基礎a	必	1	18	ファンタジー世界研究	必	2	36
シナリオ絵コンテ基礎b	必	1	18	SF世界研究	必	2	36
シナリオ絵コンテ応用a	必	1	18	日本文化理解a	必	2	18
シナリオ絵コンテ応用b	必	1	18	日本文化理解b	必	2	18
英語コミュニケーションⅠa	選	1	18	日本文化理解c	必	2	18
英語コミュニケーションⅠb	選	1	18	日本文化理解d	必	2	18
英語コミュニケーションⅠc	選	1	18	CGクリエイター検定対策a	必	2	18
英語コミュニケーションⅠd	選	1	18	CGクリエイター検定対策b	必	2	18
デッサン基礎	必	1	36	英語コミュニケーションⅡa	選	2	18
デッサン応用	必	1	36	英語コミュニケーションⅡb	選	2	18
デッサン実用a	必	1	36	英語コミュニケーションⅡc	選	2	18
デッサン実用b	必	1	36	英語コミュニケーションⅡd	選	2	18
コミック基礎	必	1	18	コミックワークショップa	必選	2	54
コミック史	必	1	18	アニメワークショップa			
デジタルコミック制作基礎	必	1	36	コミックワークショップb	必選	2	54
デジタルコミック制作応用	必	1	36	アニメワークショップb			
デジタルコミック制作実用	必	1	36	3DCGワークショップa	必	2	54
3DCG基礎	必	1	18	3DCGワークショップb	必	2	54
アニメ基礎	必	1	18	統合型映像作品制作a	必	2	72
アニメ制作基礎	必	1	36	統合型映像作品制作b	必	2	72
アニメ制作応用	必	1	36	産学連携映像作品制作a	必	2	72
アニメ制作実用	必	1	36	産学連携映像作品制作b	必	2	72
3DCG制作基礎	必	1	36	サウンドデザイン応用	必	2	18
3DCG制作応用	必	1	36	サウンドデザイン実用	必	2	18
3DCG制作実用	必	1	36	先進企業研究a	必	2	18
映像基礎	必	1	18	先進企業研究b	必	2	18
映像史	必	1	18	先進企業研究c	必	2	18
映像制作基礎	必	1	36	先進企業研究d	必	2	18
映像制作応用	必	1	36	キャリアデザインⅡa	必	2	18
映像制作実用	必	1	36	キャリアデザインⅡb	必	2	18
サウンドデザイン基礎a	必	1	18	キャリアデザインⅡc	必	2	18
サウンドデザイン基礎b	必	1	18	キャリアデザインⅡd	必	2	18
キャリアデザインa	必	1	18	インターンシップ	選	2	
キャリアデザインb	必	1	18				
キャリアデザインc	必	1	18				
キャリアデザインd	必	1	18				
	1年次必須		936		2年次必須		936
	1年次選択		72		2年次選択		180
					総合計		2,124
					うち選択		252
					必須授業数		1,872

別表1-4 グローバルITビジネス科カリキュラム表

1年次					2年次					
科目		必須 選択	年 次	時間数	科目		必須 選択	年 次	時間数	
共通 科目	ITリテラシー	必	1	36	共通 科目	日本語能力II a	必	2	36	
	情報セキュリティ	必	1	18		日本語能力II b	必	2	36	
	日本語能力I a	必	1	36		日本語能力II c	必	2	36	
	日本語能力I b	必	1	36		日本語能力II d	必	2	36	
	日本語能力I c	必	1	36		ビジネス日本語能力a	必	2	36	
	日本語能力I d	必	1	36		ビジネス日本語能力b	必	2	36	
	日本文化理解I a	必	1	36		キャリアデザインII a	必	2	18	
	日本文化理解I b	必	1	36		キャリアデザインII b	必	2	18	
	日本文化理解I c	必	1	36		キャリアデザインII c	必	2	18	
	日本文化理解I d	必	1	36		キャリアデザインII d	必	2	18	
	キャリアデザインa	必	1	18		日本語能力検定対策II a	必	2	20	
	キャリアデザインb	必	1	18		日本語能力検定対策II b	必	2	20	
	キャリアデザインc	必	1	18		日本語能力検定対策II c	必	2	20	
	キャリアデザインd	必	1	18		簿記会計a	必	2	18	
	日本語能力検定対策I a	必	1	20		簿記会計b	必	2	18	
	日本語能力検定対策I b	必	1	20		データ分析基礎	必	2	18	
	日本語能力検定対策I c	必	1	20		データ分析応用	必	2	18	
	日本語能力検定対策I d	必	1	20		IT ビジネス クラス	広告デザイン基礎	必選	2	18
	日本語能力検定対策I e	必	1	80			広告デザイン応用	必選	2	18
	プレゼンテーション基礎	必	1	18			Web活用基礎	必選	2	18
プレゼンテーション応用	必	1	18	Web活用応用	必選		2	18		
ビジュアル表現基礎	必	1	18	ネットショップ出店形態	必選		2	36		
ビジュアル表現応用	必	1	18	ネットショッププロモーション	必選		2	36		
ビジネス基礎	必選	1	36	ネットショップ実践	必選		2	36		
ビジネス応用	必選	1	36	グローバルショップ実践	必選		2	36		
フローチャート基礎	必選	1	18	マーチャндаイジング	必選		2	36		
フローチャート応用	必選	1	18	大学編入対策a	必選		2	36		
ビジネスマナー基礎	必選	1	18	ストアオペレーション						
ビジュアル表現実用	必選	1	18	大学編入対策b	必選		2	36		
ビジネスマナー応用	必選	1	18	マーケティング						
業界事例	必選	1	18	大学編入対策c	必選	2	36			
サービス接遇	必選	1	18	販売・経営管理						
小売業基礎	必選	1	18	大学編入対策d	必選	2	36			
ネットショップ基礎	必選	1	18	ネットショップ運営実践						
IT ソフト クラス	グローバルITビジネス基礎	必選	1	36	IT ソフト クラス	Webコンテンツ活用基礎a	必選	2	18	
	グローバルITビジネス応用	必選	1	36		Webコンテンツ活用基礎b	必選	2	18	
	Webシステム活用基礎	必選	1	18		Webコンテンツ活用応用	必選	2	18	
	Webシステム活用応用	必選	1	18		Webコンテンツ活用実用	必選	2	18	
	コンピュータシステム	必選	1	18		Webプログラミング基礎a	必選	2	72	
	データベース基礎	必選	1	36		Webプログラミング基礎b	必選	2	72	
	ネットワーク基礎	必選	1	36		Webプログラミング応用	必選	2	72	
	グローバルITシステム	必選	1	36		Webプログラミング実用	必選	2	72	
						Webプログラミング実践	必選	2	40	
				インターンシップ・ボランティア	選	2				
		1年次必須	880				2年次必須	820		
		1年次選択	0				2年次選択	0		
						総合計		1,700		
						うち選択		0		
						必須授業数		1,700		

別表1-5 ITライセンス科カリキュラム表

科 目	時間		必須 選択	年次	単位数
	通信	スクー リング			
コンピュータリテラシ	90		選択	1	2
コンピュータシステム	90		選択	1	2
ネットワーク基礎	45		選択	1	1
データベース基礎	45		選択	1	1
ビジネス数学	90		選択	1	2
Officeツール	90		選択	1	2
Linux基礎	45		選択	1	1
Webページ制作	30	24	選択	1	2
クラウド概論	90		選択	1	2
システム設計	45		選択	1	1
オブジェクト指向	45		選択	1	1
アルゴリズム	45		選択	1	1
HTML/CSS	30	24	選択	1	2
JavaScript	30	24	選択	1	2
PHP	30	24	選択	1	2
アプリケーション構築	30	24	選択	1	2
サーバ構築	10	32	選択	1	2
サーバサイドプログラミングA	30	24	選択	1	2
CMS演習	45		選択	1	1
データベース演習A	90		選択	1	2
ネットワーク応用	90		選択	2	2
ビジネス統計	90		選択	2	2
Linux応用	90		選択	2	2
Java	60	48	選択	2	4
サーバサイドプログラミングB	90		選択	2	2
クラウドシステム	80	40	選択	2	4
仮想化技術	70	8	選択	2	2
データベース演習B	90		選択	2	2
ソーシャルアプリ開発	90		選択	2	2
モバイルプログラミング	90		選択	2	2
Web制作	80	40	選択	2	4
ビッグデータ	80	40	選択	2	4
必 須	0	0			0
選 択	2,045	352			65
総 合 計	2,045	352			65
うち選択	2,045	352			65
必須授業数	0	0			0
卒業に必要な時間数及び単位数	1,460	240			62