

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																								
秋田コア ビジネスカレッジ	昭和61年9月26日	小野 巧	〒010-0001 秋田県秋田市中通五丁目4番12号 (電話) 018-832-8303																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人 コア学園	昭和61年9月26日	神山 恵美子	〒010-0065 秋田市茨島一丁目4番80号 (電話) 018-865-0188																								
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																							
工業	専門課程	高度職業実践科 (ITスペシャリストコース)	平成7年文部科学大臣告示 第7号	—																							
学科の目的	ロボット技術や自動運転技術、人工知能、IoTなどITの最先端技術を学び、高度なIT関連の資格を取得する。																										
認定年月日	平成27年2月17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																				
3	年	2820	1230	1590	0	0	0																				
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																						
学科で30人	9人	0人	2人	4人	6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 試験、課題、出席、授業態度等の総合評価で行う																							
長期休み	■学年始: 4月 1日 ■夏 季: 7月17日～8月15日 ■冬 季: 12月18日～1月10日 ■春 季: 3月 1日～3月31日 ■学年末: 3月31日		卒業・進級 条件	■卒業条件 成績要件と資格要件を満たしていること ■進級要件 成績要件と出席要件を満たしていること																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話・メール連絡、保護者連携、個人面談、三者面談を実施し、早期対応を図る		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動、学校祭、スポーツ大会、 卒業研究発表会																							
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) エイデイケイ富士システム株式会社 IT関連業界 ■就職指導内容 自己分析、業界研究、書類作成支援、面接対策 ■卒業生数 3 人 ■就職希望者数 1 人 ■就職者数 1 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 33.3 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 2 年度卒業者に關する 令和3年5月1日 時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に關する令和3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>応用情報技術者試験</td><td>①</td><td>0人</td><td>0人</td></tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td><td>①</td><td>2人</td><td>0人</td></tr> <tr> <td>情報セキュリティマネジメント試験</td><td>①</td><td>0人</td><td>0人</td></tr> <tr> <td>ITパスポート</td><td>①</td><td>3人</td><td>2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 ETロボコン2021(ソフトウェアモデリング+ロボット制御コンペティション)チャンピオンシップ大会出場				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	応用情報技術者試験	①	0人	0人	基本情報技術者試験	①	2人	0人	情報セキュリティマネジメント試験	①	0人	0人	ITパスポート	①	3人	2人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
応用情報技術者試験	①	0人	0人																								
基本情報技術者試験	①	2人	0人																								
情報セキュリティマネジメント試験	①	0人	0人																								
ITパスポート	①	3人	2人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 令和2年4月1日時点において、在学者10名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者10名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任制による出席管理、入学時のオリエンテーションや個人面談による学習目標設定、定期的な個人面談、資格取得支援を通じた学習意欲の向上、保護者連携		■中退率 0 %																								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 コア奨学金制度、在校生特待制度 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象外																										
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	https://core-akita.ac.jp/abc/course/high_engineer/it_specialist/																										

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

- ・企業等における現在のニーズ、雇用の状況変化に速やかに対応する。
- ・最新の業界の動向を掴み、実務の知識・経験に基づく実践的な知識・技術等の教授を可能とする。
- ・学生自らがキャリア選択・キャリア形成を主体的に行っていくためのスキルを身に付けさせる。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会等は、学科ごとに組織され、委員会で提言されたことを、カリキュラム検討委員会で諮り、教育課程の編成に活かす。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3年7月30日現在

名 前	所 属	任期	種別
菅原 恵悦	一般社団法人 秋田県情報産業協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	①
松野奈央子	株式会社 コア 秋田技術センター	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
櫻井 智治	一般社団法人 秋田県情報産業協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	①
中山 雅也	秋田協同印刷株式会社	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
小笠原 貴史	フォームズ株式会社	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
八木澤 栄治	株式会社フォチューナ	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	③
米谷 久志	秋田コアビジネスカレッジ 学科主任	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
藤井 孝太郎	秋田コアビジネスカレッジ 学科主任	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
奥山 幸平	秋田コアビジネスカレッジ 教員	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	
黒澤 勝	秋田コアビジネスカレッジ 教員	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回開催 (6月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年6月18日 16:20～17:05

第2回 令和2年10月28日 16:15～17:05

(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

現場に求められる品質管理や工程管理、コミュニケーション力などのマネジメントスキル、現在の業界で求められるクラウド技術等のテクニカルスキルについて意見を取り入れ、令和3年度のカリキュラムに反映した。

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

実践において学ぶことによる ① 学習意欲の向上 ② 専門知識・技能の充実・深化 ③ 高い職業意識の醸成
 ④ 責任感・自立心の形成を目的とする。
 また、講義等で得た知識を確認するとともに実社会におけるルールを肌で感じ、組織の中で生きる上で必要な態度やスキル(職業観・勤労観の育成)を身に付ける。
 さらに今後の学習方針を自ら確かめ、進路適性の確認と職業選択の機会とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

連携企業と取り交わす職業教育協定書等に基づき、次の内容で実施している。

- 1 担当者による事前打ち合わせ(実施時期・内容・成果物・評価等を決定)
- 2 連携企業より素材の提供および必要に応じて学生への説明、現場見学等の実施
- 3 制作実施(連携企業担当者および本校教員による指導)
- 4 プレゼンテーション、連携企業による評価
- 5 グループによる振り返り

(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
プロジェクト開発演習	企業と連携することにより、実践的なプロジェクトによる開発ができるようになる。	株式会社コア 秋田技術センター
卒業研究	2年間または3年間で習得した知識や技術をもとに、個人あるいはチームで制作や研究を行い、成果を発表する。	株式会社フィデア情報総研
卒業研究	2年間または3年間で習得した知識や技術をもとに、個人あるいはチームで制作や研究を行い、成果を発表する。	株式会社アキタシステムマネジメント
システム開発応用演習	チームを組み、他者と協力してシステム開発を行うことができる。Web系アプリケーションを企画し、開発することができる。	フォームズ株式会社
人工知能演習	機械学習・深層学習の基礎知識を利用してデータの収集や学習モデルの選定を行い、実践的なアプリケーション開発ができる。	フォームズ株式会社

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

- ・実務に関する知識・技術・技能の向上と指導力の向上を目指した研修を実施する。
- ・階層別研修等による組織的な人材育成の取り組みを支援し、教員の学ぶ意欲や向上心を喚起し、自己啓発意欲を高める。

(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「職業教育研究開発センター第12回公開研究会」(学校法人敬心学園)

期間: 令和2年8月29日(土) 対象: 教員
 内容: 専修学校教育における ICT の拡がりを考える

研修名「キャノン C & C 株式会社 主催オンラインセミナー」

期間: 令和2年9月11日(金) 対象: 教員
 内容: 成功する RPA 失敗する RPA ～テレワーク環境での RPA 活用事例～

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「教学 Web セミナー」

期間: 令和2年7月30日(木) 対象: 教員
 内容: Withコロナ時代に求められる教育・指導体制とは

研修名「e講師オンライン会員校限定 公開セミナー」

期間: 令和2年10月9日(金) 対象: 教員
 内容: プロ面接官が採用側目線から伝えるコロナ禍における就活対策支援のポイント

(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

教職員の能力開発、向上に資するため、業界団体や企業が主催する研修会、セミナー等に参加し、業界分野の知識、実務の修得・向上に努める。また、情報関連業界の現状や実態について授業等において活用できる情報を収集する。

②指導力の修得・向上のための研修等

教職員の能力開発、向上に資するため、業界団体や企業が主催する研修会、セミナー等に参加し、学生に対する指導力や講義力を高める研修やカウンセリング力向上を図り、知識、実務の修得・向上に努める。

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

どのような学校であり、どのような状況であるのかなど学校全体の状況を把握できるようにする。

- ・教育目標や教育活動の計画、状況、実績について必要な情報を提供し説明する
- ・学校の活動の状況やその成果・実績を広く社会一般にアピールする
- ・学校の問題点を共有し、改善に向けた取組みについての承認を得る
- ・学校運営の状況等に関する情報を公表し、公的な認可を受けた教育機関として、説明責任を果たす
- ・本校の活動等に対する関係業界、所轄庁、地域住民、高等学校、学生、保護者等の理解を深める

(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	・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか
(2)学校運営	・目的等に沿った運営方針が策定されているか
(3)教育活動	・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
(4)学修成果	・就職率の向上が図られているか
(5)学生支援	・進路・就職に関する支援体制は整備されているか
(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
(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
(8)財務	・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか
(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
(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
(11)国際交流	

※(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

・学校関係者評価委員会において、委員より情報公開に関する資料について、見やすさや分かりやすさといった表現についての意見を受け、自己評価報告書の書式を見直し、評価項目に対する取り組みや課題等コメント欄の一覧性を高めるなど、報告書の改訂を行った。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年7月30日現在

名 前	所 属	任期	種別
菅原 恵悦	一般社団法人 秋田県情報産業協会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	業界団体
吉川 裕太	吉川税理士事務所	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	企業等委員
浅野 雅彦	秋田商工会議所	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	業界団体
石田 雄哉	秋田市立 秋田商業高等学校	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	有識者
畠山 昭広	秋田県医師会	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	業界団体
橋本 浩	ホテルメトロポリタン秋田	令和3年4月1日～令和4年3月31日(1年)	企業等委員

※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

URL:<https://core-akita.ac.jp/abc/public/>

公表時期: 令和3年7月

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

本校は、企業等学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携協力の推進に資するため、成果等を含めた教育活動、その他の学校運営状況に関する情報を積極的に提供するものとする。

なお、情報提供に当たっては、個人情報の取扱いに留意し、公正な情報の表示に努めるものとする。

(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	教育方針、教育理念、沿革、本校の特色
(2)各学科等の教育	修業年限、募集人数、学科紹介、カリキュラム、資格取得、卒業者の進路
(3)教職員	組織図、教職員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育、産学連携
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事、教育施設・設備
(6)学生の生活支援	就職支援
(7)学生納付金・修学支援	学費サポート、奨学金制度
(8)学校の財務	財務情報
(9)学校評価	自己評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

ホームページ

URL:<https://core-akita.ac.jp/abc/>

授業科目等の概要

(工業専門課程高度職業実践科) 令和3年度															
分類			授業科目名	シラバス概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
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	
○			キャリア開発Ⅰ	今後のキャリアについて考え、働くために必要な能力について意識し、就職活動につなげる。グループワークを通して、コミュニケーション能力を高める。また、一般常識試験や適性試験に対応出来る能力を身に付ける。	1後	30	2	○			○		○		
○			キャリア開発Ⅱ	今後のキャリアについて考え、働くために必要な能力について意識し、就職活動につなげる。グループワークを通して、コミュニケーション能力を高める。また、一般常識試験や適性試験に対応出来る能力を身に付ける。	2後	30	2	○			○		○		
○			キャリア開発Ⅲ	今後のキャリアについて考え、働くために必要な能力について意識し、就職活動につなげる。グループワークを通して、コミュニケーション能力を高める。また、一般常識試験や適性試験に対応出来る能力を身に付ける。	3前	30	2	○			○		○		
○			ホームルーム／就職支援	クラスの生活の充実と向上に関する話し合いの活動、イベントに関する係活動、生徒に有益な情報を提供し学習・進路・勤労・人生などに対する思索を促すガイダンス活動などを行う。	1通	60		○			○		○		
○			ホームルーム／就職支援	クラスの生活の充実と向上に関する話し合いの活動、イベントに関する係活動、生徒に有益な情報を提供し学習・進路・勤労・人生などに対する思索を促すガイダンス活動などを行う。	2通	60		○			○		○		
○			ホームルーム／就職支援	クラスの生活の充実と向上に関する話し合いの活動、イベントに関する係活動、生徒に有益な情報を提供し学習・進路・勤労・人生などに対する思索を促すガイダンス活動などを行う。	3通	60		○			○		○		
○			表計算処理演習	Excelの基本操作をマスターし、表とグラフの作成・編集作業をできる力を身につける。	1前	40	1		○		○		○		
○			文書処理演習	Wordの基本操作を習得し、さらに様々なビジネス文書の作成演習を通して、ビジネス文書の作り方を身に付ける。	1前	40	1		○		○		○		

○		IT基礎	ビジネスや社会の目線から情報技術をとらえられるビジネスセンス、ITリテラシーを身につける。ITに関わる全ての社会人が身につけるべき知識を習得する。	1通	240	16	○		○		○	
○		アルゴリズム基礎	教材のサンプルプログラムを机上でトレースすることにより、プログラムの流れやアルゴリズムの考え方を把握する。問題演習を通して疑似言語の読み書きの練習を行う。	1通	60	4	○		○		○	
○		経産省試験対策Ⅰ	国家試験の経済産業省情報処理技術者試験に合格する。個人の目指す専門分野に応じて目標を設定する。	1後	180	12	○		○		○	
○		経産省試験対策Ⅱ	国家試験の経済産業省情報処理技術者試験に合格する。個人の目指す専門分野に応じて目標を設定する。	2通	240	16	○		○		○	
○		経産省試験対策Ⅲ	国家試験の経済産業省情報処理技術者試験に合格する。個人の目指す専門分野に応じて目標を設定する。	3通	240	16	○		○		○	
○		ITサービス企画Ⅰ	現在展開されているIT関連技術や社会状況に対し興味を広げ、将来に対して新規事業について創成を考察できるようになる。	1前	30	1		○	○		○	
○		ITサービス企画Ⅱ	自社サービス型の情報システムを企画し、提案書の作成と提案型のプレゼンテーションができるようになる。	2前	30	1		○	○		○	
○		システム開発演習	チームのメンバーと協力し、システム開発作業ができる。本科目を通してシステム開発の進め方を理解し、実践できる。	1後	90	3		○	○		○	○
○		システム開発応用演習	チームのメンバーと協力し、システム開発作業ができる。本科目を通してシステム開発の進め方を理解し、実践できる。	3前	120	4		○	○		○	○
○		プロジェクト開発演習	プロジェクトメンバーと協力し、管理されたシステム開発作業ができる。	2後	180	6		○	○		○	○
○		Pythonプログラミング	Python言語を題材にして、プログラミングの基礎を習得する。Python言語を使用して簡単なアプリケーションの開発ができるようになる。	1通	90	3		○	○		○	
○		C#プログラミング	C#の文法の概要およびVisual Studio の使用方法(プロジェクトの作成、プログラミング、デバッグ)について学ぶ。	2前	30	1		○	○		○	

○		スマホアプリ 演習	Android用アプリを企画、制作、テストができるようになる。	1 後	30	1		○	○	○							
○		ロボットプログラミング演習Ⅰ	LEGO Mindstormの機能・性能を100%活用したプログラムを作成し、テストを重ねるごとに性能を向上させる。	2 前	120	4		○	○	○							
○		ロボットプログラミング演習Ⅱ	LEGO Mindstormの機能・性能を100%活用したプログラムを作成し、テストを重ねるごとに性能を向上させる。	3 前	120	4		○	○	○							
○		3Dアプリ演習	3DゲームエンジンUnityを使用してゲームを制作できる。U22プログラミングコンテストや仙台ゲームアプリコンテストへ応募する。	1 後	30	1		○	○	○							
○		Web ページ 制作	HTML5やCSS3を使用してWeb ページ制作の演習を行う。演習を通して身につけた技術を活用し、実際にWeb ページの制作を行う。CSSフレームワークであるBootstrapについては概要のみ触れる。また、HTML5レベル1に向けた試験対策を行う(任意)。	1 通	30	1		○	○	○							
○		IoT演習	IoT (Internet of Things) の概要を知り、小型コンピュータを実際に使用した演習を通して、簡単なIoTサービスの開発ができる。	2 前	30	1		○	○	○							
○		人工知能基礎 演習	人工知能技術の概要を理解し、学習機能を利用したアプリケーションの作成ができる。	2 後	30	1		○	○	○							
○		人工知能演習	人工知能技術の概要を理解し、学習機能を利用したアプリケーションの作成ができる。高度な学習機能を活用できる。	2 後	30	1		○	○	○							○
○		人工知能応用 演習	機械学習・深層学習の基礎知識を利用してデータの収集や学習モデルの選定を行い、実践的なアプリケーション開発ができる。	2 後	60	2		○	○	○							
○		UI プログラミ ング	3DCGおよびAR/VR 技術を活用し、ユーザインターフェースの企画・設計・実装を行えるようになる。	2 後	30	1		○	○	○							
○		Linux基礎演 習	LinuCレベル1相当のLinuxスキルを身につける。	1 後	30	1		○	○	○							
○		Linux演習	LinuCレベル1相当のLinuxスキルを身につける。	2 前	30	1		○	○	○							

[illegible]

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
科目ごとの出席率が3分の2以上であること、また、科目ごとの試験を行いその他の成績を含め、その結果が優・良・可のいずれかであること。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	21週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。