

職業実践専門課程等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 (住所) 秋田県秋田市中通5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 (住所) 秋田県秋田市茨島一丁目4番80号 (電話) 018-865-0188									
分野	認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度						
工業	専門課程		高度職業実践科 (Web・CGクリエイターコース)		平成 7(1995)年度		-		平成27(2015)年度						
学科の目的		Web技術やWebデザイン、グラフィックデザイン、動画編集を主体とする商業デザインについてしっかりと基礎知識・技術を身に付け、実務において応用し、主体的に学び続け時代の変化に対応出来るクリエイティブな人材を育成する。													
学科の特徴(主な 教育内容、取得可 能な資格 等)		コンテスト応募、技能五輪全国大会・若年者ものづくり競技大会等への大会出場による実践力向上													
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	昼間	※単位時間、単位いづれ かに記入		2,805 単位時間		465 単位時間		2,280 単位時間		60 単位時間		0 単位時間		0 単位時間	
				単位		単位		単位		単位		単位		単位	
生徒総定員		生徒実員(A)		留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)		中退率							
30 人		10 人		0 人		0 %		0 %							
就職等の状況		■卒業者数(C) : 4 人													
		■就職希望者数(D) : 4 人													
		■就職者数(E) : 4 人													
		■地元就職者数(F) : 3 人													
		■就職率(E/D) 100 %													
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 75 %													
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C) 100 %													
		■進学者数 0 人													
		■その他													
		特になし													
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													
		※有の場合、例えば以下について任意記載													
		評価団体:		受審年月:		評価結果を掲載した ホームページURL									
当該学科の ホームページ URL		https://core-akita.ac.jp/abc/course/high_engineer/creator/													
企業等と連携した 実習等の実施状況 (A、Bいずれか に記入)		(A:単位時間による算定)													
		総授業時数 2,805 単位時間													
		うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数 60 単位時間													
		うち企業等と連携した演習の授業時数 240 単位時間													
		うち必修授業時数 2,805 単位時間													
		うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数 60 単位時間													
		うち企業等と連携した必修の演習の授業時数 240 単位時間													
		(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数) 60 単位時間													
		(B:単位数による算定)													
		総単位数 0 単位													
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数 単位															
うち企業等と連携した演習の単位数 単位															
うち必修単位数 単位															
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数 単位															
うち企業等と連携した必修の演習の単位数 単位															
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数) 単位															
教員の属性(専任 教員について記 入)		① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等において その担当する教育等に従事した者であって、当該専門課 程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六 年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号) 1 人													
		② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号) 0 人													
		③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号) 0 人													
		④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号) 0 人													
		⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号) 1 人													
		計 2 人													
		上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の 実務の能力を有する者を想定)の数 0 人													

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。
- ・専門的な教育内容・方法の改善・充実を図る。
- ・企業・業界団体等からの意見を十分に活かし、カリキュラムの改善等の教育課程の編成を定期的に行う。

(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7年7月18日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐藤 正人	一般社団法人 秋田県情報産業協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
夏井 巧	一般社団法人 秋田県情報産業協会	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	①
石川 信樹	株式会社コア 秋田技術センター	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
中山 雅也	秋田協同印刷株式会社	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
福士 浩悦	株式会社トラパンツ	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	③
米谷 久志	秋田コアビジネスカレッジ 教務部長	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
黒澤 勝	秋田コアビジネスカレッジ 情報システム科 主任	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
小松 玲	秋田コアビジネスカレッジ 情報システム科 教員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—
伊藤 穂乃佳	秋田コアビジネスカレッジ 情報システム科 教員	令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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(6月、10月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月12日 16:20～17:05

第2回 令和6年10月24日 16:15～17:05

0

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

卒業研究および企業内実習における企業との連携について、企業内実習については人的・物理的なセキュリティ、情報管理面で学生の受け入れは難しいとの意見があったため、連携方法を見直し、企業より担当者を講師として学校へ派遣いただき、学校内での実習・演習授業を実施継続している。

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	企業連携の方法	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ポートフォリオ制作Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	企業と連携し、実務をイメージした冊子制作	秋田協同印刷株式会社
ポートフォリオ制作Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	企業と連携し、実務をイメージした冊子制作	秋田県情報産業協会

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 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 ・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：教育現場と生成AIについて		連携企業等：秋田大学
期間：2024/7/9		対象：教職員
内容：デジタル社会で質の高いつながりを創り出すために		
研修名：企業向けSNSマーケティングセミナー		連携企業等：マネジメントオフィス檜
期間：2024/10/17		対象：教職員
内容：SNSの効果的な運用、デジタルマーケティング、生成AIの活用等		
研修名：	0	連携企業等：0
期間：	0	対象：0
内容：0		
②指導力の修得・向上のための研修等		
研修名：カウンセリングに関する研修会		連携企業等：臨床心理士・公認心理師
期間：2024/5/24		対象：教職員
内容：スクールカウンセリングの状況報告、教職員が注意すべき事項についての助言・提案		
研修名：	0	連携企業等：0
期間：	0	対象：0
内容：0		
研修名：	0	連携企業等：0
期間：	0	対象：0
内容：0		

(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

研修名:	情報産業協会地域連携セミナー	連携企業等:	秋田県情報産業協会
期間:	2025/5/14	対象:	教職員
内容	県内外のIT人材の育成や活用の事例紹介、人材育成と地域貢献のあり方		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	カウンセリングに関する研修会	連携企業等:	臨床心理士・公認心理師
期間:	2025/5/9	対象:	教職員
内容	スクールカウンセリングの状況報告、教職員が注意すべき事項についての助言・提案		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		
研修名:	0	連携企業等:	0
期間:	0	対象:	0
内容	0		

URL: <https://core-akita.ac.jp/abc/public/>
公表時期: 2025/7/31

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
(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 ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

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

公表時期: 2025/7/31

授業科目等の概要

(専門課程 高度職業実践科 (Web・CGクリエイターコース))																
	分類			授業科目名	授業科目概要	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	
1	○			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通	30	2	○			○			○	
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通	30	2	○			○			○	
3	○			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通	30	2	○			○			○	
4	○			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。就職試験ならびに就職後に必要とされる、常識やビジネスセンスを身につける。	1通	45	0	○			○			○	
5	○			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。就職試験ならびに就職後に必要とされる、常識やビジネスセンスを身につける。	2通	45	0	○			○			○	
6	○			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。就職試験ならびに就職後に必要とされる、常識やビジネスセンスを身につける。	3通	45	0	○			○			○	
7	○			一般教養	社会人として、またデザイナーとして基盤となる一般教養をグループ学習を通じて身につける。	1後	30	2		○		○			○	
8	○			一般教養	社会人として必要な一般教養を、応用的な表計算処理やマクロなどの実務的な学習を通じて身につける。	2前	30	1		○		○			○	
9	○			一般教養	社会人として必要な一般教養を、応用的な表計算処理やマクロなどの実務的な学習を通じて身につける。	3前	30	1		○		○			○	
10	○			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つける。	1通	30	1		○		○			○	
11	○			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	30	1		○		○			○	
12	○			IT基礎	Webデザインを行うために必要な基礎知識、インターネットに関する知識を習得する。ネット社会に関わる著作権といった部分をしっかりと理解する。	1前	30	2	○			○			○	
13	○			色彩基礎	色彩における基本的用語、色の表示方法、光と色の見え、色の持つ心理的・視覚効果、色彩調和などについて学習する。	1前	30	2	○			○			○	
14	○			色彩応用	色彩基礎で学習した内容に加え、照明、色名、表色系、配色技法、配色イメージ、ビジュアルデザインなどについて学習する。	1通	30	2	○			○			○	
15	○			情報デザイン	情報の収集をはじめ、分析力、発想・企画力、編集・表現力などの情報を伝える能力（コミュニケーションスキル）について学習し、情報社会で問題解決を行う上での基礎的能力の向上を目指す。	1前	30	2	○			○			○	

16	○		表現基礎	基本形態・幾何形態の描画法、透視図法の考え方、陰影など、コンピュータグラフィックスを表現する上で必要となる「物を描く力」を養う。	1 前	30	2	○		○		○	
17	○		企画・デザイン・プレゼン演習	アイデアの出し方、デザインの作り方、プレゼンテーション技法などグループワーク等を通して学ぶ。	1 通	30	1	○		○		○	
18	○		コンピュータグラフィックス	フォトレタッチソフトの基本操作を理解し、画像合成、色調補正などの編集テクニックを習得する。ドロー系ソフトの特徴であるパスを使った描画方法を習得し、2次元CGの作成技術と制作工程を理解する。	1 前	90	3		○	○		○	
19	○		ポートフォリオ制作Ⅰ	個人またはグループ単位に制作を行い、状況に応じた各種アプリケーションの使いこなし、アプリケーション間の連携、作品制作における各工程を理解する。	1 後	120	4		○	○	○		○
20	○		Webページ制作／プログラミング	インターネットにおけるHTML5をベースとしたWebページ作成技術やWebデザイン・CSSレイアウトについて理解を深める。Web標準のスク립ト言語JavaScriptを学習。DOMやHttpRequest等を理解し、Webページの動的アクションなどを設定する。	1 通	120	4		○	○		○	
21	○		Webコンテンツ制作	WEBページ制作と連携したWEB系コンテンツの作成をメインに行う。CSS3や動画コンテンツの埋め込みなどの応用も行う。	1 後	90	3		○	○		○	
22	○		WebDB	Webページにおけるデータベース（以下、DB）の役割を理解する。Webページを身近なもの（SNSシステム）と関連付けて、DBの役割、操作、活用方法を学ぶ。	1 後	60	2		○	○			○
23	○		マイトレーニング	個人で検定試験合格や競技大会出場、コンテスト入賞など目標設定し、伸ばしたいスキルを磨く。	1 後	30	1		○	○		○	
24	○		マイトレーニング	個人で検定試験合格や競技大会出場、コンテスト入賞など目標設定し、伸ばしたいスキルを磨く。	2 通	60	2		○	○		○	
25	○		マイトレーニング	個人で検定試験合格や競技大会出場、コンテスト入賞など目標設定し、伸ばしたいスキルを磨く。	3 通	60	2		○	○		○	
26	○		Web制作	デファクトスタンダードとしてのjQueryといったJavaScriptなどのフレームワークやPHPなど多彩に使用したWebサイト制作の効率化を学習する。	2 前	120	4		○	○		○	
27	○		Webプログラミング応用	Web標準のスク립ト言語JavaScript（jQuery）を学習する。WebAPIの利用やJSのリメディアルも含めてDOMやAJAX等を中心に学習する。	2 通	90	3		○	○		○	
28	○		ポートフォリオ制作Ⅱ	企業と連携し、実務をイメージした形で個人またはグループ単位に制作を行い、実践力、コミュニケーション力の向上を図る。	2 前	120	4		○	○			○
29	○		動画制作	映像の合成、エフェクト、アニメーションなどのデジタル映像を制作するための基本的な知識を習得し、作品ジャンルごとの制作工程を理解する。	2 前	90	3		○	○		○	
30	○		進級制作	2年目の集大成として実践的な制作または研究を行う。効果的なプレゼンテーション技法をマスターする。	2 後	360	12		○	○		○	
31	○		インターンシップ	企業において実際の職務を体験し、実務能力や主体性、コミュニケーション能力の向上を図る。	2 後	60	2			○	○		○
32	○		Web技術（サイト構築）	REST APIを用いたWebサービスの開発においてVue.jsによるフロントエンド開発を目標とする。	3 前	90	3		○	○		○	
33	○		Web技術（サーバーサイド）	Laravelを使ったWebサービスの開発することを目標とする。	3 通	120	4		○	○		○	
34	○		ポートフォリオ制作Ⅲ	企業と連携し、実務をイメージした形で個人またはグループ単位に制作を行い、実践力、コミュニケーション力の向上を図る。	3 前	120	4		○	○			○

35	○		モーショングラフィックス	デジタル映像を制作するための基本的な知識を習得する。動画制作工程（プリプロダクション～ポストプロダクション）を理解する。	3 前	90	3		○		○		○		
36	○		卒業研究	2年間で習得した知識や技術をもとに、集大成として作品制作・研究を行い、成果を発表する。	3 後	360	12		○		○		○		
合計					36	科目	2805 単位（単位時間）								

卒業要件及び履修方法										授業期間等	
卒業要件：成績要件（総単位数の70%以上）、資格要件（資格ポイント2以上）、出席要件（出席率80%以上）を満た										1 学年の学期区分	2 期
履修方法：講義においては期末試験または検定試験、演習においては期末試験または課題提出により科目評										1 学期の授業期間	23 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。