

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				
静岡産業技術 専門学校	昭和51年3月30日	遠藤 進	〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 静岡理工科大学	昭和27年3月31日	外山 浩介	〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333				
目的	クラウドコンピューティングやIoT(Internet of Things)など、次々に新しい技術が登場する情報系分野において、幅広い視野と質の高い情報収集力を持ち、常に新しいことにチャレンジする技術者の育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	みらい情報科	—	平成23年文部科学省 告示第170号			
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
4年	昼間	3870	1590	3000	120	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
100人	76人	6人	16人	22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 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。			
長期休み	■学年始: 4月 1日～ 4月 8日 ■夏季: 7月19日～ 8月31日 ■冬季: 12月20日～ 1月 7日 ■学年末: 3月10日～ 3月31日		卒業・進級条件	■全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 ■年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 ■学納金に未納がないこと。			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等		課外活動	■課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 IT業界、通信ネットワーク業界等 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 87% ■その他 静岡大学大学院への進学 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年5月1日 時点の情報)		主な資格・検定等	■基本情報技術者 ■応用情報技術者 ■工事担任者DD3種 ■C言語検定2・3級 ■Microsoft Office Specialist ■LPIC Level 1 ■Android技術者認定試験			
中途退学の現状	■中途退学者 6名 平成27年4月1日 在学者 82名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 76名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)		■中退率 7.3%				
■中途退学の主な理由 進路変更(就職)、学業不振、体調不良、学費支払いにおける経済的理由							
■中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。							
ホームページ	URL: http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

経済産業省の情報処理技術者試験や各種ベンダ試験の合格を目指す教育カリキュラム・教育時間を基に、情報処理産業界において必要な技術、知識などの企業ニーズを取り入れるため教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係者の意見等を加え授業科目及び授業時間を編成している。また、教育内容は業界のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラム及びシラバスの内容を改善している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
木田 徳彦	一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 理事
杉山 全美	
桜井 俊秀	株式会社富士フォーチュン 代表取締役
三上 慎太郎	静岡産業技術専門学校 教務課長
塩崎 雅基	静岡産業技術専門学校 みらい情報科 学科長
小澤 稔	静岡産業技術専門学校 コンピュータ科 学科長
島田 幸紀	静岡産業技術専門学校 コンピュータ科 教諭
米山 和宏	静岡産業技術専門学校 みらい情報科 コンピュータ科 教諭
内藤 晶子	静岡産業技術専門学校 みらい情報科 コンピュータ科 教諭

(開催日時)

第1回 平成27年3月16日 14:00~15:40

第2回 平成27年8月19日 10:00~11:50

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

学科の育成目標の一つであるコンピュータプログラマ・システムエンジニアとしての基礎知識・基礎技術を修得するための実践的教育が可能な、当該企業に所属する方を講師として派遣し、校内において指導が可能な企業を選定している。また機密保持契約等により現場の情報を提供できない企業を除くことも方針に含まれる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
情報科学演習	情報システムのプロセスを理解し、モデリングをどのように行うかを理解し、成果をまとめ、モデルに対応したプログラムを作成できるようになる。	株式会社アバンセシステム

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴木システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイピー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(工業専門課程 未来情報科) 平成28年度															
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	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	1通	60	2		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅱ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	2通	30	1		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅲ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	3通	60	2		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅳ		4通	60	2		○		○				
○			ビジネスアプリケーション	情報リテラシとして、Office系アプリケーションの利用技術を習得し、レポート作成およびプレゼン資料作成の能力を身に着ける。	1後	60	2		○		○			○	
○			コンピュータ数学Ⅰ	工学で求められる三角関数、複素数、ベクトルの基礎を学習する。	1後	60	4	○			○			○	
○			情報理論Ⅰ	情報理論を学ぶ上で必要となる確率論を学ぶ。その上で、通信路、情報源、情報量の概念を定義する。	1後	30	2	○			○				○
○			コンピュータシステム	ソフトウェア、ハードウェア、インターネットについての基本概念など、情報科学の出発点となる知識を学ぶ。	1通	60	4	○			○				○
○			ネットワーク基礎	多様化、大容量化しているデータの通信に用いられる基礎的な技術内容を習得する。	1後	30	2	○			○				○
○			情報セキュリティ基礎	インターネットの仕組みを理解し、様々な脅威に対する情報セキュリティを学ぶ。自分で日常生活や仕事に活用できるようになることを目指す。	1前	30	2	○			○				○

○		情報基礎理論	様々なデータ構造と、それを取り扱う基本的なアルゴリズムを通して、アルゴリズムの設計や解析のための理論を学習する。	1通	60	4	○		○	○				
○		コンピュータテクノロジー	オペレーティングシステムの役割（割り込み、仮想記憶、主記憶など）や、機能の利用技術などを習得する。	1後	30	1		○	○			○		
○		データベース基礎	扱うデータの量や質が多様化、複雑化、大規模化してきているため、このようなデータを蓄積、管理し、効率的に利用するための基本概念を学習する。	1前	30	2	○		○			○		
○		ITストラテジ演習	伝統的な手法を超える、IT連動を前提にした問題抽出や原因分析を学び、演習を通して問題抽出や、ムダ取り法を身に付ける。	1通	60	2		○	○			○	○	
○		ネットワーク演習	ネットワークに関する基本技術や仕組みを学ぶ。具体的にはアナログ通信とデジタル信号、ネットワークの接続技術などについて学ぶ。	1前	30	1		○	○				○	
○		プログラム言語 I	C言語で多用される文法と処理の基本的な手続きを学び、プログラム手法を同時に習得する。	1通	120	4		○	○			○	○	
○		応用プログラミング I	Java言語を対象として、基本的な知識の理解と、プログラム作成環境の構築、プログラムの全体構造の理解、描画プログラムの作成を通して、基礎的なプログラム力を育成する。	1後	60	2		○	○				○	
○		特別講義 I	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	1通	180	6		○	○			○	○	
○		情報科学演習	情報システムのプロセスを理解し、モデリングをどのように行うかを理解し、成果をまとめ、モデルに対応したプログラムを作成できるようになる。	2前	30	1		○	○				○	○
○		コンピュータ数学 II	確率統計および線形代数の基礎を学習する。	2前	60	4	○		○			○		
○		情報理論 II	有限体と整数論の基礎を学習する。また、確率論を基に、通信路、情報源、情報量の概念を定義する。	2通	30	2	○		○			○	○	
○		グラフィックス I	ユークリッド幾何学（平面幾何学）・射影幾何学・解析幾何学についての知識を身に付けることを目的としている。	2前	30	1		○	○				○	
○		サーバ構築演習	各自のPCや学内の演習用サーバにLinuxをインストールし、操作演習などを行う。また、LPIC Level1の取得を目指した対策を行う。	2前	60	2		○	○			○		

○		デバイス工学 I	情報を電気信号に変えて処理する各種情報処理装置や、それらの信号を伝達する各種通信装置を理解するうえで必須となる基本的な回路形式について学ぶ。	2 前	60	2		○	○			○	
○		デバイス工学 II	デジタル回路の理解のために、ダイオードやトランジスタからなる、基本ゲート回路の構成について学ぶ。	2 後	60	2		○	○			○	
○		情報工学 I	アナログ信号のデジタル信号への変換、標本化、量子化、符号化、デジタル変調および復調技術、有線および無線通信システムへの応用などを学ぶ。	2 通	60	2		○	○			○	
○		情報工学 II	論理を実現するための回路設計法、特に真理値表から論理関数の生成およびその論理関数の単純化などについて習得する。	2 後	60	2		○	○			○	
○		応用プログラミング II	GUIプログラム、配列というデータ構造、メソッドの特徴を理解して、これらを用いた基礎的なプログラムが作成できるような学習を行う。	2 通	60	2		○	○			○	
○		応用プログラミング III	Java言語を用いて正しく動作するプログラムを書けることだけでなく、オブジェクト指向プログラミングの考えに沿ったプログラムを書けることを目指す。	2 通	90	3		○	○			○	○
○		情報リテラシー	既存の多くの学問を背景として、人間や社会や組織全体といった広い視野から、深い知識をまとめあげ、創造的に問題を発見して解決できる素養を身に付ける。	2 前	60	2		○	○			○	
○		特別講義 II	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	2 通	240	8		○	○			○	○
○		プログラム言語 II	実用的なプログラムを作成する上で、必要となる技術の習得を中心に、ファイル処理などの新しく学ぶ機能と既知の知識を駆使して、規模の大きいプログラム作成をする。	3 後	60	2		○	○			○	
○		グラフィックス II	CGの基礎理論について理解することを目的とする。3次元の立体を2次元に表示し、幾何学的課題を作図的に解いてみる。	3 後	60	2		○	○			○	
○		コンピュータ数学 III	情報科学を学ぶ学生に必要な微積分の基礎について学習する。計算能力を高め、事象を数学的に考察する能力を培うことを授業の目標とする。	3 前	60	2		○	○			○	
○		データベース演習	情報管理ツールであるデータベースを学習しながら、情報システムの重要性を学ぶ。	3 通	60	2		○	○			○	○
○		デバイス工学 III	半導体の基礎、半導体デバイス、トランジスタ、CMOS、LSIの作り方、磁気、光学、各種メモリ、コンピュータ周辺機器等について学ぶ。	3 後	60	2		○	○			○	

○		情報工学Ⅲ	主にルータ、スイッチについて学ぶ。自分でネットワークを構成し、複数ネットワーク間の通信ができるように学習する。	3通	90	3		○	○	○	○		
○		開発マネジメント演習	UML、Javaを利用してグループによるシステム開発を実施する。分析・設計・構築・テストまでの一連の作業を行う。	3通	60	2		○	○	○			
○		インターンシップ	企業の実際の現場で約1ヶ月間の研修を行う。机上の学習では体験できない、企業の役割や業務の流れ、実践体験を通して学習する。	3通	120	4		○	○	○	○		
○		就職活動	社会人として必要な常識、礼儀作法などの基本的知識を学習し活用できるようにする。	3前	30	2	○		○	○			
○		特別講座Ⅲ	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	3通	180	6		○	○		○		
○		課題制作演習Ⅰ	2・3年生合同でグループを組み、新しい分野について調査・研究する。年齢や意見の異なる学生とディスカッションすることで、コミュニケーション能力や発想力を高める。	3前	60	2		○	○	○			
○		情報と職業	情報産業に携わる職業についてどのような職業があるのかについて理解する。さらに情報化社会の進展と職業の持つ持つ意義を考えられるような職業観と勤労観を考える。	4前	30	2	○		○	○	○		
○		情報通信工学	数理法則と物理原理に関する理論的知識から、情報通信技術の開発や応用に必要な手法に関する知識を学ぶ。	4後	90	3		○	○	○	○		
○		情報理論Ⅲ	複雑なシステムの分析などにおける意思決定を支援し、また意思決定の根拠を他人に説明するためのツールであるORについて学ぶ。	4前	90	3		○	○	○	○		
○		応用プログラミングⅣ	複雑な処理を含んだ大規模なプログラムの作成を行う。コンテナ・レイアウトマネージャ、例外処理、Windowsアプリケーションなどのテーマで構成される。	4通	60	2		○	○	○			
○		コンピュータシミュレーション概論	種々の自然現象や社会現象を数式で表すこと、すなわちモデル化について学び、モデルを用いてシステムの動きをシミュレーションする方法を理解する。	4後	60	2		○	○	○			
○		企業会計	企業は利益を獲得するために経営活動を行い、この活動によって企業財産は絶えず変動する。この企業財産の変動を、記録・計算・整理し、その要因と結果をあきらかにする。	4通	60	4	○		○		○		
○		課題制作演習Ⅱ	大学との共同研究や企業連携によるシステム開発など、より実践的な課題に取り組む。	4通	90	3		○	○	○	○		

○		卒業研究	今まで学んだ知識・技術を総動員し、新規の制作物を研究開発することを目指す。	4 通	240	8		○	○	○	○		
	○	情報セキュリティ I	情報システムに対する脆弱性を評価し、技術面・管理面での有効な対策をするための基礎知識を学ぶ。	1 通	120	4	○		○			○	
	○	情報セキュリティ II	情報システムや組織に対する脆弱性を評価し、技術面・管理面での有効な対策をするための高度な知識を学ぶ。	3 通	60	2	○		○			○	
	○	ネットワーク演習応用	ネットワークの固有技術からサービス動向まで幅広く精通し、演習を通して目的に適した大規模かつ堅牢なネットワークを構築する知識・技術を身につける。	4 通	120	4		○	○				○
	○	海外研修	語学研修や見学を通し、コミュニケーションや各国の文化、社会事情を学ぶ。	4 後	60	2	○		△	○		○	
	○	英語 I	英語力を総合的に向上させることを目標とする。語彙の増強、読解力の強化、英語の音声に慣れ親しむことなどを目指す授業を行う。	1 後	30	2	○			○			○
	○	英語 II	英語 I で学んだ英文法の知識を生かして、この授業では英文の読解を中心に学習する。比較的やさしい英文から始める。	1 後	30	2	○			○			○
	○	心理学	人間関係を理解する上での基本的な地平とその解明を学び、それを踏まえて教育、とりわけ授業における教師と生徒との相互作用を解明する仕方を学ぶ。	1 後	30	2	○			○			○
	○	スポーツ科学	スポーツを栄養学やスポーツ医学という観点から眺め、その必要性、効果、弊害等を理解し、何らかのスポーツ実践をとおしてQOL改善を目指すようになることを狙いとして展開する。	1 後	30	2	○			○			○
	○	英語コミュニケーション	実践的なコミュニケーションを念頭に置いて、英文を正しく組み立てられるようにすることを目標とする。	2 前	30	2	○			○			○
	○	法学	法を社会統制の一つとして、生きた社会の関連の中で捉え、法を抽象的でなく、具体的な問題に即して重点的に把握することができる眼を育てることを目標とする。	2 後	30	2	○			○			○
	○	英語 III	英語を通じて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成するとともに、情報や考えなどを的確に理解したり適切に伝えたりする能力を伸ばす。	3 後	30	2	○			○			○
	○	ネットワーク技術 I	データ、音声、画像などのベースバンド信号をそのまま、または変調してデジタル伝送路により伝送する基本技術の動作原理、応用装置、光通信等について学ぶ。	4 後	90	6	○			○			○

○	ネットワーク技術Ⅱ	電子回路、自動制御システム、情報通信機器の仕組みや動作原理、情報通信機器の構成要素について学習する。	4後	90	6	○			○	○	○
○	ネットワーク技術Ⅲ	デジタル信号処理の基本概念から学習する。信号のサンプリング・量子化・符号化、線形時不変システム、フーリエ変換の復習などを学習する。	4前	60	4	○			○	○	
○	技術者の人間学	コミュニケーションに焦点をあて、アサーションおよび感情処理を用いて、ストレスをためず人間関係を改善するコミュニケーションの取り方を考える。	4通	30	2	○			○	○	
○	外国事情	語学力の向上と異文化への理解を深める。異文化への理解を深め、国際的な視野と生活文化に対する幅広い知識を身に付ける。	4後	30	2	○			○	○	
○	外国語研修	語学研修や見学を通し、コミュニケーションや各国の文化、社会事情を学ぶ。	4後	30	2	○	△		○	○	
○	教職論	「教職とは何か？」ということ把握すること、つまり教師という職業の概念を十分に理解することを求める。	2前	30	2	○			○	○	
○	教育史	将来教職に就くために必要な教育史上の思想と、制度に関する知識を与え、同時に、教育に関する基本的概念を理解させ、教育を歴史的に捉える訓練を行う。	2後	30	2	○			○	○	
○	教育心理学	教育心理学は、発達・適応・学習・教育評価の4領域から構成されている。それぞれを概観し、その原理を学ぶ。	2前	30	2	○			○	○	
○	教育制度論	教育制度の骨格は法令で定められている。教育制度は、社会教育制度など広範囲に及ぶが、特に教員の教育活動に密接に関連する行政制度、学校制度、運営について学習する。	2後	30	2	○			○	○	
○	情報科教育法1	高等学校普通教科「情報」および専門教科「情報」の教育目標と内容を理解し、情報教育の教科教育法を学び、教員として教壇に立つための基礎力を養う。	3通	30	2	○			○	○	
○	情報科教育法2	情報化教育法に続いて、文書の構造についての基本的な考え方と情報モラルについて、その取扱いや指導法を考え、授業設計の成果としての指導案の記述方法を学ぶ。	3通	30	2	○			○	○	
○	特別活動の指導法	特別活動の教育課程における位置づけから、具体的内容の事例を把握し、それに即した指導方法を身に付け、児童・生徒の活動への適切な支援ができるように学習する。	3前	30	2	○			○	○	
○	教育の方法と技術	何かを教えるための方法をどのように計画し、材料をどのように準備し、成功したかをどのように確かめるか、授業デザインの基礎的な内容について、体系的に学習する。	3前	30	2	○			○	○	

		○ 生徒指導論・進路指導論	今日の子供たちの実態、子供たちをとりまく環境状況から、生徒指導・進路指導の目的と課題を捉え直すとともに、生徒指導・進路指導の基礎理論と指導方法について知識・理解を深める。	3 後	30	2	○		○		○	
		○ 教育相談	「学校での教育相談とは何か？」その実践の様子を理解する。また、教育相談を実践する上で不可欠なカウンセリング・臨床心理学の基礎を学ぶ。	3 前	30	2	○		○		○	
		○ 総合演習	教職カルテと教育実習日誌に基づいて受講者各自がこれまでに獲得した指導性や能力と弱点に基づいた課題研究を作成し、特に弱点を克服するための取り組みについて研究発表する。	4 通	教育実習	2			○		○	○
		○ 教育実習指導	教育実習の事前指導として、実習生としての学力をつける方法を明らかにし、実習に必要な心構えや基礎知識を学ぶとともに、授業実践に必要なオリエンテーションを行う。	4 通	教育実習	1	○				○	○
		○ 教育実習	教職課程の総仕上げとして、実習校における「教師」としての実地体験を通じて、教師に必要な知識や技能などを学ぶ。	4 通	教育実習	2			○		○	○
合計			80科目			4710	単位時間(207単位)					

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15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。

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				
静岡産業技術 専門学校	昭和51年3月30日	遠藤 進	〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 静岡理工科大学	昭和27年3月31日	外山 浩介	〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333				
目的	コンピュータの最新技術導入が求められるゲーム業界において、コンピュータ技術を駆使し、独自の発想による企画、設計を行い、ゲーム開発要員としてゲーム会社で活躍できる確かな技術力を持ったゲームクリエイターの育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	ゲームクリエイト科	平成14年文部科学 省告示第19号	—			
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	3060	330	2730	0	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
90人	83人	2人	16人	18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 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。			
長期休み	■学年始: 4月 1日～ 4月 8日 ■夏季: 7月19日～ 8月31日 ■冬季: 12月20日～ 1月 7日 ■学年末: 3月10日～ 3月31日		卒業・進級条件	■全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 ■年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 ■学納金に未納がないこと。			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等		課外活動	■課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム業界、IT業界等 ■就職率^{※1}: 100 % ■卒業者に占める就職者の割合^{※2}: 94.1 % ■その他 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)		主な資格・検定等	■基本情報技術者試験 ■C言語検定 2・3級 ■CGエンジニア検定ベーシック ■ビジネス能力検定 3級			
中途退学の現状	■中途退学者 4名 平成27年4月1日 在学者 82名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 78名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)		■中退率 4.9 %				
■中途退学の主な理由 進路変更(就職)、学業不振、体調不良、学費支払いにおける経済的理由							
■中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。							
ホームページ	URL: http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム業界において活躍することが出来るゲーム制作技術を修得したクリエイターの育成に必要な、技術・知識など業界ニーズを取り入れるために教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係者の意見を加え授業科目及び授業時間を編成している。また教育内容は、変化の速い業界の最新のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラムおよびシラバスの内容を改善している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)教育事業部 教育推進グループセクションチーフ
江口 透	イースマイルホールディングス株式会社、ソーシャルゲーム事業部主任
三上 慎太郎	静岡産業技術専門学校 教務課長
上杉 徳彦	静岡産業技術専門学校 学科長
渡邊 伸一	静岡産業技術専門学校 教諭

(開催日時)

第1回 平成27年3月24日 15:30～16:50

第2回 平成27年8月25日 14:00～15:45

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

学科の育成目標であるゲームクリエイター育成のために必要となるゲーム制作演習を行うには、システム部分とコンテンツ部分が必要となる。システム部分については内部教員で充足するため、映像コンテンツとしての高い完成度を求められる部分での教育を実施可能な当該企業に所属する方を講師として派遣できる企業を選定している。特に「キャラクターデザイン」という特定分野における教育を、静岡地区において実施可能な企業であることを最優先としている。

科目名	科目概要	連携企業等
キャラクターデザイン	ゲームのアイデアの発想からゲームシナリオの作成、企画書や仕様書の書き方、グラフィックの描き方、音楽の制作方法、プログラムの基本などを含めゲーム設計の基礎を学習する。	ガナーシャデザイン

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴与システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイピー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイト科) 平成28年度																
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		
○			ゲーム数学	ベクトルや行列、三角関数などのゲームシステム作成上必要となる数学の基礎を学習する。	1前	30	2	○			○			○		
○			ビジネスマナー	ビジネスマナーを習得するために、実例を挙げながら、実際のビジネスシーンを想定し、対応する方法を学習する。	2後	30	1		○		○				○	
○			キャリアサポートⅠ	職業観・勤労観及を身につけさせるとともに、自己の個性を理解し、主体的に進路を選択する能力・態度を育てることを目標とする。	1通	30	1		○		○				○	
○			キャリアサポートⅡ	将来の目標意識を高めるとともに実際に就職活動を開始したときに困らないよう、社会人になるにあたっての意識・心構えを定着させていく。	2通	30	1		○		○				○	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	入学式、オリエンテーション、始業式、終業式、防災訓練などの学校全体の行事、ハイキングなどの体育活動、各種ゲーム関連の展示会見学などの文化行事などの特別な活動を行う。	1通	60	2		○		○			○		
○			コミュニケーション活動Ⅱ	始業式、終業式、ハイキングなどの学校全体の行事、体育活動、講演会、各種ゲーム関連の展示会見学や文化行事などの特別な活動を行う。	2通	60	2		○		○			○		
○			コミュニケーション活動Ⅲ	始業式、終業式、卒業式、ハイキング、修学旅行などの学校全体の行事、体育活動、講演会、各種ゲーム関連の展示会見学や文化行事などの特別な活動を行う。	3通	90	3		○		○			○		
○			情報基礎理論	情報及び情報処理の基礎を学んだ後、様々なデータ構造と、それを取り扱う基本的なアルゴリズムを通してアルゴリズムの設計や解析の基本的な手法を学習する。	1前	60	4	○			○			○		
○			コンピュータシステム	コンピュータ利用者の立場に立ち、ソフトウェアとハードウェアの違いや、インターネットについての基本的な概念など、情報科学の知識について学習する。	1前	60	4	○			○				○	
○			データベース基礎	関係データベースを基本に置き、データモデルとデータベースシステムの基本概念を理解し、データ設計やデータ操作、データ管理の原則と方法を学習する。	1後	30	2	○			○				○	

○		ネットワーク基礎	文字、音声、画像などのデータをネットワークを通じてやり取りができるように、データ通信に用いられる基礎的な技術内容を習得する。	1後	30	2	○		○		○
○		システム開発基礎	システム設計に関する基礎知識や最新知識を学ぶとともに身近で簡単なシステムを作成することにより、情報システム開発の手段、方法を学習する。	1後	30	2	○		○		○
○		情報セキュリティ基礎	LANとインターネット、プロトコル、ネットワーク機器、情報セキュリティなどについて理解をするとともに、様々な脅威に対する情報セキュリティを学習する。	1後	30	2	○		○		○
○		システムデザイン演習	小規模システムの開発を中心とした課題の作成をグループ単位で行い、システム開発、プログラミングの力を向上させるとともに、グループワークへの対応を身に付ける。	1後	60	2		○	○		○
○		ゲーム概論	ゲームの歴史とその変容を通し、ゲームシステムの概要とその中でのコンピュータの役割、ゲーム制作工程、ゲーム業界の概要などについて学習する。	1通	30	2	○		○		○
○		ゲームデザイン	ゲームのアイデアの発想からゲームシナリオの作成、企画書や仕様書の書き方、グラフィックの描き方、音楽の制作方法、プログラムの基本などを含めゲーム設計の基礎を学習する。	1前	60	2		○	○		○
○		キャラクターデザイン	ゲームを制作する上で重要となるキャラクターの設計を、実際のゲームで使用するキャラクターを発想法やデザイン方法、その描き方を学習しながら実習として作成していく。	2前	30	1		○	○		○ ○
○		ゲーム企画	ゲームのアイデアからデザイン、市場調査など企画書の書き方を中心に学習し、最終的に、ゲームの企画書の作成方法が理解した上で、独創的な企画を実習として作成していく。	2通	60	2		○	○		○
○		ゲームシナリオ	ストーリーの書き方、ゲームシナリオの展開を、過去のゲームの研究・心理学的側面、文章表現などを含めて学習し、実習としてゲームシナリオを作成する。	2前	30	1		○	○		○
○		グラフィックデザイン	デッサンの基礎を身につけて、ゲームの中で使用される人物、動物等のキャラクターのデザイン及びそれらのモーションを表現する技法を実習を通して習得する。	2前	30	1		○	○		○
○		コンピュータミュージック	効果音の編集および曲データの作成・編集を中心に、音の使い方について学習し、ゲーム内で使用するサウンドの編集を実習を通して習得する。	2後	30	1		○	○		○
○		コンピュータグラフィックス概論	ゲームのプログラムやコンピュータグラフィックスを作成するに当たり必要となるコンピュータグラフィックスの用語や理論、仕組みを学習する。	1後	30	2	○		○		○
○		コンピュータグラフィックスI	2次元グラフィックスについて、各種ツールソフトの使用法やデザインの手法等を、実習を中心として学習する。	1通	90	3		○	○		○

○		コンピュータグラフィックスⅡ	3次元グラフィックスソフトの操作方法及び作成の手法を、3次元グラフィックス及びアニメーションの制作を通して習得する。	2通	120	4		○	○		○
○		コンピュータグラフィックスⅢ	2次元CG及び3次元CGの制作技術をもとに、より高度な3次元グラフィックスの作成技術を制作実習を通して習得する。	3前	120	4		○	○		○
○		映像編集	ゲームの中で使用されるムービーや、ゲームのプレイ動画の編集方法を学習し、効果的なゲーム内ムービーや作品紹介ムービーの作成技術を実習を通して習得する。	3前	30	1		○	○		○
○		ブラウザゲームⅠ	インターネットブラウザ上でプレイできるゲームの開発方法の基礎を実習を通して学習する。	1前	60	2		○	○		○
○		ブラウザゲームⅡ	インターネットブラウザ上でプレイできる、より高度で複雑なゲームの作成・開発手法を制作の実習を通して学習する。	2前	60	2		○	○		○
○		プログラム言語Ⅰ	コンピュータのプログラム言語であるC言語についての基礎を学習し、制御構造、演算子、関数、データ構造などについて実習を通して学習する。	1前	120	4		○	○		○
○		プログラム言語Ⅱ	オブジェクト指向プログラミングの理解とオブジェクト指向を使用したWindowsプログラムの記述方法をC++言語の実習を通して学習する。	2前	60	2		○	○		○
○		プログラム言語Ⅲ	オブジェクト指向プログラミングの代表的な言語であるJavaについて制御構造、演算子、メソッド、データ構造などを実習を通じて習得する。	2後	60	2		○	○		○
○		モバイルプログラミング	スマートフォンのアプリをはじめとした、モバイル端末上で動作するアプリケーションの開発方法を学び、そのプログラミング技術を実習を通じて習得する。	2通	60	2		○	○		○
○		ゲームプログラミングⅠ	Windowsのプログラミングの基礎を学習し、Windows上で動作するゲームプログラミングの基本的な記述方法を学習する。学習成果の確認としてゲーム制作実習を行う。	1後	120	4		○	○		○
○		ゲームプログラミングⅡ	3Dプログラミング及びネットゲームを実現可能とするネットワークプログラミングなどについて学習し、学習成果の確認として、ゲーム制作実習を行う。	2通	120	4		○	○		○
○		ゲームプログラミングⅢ	オブジェクト指向の利用や複数人対応ネットプレイゲームなどのような、より高度なゲームを作成するためのプログラミングテクニックを学習し、学習成果の確認としてゲーム制作実習を行う。	3前	90	3		○	○		○
○		グループ制作演習	グループによるゲーム制作を行うことにより、個人制作よりも大規模なゲームの制作を行う。また、制作を通して、役割分担、制作のスケジュール管理等グループ制作の経験を積む。	3前	180	6		○	○		○

○		ゲーム制作演習Ⅰ	1年次に学習する企画やプログラム・CGの内容を踏まえ、オリジナルのゲーム作品を実習を通して制作する。	1後	90	3		○	○	○				
○		ゲーム制作演習Ⅱ	CG・サウンド・シナリオなどのゲーム素材の準備・作成とともに、プログラムを使用してそれらをゲーム作品として仕上げる実習を行う。	2後	150	5		○	○	○				
○		ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの企画からCG・サウンド・シナリオなどのゲーム素材の作成、プログラミングまでを、グループワークとして実習として行い、ゲーム作品を制作する。	3後	420	14		○	○	○				
○		特別講義Ⅰ	各種検定試験等の対策授業を行う。	1後	30	1		○	○	○				
○		特別講義Ⅱ	各種検定試験等の対策授業を行う。	2通	120	4		○	○	○				
○		特別講義Ⅲ	各種検定試験等の対策授業を行う。	3前	30	1		○	○	○				
合計				42科目		3060単位時間(113単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	15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。

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				
静岡産業技術 専門学校	昭和51年3月30日	遠藤 進	〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 静岡理工科大学	昭和27年3月31日	外山 浩介	〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333				
目的	アニメーション技術を用いた映像表現が多様化する現在において、映像の制作現場では様々なスキルを身につけた人材が求められる。本学科では、2次元CGと3次元CGの制作に必要な知識・技術を習得し、アニメ・ゲーム・映像などのコンテンツ産業へ対応できる人材育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	CG・アニメーション科	平成27年文部科学 省告示第14号	—			
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	3060	90	2970	0	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
90人	63人	3人	15人	18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 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。			
長期休み	学年始: 4月 1日～ 4月 8日 夏季: 7月19日～ 8月31日 冬季: 12月20日～ 1月 7日 学年末: 3月10日～ 3月31日		卒業・進級条件	全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 学納金に未納がないこと。			
生徒指導	クラス担任制: 有 長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等		課外活動	課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 サークル活動: 有			
就職等の状況	主な就職先、業界等 映像制作業界、デザイン業界等 就職率^{※1} : 100 % 卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 89.7 % その他 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)		主な資格・検定等	CGクリエイター検定 ベーシック AFT色彩検定3級			
中途退学の現状	中途退学者 1名 中退率 1.4 % 平成27年4月1日 在学者 72名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 71名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)						
	中途退学の主な理由 進路変更(就職)、学業不振、体調不良、学費支払いにおける経済的理由						
	中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。						
ホームページ	URL http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

アニメ・CG・映像分野における技術革新は目覚ましく、教育現場でも最新の技術を取り入れていくことが必須となっている。そのために教育課程編成委員会を開催し、業界団体や制作現場の技術者との意見交換や情報収集を行い授業科目・授業時間に反映させ、常に現場に即した教育内容となるよう改善する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
伊東 耕平	株式会社テレコム・アニメーションフィルム プロデューサー
伊藤 寛通	公益財団法人画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループ セクションチーフ
松本 文晴	静岡産業技術専門学校 教務課長
永峯 秀紀	静岡産業技術専門学校 学科長(CG・アニメーション科)
岡村 綾子	静岡産業技術専門学校 教諭(CG・アニメーション科)

(開催日時)

第1回 平成27年3月4日 14:00～16:00

第2回 平成27年8月24日 14:00～16:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

アニメ・CG・映像業界は幅広い知識が必要であり、それらの技術教育のみならずひとつの作品として作り上げる総合力が求められる。連携授業を実施する企業の選定では、企画立案からシナリオ・制作・編集までの一連の作品制作において指導可能な企業を選定し、同時に作品制作における業界ルールとそれに伴う技術教育を行うことが可能な企業を選定している。

科目名	科目概要	連携企業等
キャラクタデザイン	魅力あふれるキャラクターとは何か、それを上手くアピールする手法は何か。ストーリー制作から、絵コンテなど、キャラクターを生き生きと動かすアニメーションを制作し、プレゼンテーションまでを行う。	株式会社テレコム・アニメーションフィルム

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴木システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイピー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(工業専門課程 CG・アニメーション科) 平成28年度															
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	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	入学式、オリエンテーション、始業式、終業式、防災訓練、などの学校全体の諸行事や球技大会、ハイキングなどの体育活動、また講演会や各種展示会見学などの文化行事などの活動を行う。	1通	60	2	○			○	○	○		
○			コミュニケーション活動Ⅱ	オリエンテーション、始業式、終業式、防災訓練、などの学校全体の諸行事や球技大会、ハイキングなどの体育活動、また講演会や各種展示会見学などの文化行事などの活動を行う。	2通	60	2	○			○	○	○		
○			コミュニケーション活動Ⅲ	学校全体の諸行事や球技大会、ハイキングなどの体育活動、また講演会や各種展示会見学などの文化行事などの活動を行う。	3通	90	3	○			○	○	○		
○			ビジネスソフト	日本語ワープロソフトウェアや表計算ソフトウェアによる文書作成、表およびデータベース作成について演習を中心に授業を行う。	1前	30	1	○			○			○	
○			プレゼンテーション	プレゼンテーションにおける基礎を学習する。また、プレゼンテーションソフトであるプレゼンテーションソフトの使い方も学習する。	3後	30	1	○			○			○	
○			CG概論	主として2次元・3次元コンピュータグラフィックスの基礎的な理論を学ぶ。CGで使用される用語を学習し、CGクリエイター検定ベーシック合格を目指した授業も行う。	1前	60	4	○			○			○	
○			アニメーション概論	アニメーション業界や歴史原理について、映像鑑賞や他媒体のアニメ作品から研究し、アニメーションに関する知識を養う。	1前	30	2	○			○			○	○
○			色彩学	色の基礎知識、光と色の関わりから多色配色に至るまで、演習を通して実社会で役立つ知識を学び、色彩計画を立てる上での具体的手法知識を学習する。色彩検定3級合格を目指した授業も行う。	1通	60	2	△	○		○			○	
○			デッサン基礎	デザインや絵画等におけるすべての基礎能力になるデッサンの演習を行い、手で描く力を身につける。	1通	120	4	○			○			○	

○		デッサン応用	デッサン基礎の後を受けて、デッサン力の強化、線描表現などについて演習を主体として学習する。	2前	120	4		○	○	○			
○		クロッキー	人体の速描を通し、体の部位をプリミティブの集合体として捉える感覚を養う。サイクルを早く描くことで瞬間的に判断できる力を身につける。	1前	30	1		○	○	○			
○		キャラクターデザイン	魅力あふれるキャラクターとは何か、それを上手くアピールする手法は何かをキャラクタービジネスにおける観点から、様々な方法でキャラクターの企画から制作、編集までを行う。	2前	60	2	△	○	○	○	○	○	○
○		イラスト・背景デザイン	背景を描くにあたり、基本的な一点透視から三点透視までのパースの取り方から、イラストにおける構図といった画面演出など、奥行きを意識したデザインの演習を行う。	2後	60	2		○	○	○			
○		レイアウト	カットごとカメラワークやキャラクターの演技内容などを示したものをレイアウトという。これを元に作画するため場面設定のイメージが明確である必要がある。演習を通し基礎的な表現手法を学習する。	2前	60	2		○	○	○			
○		シナリオ制作・演出技法	アニメーション制作におけるプロセスの中でシナリオは特に重要な意味合いを持つ。シナリオの持つ役割や必要性など、講義を通し概念的な知識をつけた上で実作業を行う。	3前	60	2		○	○	○			
○		アニメーション基礎	アニメーションとは静止画を連続して映写することで、動いているように知覚させる仮現運動である。本講義では動きのサンプルから中割りと呼ばれる動画制作について、演習を通して学習する。	1後	180	6		○	○	○	○		
○		アニメーション応用	アニメーション制作のワークフローで、セリフ・タイムシート制作を含めた、原画が担当する分野の演習を行う。限られた時間とコマの中での表現手法を学習する。	2前	60	2		○	○	○			
○		アニメーションワーク	アニメーション業界で一般的に使用されているソフトについて入門レベルの学習を行うとともにアニメーション制作の基礎となるノウハウを身につける。	1前	90	3		○	○	○			
○		3DCGモデリング	3Dコンピュータグラフィックスのアプリケーションを使った3DCGの制作を行う。プロユースの3DCGソフトを使い、1年次は主として、モデリング制作などの基礎を学習する。	1通	120	4		○	○	○			
○		テクスチャ制作	3Dコンピュータグラフィックスでモデリングされた立体物に張り付ける素材制作を行う。主にペイントソフトを使用した演習となる。	1後	60	2		○	○	○			
○		3DCG基礎	1年次に学習した3DCGモデリングの内容を受け、アニメーション・レンダリングを中心とした3DCG動画の制作など総合的な表現手法について学習する。	2前	60	2		○	○	○			

○		3DCG応用	3DCG基礎の内容を受け、3DCGアニメーション制作を中心とした演習を行い、高度技術・表現手法について学習する。	2後	90	3		○	○	○			
○		映像撮影技術	今やCGだけでなく、実写画像も含めた複合的な映像・画像制作が主流となっている。この授業では主に静止画と動画の実写像の制作の基礎を学習する。	3前	30	1		○	○	○			
○		映像編集基礎	映像編集ソフトを使用し、実写映像の編集に関する基礎的な演習を行う。ショートムービーやCMなどの制作を通し、映像編集の基礎的な技法の習得を目指す。	2前	60	2		○	○	○			
○		映像編集応用	映像編集ソフトを使用して、映像制作の基礎技術の習得を目指す。基本的な動画制作の手法から学習し、特殊効果、実写とCGの合成など、多岐に渡る操作を網羅的に演習する。	3通	60	2		○	○	○			
○		音響制作基礎	「音」・「声」はアニメーションや動画像作品に必要な不可欠のものであり、WAVE、MIDIなどのファイル形式として音声データを作成・編集する技術を演習を通し学ぶ。	2前	30	1		○	○	○			
○		音響制作応用	アニメーションや動画像作品で使用される音には背景音楽や効果音（具体音・抽象音）アフレコなどがあり、作品の出来を左右する演出の一つであり、それら音響演出に関する制作演習を行う。	3前	30	1		○	○	○			
○		デジタル画像Ⅰ	デザイン、印刷、CG、ゲームなど関連する全業界共通の必須ツールである画像処理ソフトについて入門レベルの学習を行う。CGやアニメ・DTP・マルチメディアに欠かせない素材作成の技術を身につける。	1前	60	2		○	○	○			
○		デジタル画像Ⅱ	デザイン、印刷、CG、ゲームなど関連する全業界共通の必須ツールである画像作成ソフトについて入門レベルの学習を行う。CGやアニメ・DTP・マルチメディアに欠かせない素材作成の技術を身につける。	1後	60	2		○	○	○			
○		DTP基礎	本講座では印刷デザインをするために必要な印刷技術に関する総合的な知識を学習する。コンピュータやソフトウェアの技術習得だけでなく企画から制作・印刷・加工といった総合的な流れを学習する。	1後	60	2		○	○	○			
○		DTP応用	テーマに基づいて、様々な広告媒体や顧客層・色彩なども意識したより実践的な広告作品の制作を行う。また、生産性を意識した短期間での制作能力の向上を目的とする。	2後	60	2		○	○	○			
○		WEBデザイン基礎	主としてHTMLやCSSの理解を含めたWebページ制作の基礎を学習する。また、Webページのプロトタイプ制作なども行う。	2後	60	2		○	○	○			
○		WEBデザイン応用	Webサイトを構築する上での手順である企画・コンセプトワーク、設計、制作、テストなどの各工程をグループで全て行い一つのWebサイトを仕上げる。チーム作業を通して実践的に学習していく。	3前	60	2		○	○	○			

○		クリエイティブワークⅠ	2年次の終了制作という位置づけで、作品制作を行う。今まで制作してきた様々なコンテンツをまとめ、ポートフォリオとして完成させる。	2通	240	8		○	○	○		
○		クリエイティブワークⅡ	卒業制作に向けた作品制作として、実写合成、ストップモーション、クレイアニメなど様々な表現手法を用いた作品制作を行う。	3通	210	7		○	○	○	○	
○		卒業制作	3年間の学習成果のまとめとして、グループあるいは個人により、CGを使った静止画集や絵本、アニメーション、実写合成などCG・アニメーション全般にわたって自由にテーマを選択し制作する。	3通	450	15		○	○	○	○	
合計		36科目		3060単位時間(105単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。 (留意事項)		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

- 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。

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		
静岡産業技術 専門学校		昭和51年3月30日	遠藤 進		〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人 静岡理工科大学		昭和27年3月31日	外山 浩介		〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333		
目的	主要メディアになりつつあるWeb技術と広告の基本である紙メディアのデザインを中心に、多種多様なメディア媒体を選択し、企画立案からデザイン制作、プレゼンテーションといった広告メディア構築ができるクリエイター育成を目的とする。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	工業専門課程		広告・WEBデザイン科		平成25年文部科学 省告示第2号	—	
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							
生徒総定員		生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数	
60人		38人	3人		9人	12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 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。		
長期休み	■学年始: 4月 1日～ 4月 8日 ■夏季: 7月19日～ 8月31日 ■冬季: 12月20日～ 1月 7日 ■学年末: 3月10日～ 3月31日			卒業・進級 条件	■全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 ■年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 ■学納金に未納がないこと。		
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等			課外活動	■課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 ■サークル活動: 有		
就職等の 状況	■主な就職先、業界等 Web製作業、広告・印刷業等			主な資格・ 検定等	■マルチメディア検定ベーシック ■AFT色彩検定3級 ■DTP検定Ⅱ種		
	■就職率^{※1} : 100 %						
	■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 100 %						
	■その他						
(平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)							
中途退学 の現状	■中途退学者 1名 平成27年4月1日 在学者 41名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 40名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)			■中退率 2.4 %			
	■中途退学の主な理由 進路変更(就職)、学業不振、体調不良、学費支払いにおける経済的理由						
	■中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。						
ホームページ	URL: http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

印刷、Webデザイン等の広告業界において必要な技術、知識などの企業ニーズを取り入れるため教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係者の意見を反映させた授業科目及び授業時間を編成している。また、教育内容は業界のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラム及びシラバスの内容を改善している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
武田 広志	静岡県印刷工業組合
小川 壮平	株式会社YPE
松本 文晴	静岡産業技術専門学校 教務課長
深澤 裕明	静岡産業技術専門学校 学科長(広告・WEBデザイン科)
吉田 幸央	静岡産業技術専門学校 教諭(広告・WEBデザイン科)

(開催日時)

第1回 平成27年3月24日 16:00～17:40

第2回 平成27年8月21日 14:00～16:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

実習における制作のテーマを実際の企業や団体から募り、制作の現場における「受注」から「納品」までの一連の制作工程を学生が体験する上で、広告代理店やWebデザイン会社の現場担当者の経験に基づく制作指導が受けられる企業を選定し、制作現場の実情に近い工程・環境で実習を行う。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
広告制作応用	DTP・広告印刷媒体による広告物の制作を題材として、企画立案から実際の制作、プレゼンテーションまでの一連の制作工程を、企業の現場担当者の指導を受けながら、実践的に学ぶ。	株式会社コム・サイド
広告ディレクション	Webサイト、DTP・広告印刷媒体などによる広告物の制作を題材として、企画立案から実際の制作、プレゼンテーションまでの一連の制作工程を、企業の現場担当者の指導を受けながら実践的に学ぶ。	株式会社あんどぷらす

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴与システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイビー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(工業専門課程 広告・WEBデザイン科) 平成28年度															
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	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	学校全体の行事、球技大会、ハイキングなどの体育活動や、講演会、各種ITやデザイン関連の展示見学などの特別な活動を行う。	1通	60	2	○			○	○	○		
○			コミュニケーション活動Ⅱ	学校全体の行事、球技大会、ハイキングなどの体育活動や、講演会、各種ITやデザイン関連の展示見学などの特別な活動を行う。	2通	60	2	○			○	○	○		
○			コミュニケーション活動Ⅲ	学校全体の行事、球技大会、ハイキングなどの体育活動や、講演会、各種ITやデザイン関連の展示見学などの特別な活動を行う。	3通	90	3	○			○	○	○		
○			プレゼンテーション基礎	制作した作品をわかりやすく、効果的かつ指定時間内に伝える手法を演習により習得する。	2後	30	1	○			○			○	
○			プレゼンテーション応用	プレゼンテーション基礎を元に、より実践的かつ効果的なプレゼンテーションを行う技法を身に着ける。	3前	30	1	○			○			○	
○			キャリアサポートⅠ	就職活動時を見据えた「働くという事」「社会人」という事を考えそれにふさわしい思考や能力を養う。	1通	30	1	○			○			○	
○			キャリアサポートⅡ	キャリアサポートⅠで学んだことを踏まえ、就職活動時に必要となる各種マナーや諸動作について実践的な演習を行う。	2通	30	1	○			○			○	
○			デッサンⅠ	絵を描く上で最も大事な基礎技術として、物の形のとらえ方、立体の把握力や基礎造形力を演習を通して身につける。	1通	60	2	○			○			○	
○			デッサンⅡ	デッサンⅠで培った技術を踏まえさらにデッサン技術のレベルアップを目指す。	2通	30	1	○			○			○	

○		色彩基礎	色の基本的要素である色相、明度、彩度を中心に実習を交えて色を自由に使いこなせることを目的に学習する。また成果として色彩に関する検定試験の合格を目指す。	1通	60	2		○	○	○								
○		色彩応用	さまざまな媒体に対応するコンテンツへの色彩計画の立案・配色と色による心理効果について演習を行う。	2前	30	1		○	○	○								
○		Macintosh基礎	Macintosh PCの基本的な使い方、管理方法から、色々なハードウェア、ネットワークについてまで学習する。	1前	30	1		○	○	○								
○		デジタル画像I	ペイント系ソフトウェアについて入門レベルの操作技術習得と制作演習を行い、DTPやWeb制作に欠かせない写真、画像素材作成の技術を身につける。	1前	60	2		○	○	○								
○		デジタル画像II	ドロー系ソフトウェアについて入門レベルの操作技術習得と演習を行い、DTPやWeb制作に欠かせないベクター画像素材作成の技術を身につける。	1前	60	2		○	○	○								
○		デジタルイラストレーションI	広告デザインをする上で必要となる単純なイラストやカット図案、アイコンなどの制作演習を行う。	1後	60	2		○	○	○								
○		デジタルイラストレーションII	コーポレートアイデンティティ(CI)やビジュアルアイデンティティ(VI)の基本的な計画手法についての演習を行う。	2前	60	2		○	○	○								
○		ビジュアルデザインI	ペイント系ソフトおよびドロー系ソフトを総合的に用いたイラスト作品、キャラクターデザイン作品を制作する。	2通	60	2		○	○	○								
○		ビジュアルデザインII	ビジュアルデザインIで習得したことをベースに、より完成度の高い実践的な制作演習を行う。	3前	60	2		○	○	○								
○		レイアウト技法	印刷物のデザインやWebサイトにおける、情報を正しく、かつ美しく伝えるためのレイアウトを身につける為の演習を行う。	1後	60	2		○	○	○								
○		広告制作基礎	DTPとよばれるパソコンを使った画像制作と印刷作業に必要な基本的な技術、テクニックを学ぶための演習を行う。	1後	90	3		○	○	○								
○		広告制作応用	DTP・広告印刷媒体による広告物の制作を題材として、企画立案から実際の制作、プレゼンテーションまでの一連の制作工程を、企業の現場担当者の指導を受けながら、より実践的に学ぶ。	2前	90	3		○	○	○	○							

○		広告アニメーション基礎	Web用アニメーションソフトを用いたアニメーション素材の制作方法の基礎を演習を通して学習する。	1後	60	2		○	○	○				
○		広告アニメーション応用	Web用アニメーションソフトを用いてJavaScriptとHTML5、CSS3をベースにしたWebでのスクリプトアニメーション制作の演習を行う。	2前	60	2		○	○	○				
○		写真撮影技術	デジタル一眼レフカメラや照明機材を使って高品質な写真を撮影や写真素材加工の演習を行う。	2後	60	2		○	○	○				
○		映像制作技術	Webサイトやデジタルサイネージなどにも利用できる動画素材を、動画編集ソフトを用いて映像加工・合成・編集する技術を習得し、ショートムービーの制作演習を行う。	3前	60	2		○	○	○				
○		タイポグラフィ	文字組みの手法や文字デザインの基礎を学習し、手書きのデザインからデジタルデータ化までの一連の演習を通し、魅力あるタイトル文字のデザインの基礎を学習する。	1前	30	1		○	○	○				
○		コピーライティング	広告において写真やイラスト以上に重要な項目である文字や文章、キャッチコピー等の考え方、作成方法を学ぶ。	2通	30	1	○		○		○			
○		広告ディレクション	Webサイト、DTP・広告印刷媒体などによる広告物の制作を題材として、企画立案から実際の制作、プレゼンテーションまでの一連の制作工程を、企業の現場担当者の指導を受けながらより実践的に学ぶ。	3前	60	2		○	○	○	○			
○		クリエイティブワークⅠ	就職活動、コンテスト、展示会、企業連携などに使う作品の制作演習を行う。	2通	210	7		○	○	○	○			
○		クリエイティブワークⅡ	就職活動、コンテスト、展示会、企業連携などに使う作品の制作演習を行う。	3前	180	6		○	○	○	○			
○		卒業制作	3年間の学習の総まとめとして、テーマ決めから計画、設計、制作まで総合的な制作を行う。	3後	360	12		○	○	○	○			
合計				43科目		3060単位時間(106単位)								

27

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15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。

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				
静岡産業技術 専門学校	昭和51年3月30日	遠藤 進	〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 静岡理科大学	昭和27年3月31日	外山 浩介	〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333				
目的	技術革新が日進月歩している製造・設計の現場において、設計の基本を理解し、3次元CAD技術を駆使し、設計のみならず、解析・シミュレーション・3Dプリンタによる試作等、新たな製造設計技術に対応できるCAD技術者の育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	CADデザイン科	平成19年文部科学 省告示第20号	—			
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
2年	昼間	2040	360	1680	0	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
40人	53人	2人	12人	14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 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。			
長期休み	■学年始：4月1日～4月8日 ■夏季：7月19日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月7日 ■学年末：3月10日～3月31日		卒業・進級条件	■全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 ■年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 ■学納金に未納がないこと。			
生徒指導	■クラス担任制： 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等		課外活動	■課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 ■サークル活動： 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 設計・製造業等 ■就職率 ^{※1} : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 100% ■その他 (平成 27年度卒業者に関する平成28年5月1日時点の情報)		主な資格・検定等	■3次元CAD利用技術者試験 ■CAD利用技術者試験 ■AFT色彩検定			
中途退学の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 1.7% 平成27年4月1日 在学者 58名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 57名 (平成28年3月31日 卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更(就職)、学業不振、体調不良、学費支払いにおける経済的理由 ■中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。						
ホームページ	URL http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

様々な分野での物づくりを支えるCAD技術者を地元企業に送り出す為に、CAD関連業界において必要な技術、知識などの企業ニーズを取り入れることを目的とした教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係者の意見等を加え授業科目及び授業時間を編成している。また、教育内容を製造・設計業界のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラム及びシラバスの内容を改善している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
香田 政彦	日本インダストリアル・エンジニアリング協会 常任幹事 事務局長
猿川 雄一	有限会社サルカワデザイン 代表取締役
吉岡 忠司	株式会社システム・サーキット・テック 管理グループ
水野 伸彦	株式会社アピスト 静岡営業所長
松本 文晴	静岡産業技術専門学校 教務課長
山田 隆博	静岡産業技術専門学校 CADデザイン科 学科長

(開催日時)

第1回 平成27年3月20日 10:00～12:05

第2回 平成27年8月27日 14:00～15:15

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

製品開発における設計・デザイン技術を習得することを目的に、スケッチ、設計製図、解析などの各工程を、企業技術者の指導の下で演習を通し現場レベルの視点で指導することが可能な企業を選定している。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
デザイン演習	工業製品の組み付け方法・操作方法で使用される立体図及び立体組立図の作図方法を、設計知識・機械設計も含め、企業の技術者の指導の元で学習する。	有限会社 サルカワデザイン
デッサン	商品をわかりやすく説明するための具体的な手法や、身近な物や図形をフリーハンドで効果的に立体に見せるデッサンの技術を企業の技術者の指導の元で学習し習得する。	有限会社 サルカワデザイン

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名 前	所 属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴与システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイピー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(工業専門課程 CADデザイン科) 平成28年度															
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	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	学校行事（入学式等の式典・ハイキング等）や工場見学・展示会見学等を行う。	1通	60	2	○			○	○	○		
○			コミュニケーション活動Ⅱ	学校行事（入学式等の式典・ハイキング等に加え修学旅行）や工場見学・展示会見学等を行う。	2通	90	3	○			○	○	○		
○			キャリアサポート	社会人として必要な企業常識、礼儀作法、ビジネス文章の作成方法などの基礎知識の習得や就職活動のための履歴書作成、面接練習等を行う。	1後	30	1	○			○			○	
○			プレゼンテーションⅠ	相手にわかりやすく伝えるプレゼンテーションソフト（パワーポイント）の操作方法、プレゼンのノウハウ等を発表を等して学習する。	1後	30	1	○			○			○	
○			プレゼンテーションⅡ	仕事上の提案書や設計仕様書をプレゼンテーションソフトを利用し、わかりやすく相手に伝える方法を学習する。	2後	30	1	○			○			○	
○			コンピュータ基礎	技術者として必要なコンピュータのハードウェア、ソフトウェア、ネットワークの基礎知識を習得する。	1前	30	1	○			○			○	
○			コンピュータ概論	パソコンの設定、ネットワーク等の設定等を通じ、OSや基本的なソフト（インターネット・ワープロ等）の操作方法・知識を習得する。	1前	60	4	○			○			○	
○			製図基礎	設計の基礎となる製図をJIS規則に則り、寸法記入、交差、表面性状等の基礎知識や投影法、立体的な図示法（キャビネット図等）、展開図など図面の作成方法を学習する。	1前	60	2	○			○			○	
○			設計方法	設計の基礎となる製図をJIS規則に則り、や機械要素の代表的なねじ・軸・歯車等の仕組み・作図方法を学習する。	1後	60	4	○			○			○	

○		CAD基礎	機械系の3次元CADソフトの操作方法（モデリング・アセンブリ）の基礎知識を習得する。	1 前	180	6		○	○								○	
○		CAD応用	3次元CADソフトを使用し、部品単体の作成から、組み立て後の形状を意識した設計要素を含んだ課題の作成までを学習する。	2 前	180	6		○	○								○	
○		CAD資格対策Ⅰ	CAD利用技術者試験2級・3次元CAD利用技術者試験2級・準1級の合格を目指した対策授業を実施する。	1 後	120	4		○	○								○	
○		CAD資格対策Ⅱ	CAD利用技術者試験1級・3次元CAD利用技術者試験1級の合格を目指した対策授業を実施する。	2 前	120	4		○	○								○	
○		商品デザイン	機械部品・日用品・玩具等のデザインを中心としいろいろな分野のデザインを学習する。	1 後	90	3		○	○								○	
○		デッサン	商品をわかりやすく説明するための手法として、身近な物や図形をフリーハンドで素早く、効果的にデッサンする技術を習得する。	1 前	60	2		○	○								○	○
○		デザインCADⅠ	商品デザインで学習した内容を実際に3次元CADソフトにて設計作業を行う。商品の製品化をイメージし商品をCADで設計する際に、設計者として必要な知識を身につける。	1 後	60	2		○	○								○	
○		デザインCADⅡ	デザインCADⅠでの経験を生かし、より現実的な商品の企画・設計・検証（解析）・試作を行い設計者としての意識を育てる。	2 前	60	2		○	○								○	
○		デザイン演習	工業製品の組み付け方法・操作方法のマニュアル等で使用される立体図及び立体組立図の作図方法を設計知識・機械設計も含め学習する。	2 前	30	1		○	○								○	○
○		商品企画	既存する製品に対し、改良・改善を加えて再設計し、QCD（品質・コスト・納期）を向上させる技術を学習する。	2 通	30	2		○	○								○	
○		色彩設計	製品・部品をどのように配色すべきかを色彩心理面を通し学習する。また、その成果として色彩検定3級に挑戦する。	2 後	60	4	○		○								○	
○		品質データ管理	技術者として必要な表計算・データベースの知識を学習し、不良の分析、統計分析が出来るように基礎知識を習得する。	1 後	60	2		○	○								○	

○		素材特性	鉄・アルミ・ステンレス・ABS樹脂・ナイロン等の製品の基礎となる素材について性質・強度・耐熱等の特性を学習する。	1 後	30	2	○			○	○		
○		材料力学	CAEの基礎となる引張(圧縮)応力・曲げ等、荷重が部品に加わると、どう変形するのか、またその力を安全に受けるためにはどのように対策をすれば良いのかを学習する。	1 後	60	4	○			○		○	
○		工作機械	旋盤、フライス盤、マシニングセンタ等の加工機械の種類・用途・特徴や使用される工具について学習する。	1 前	30	2	○			○		○	
○		NCプログラミング	切削加工などを自動化するための数値制御機械の加工手順やプログラミングについて学習する。	2 通	60	2		○		○			○
○		構造解析	材料力学で学んだ知識を活用し、SolidWorksを使用し、構造解析・機構解析・樹脂流動解析等を行う。	2 後	30	2	○			○			○
○		金型設計	物づくりの基本である金型について、特に、「三大金型」として、射出成型、プレス、ダイカストの3つの成型方法と金型の仕組みについて学習する。	2 後	30	2	○			○			○
○		卒業制作	二年間の総まとめとして、企業と連携し、共同研究を行う。卒業研究発表・卒業論文の作成を行うことにより、技術者としての考え方を育成する。	2 後	300	10			○	○	○	○	
合計				28科目	2040単位時間(81単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。	1	学年の学期区分	2期
	2	1学期の授業期間	15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。

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				
静岡産業技術 専門学校	昭和51年3月30日	遠藤 進	〒420-8537 静岡市葵区宮前町110-11 (電話) 054-261-8222				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 静岡理工科大学	昭和27年3月31日	外山 浩介	〒420-8538 静岡市葵区相生町12-18 (電話) 054-200-3333				
目的	幅広い年齢層の患者に合わせ、相手の立場に立って対応できるよう思いやりの心を育てるため、専門知識+αとして、徹底したマナー教育・心理学等から医療現場に働く者としての在り方、考え方を踏まえたITに強い医療事務員の育成を目的とする。						
分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士		
商業実務	商業実務 専門課程	医療事務科		平成25年文部科学 省告示第3号	—		
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
2年	昼間	2040	0	1980	120	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員		専任教員数	兼任教員数		総教員数	
40人	44人		3人	15人		18人	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～3月31日 		成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■成績表： 有 ■成績評価の基準・方法 授業終了時または学期末に試験を行い、平素の成績と併せて60点以上を合格とする。 			
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■学年始：4月1日～4月8日 ■夏季：7月19日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月7日 ■学年末：3月10日～3月31日 		卒業・進級条件	<ul style="list-style-type: none"> ■全ての科目に不可(60点未満)がないこと。 ■年間欠課時限数が年間消化時限数の15%を超えないこと。 ■学納金に未納がないこと。 			
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■クラス担任制： 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者や出身校との連携指導 学生との個人面談 心理カウンセラーとの連携等 		課外活動	<ul style="list-style-type: none"> ■課外活動の種類 各種コンテスト、競技会への参加。ハイキング等。 ■サークル活動： 有 			
就職等の状況	<ul style="list-style-type: none"> ■主な就職先、業界等 医療・福祉業界等 ■就職率^{※1} : 92.9 % ■卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 83.9 % ■その他 		主な資格・検定等	<ul style="list-style-type: none"> ■診療報酬請求事務能力認定試験 ■医療秘書技能検定 ■医事コンピュータ技能検定 ■医科医療事務検定 ■調剤事務検定 ■秘書 ■MOS(Microsoft Office Specialist) ■ドクターズクラーク ■ケアクラーク技能認定 			
(平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)							
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> ■中途退学者 0名 平成27年4月1日 在学者 51名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 51名 (平成28年3月31日 卒業者を含む) 		<ul style="list-style-type: none"> ■中退率 0 % 				
<ul style="list-style-type: none"> ■中途退学の主な理由 							
<ul style="list-style-type: none"> ■中退防止のための取組 担任制による学生の状況把握に努めており、保護者・出身高校との連携・指導とあわせ、学生の退学・休学兆候を早期に発見し、適切な指導を行っている。 また、学校カウンセラーを配置し、学生の相談窓口・精神的ケアを行う体制を取っている。 							
ホームページ	URL http://www.sangi.ac.jp						

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

(公財)日本医療保険事務協会主催の診療報酬請求事務能力認定試験をはじめとする医療系資格の合格を目指す教育カリキュラム・教育時間を基に、医療事務業界において必要な知識、技能等の業界のニーズを取り入れるため教育課程編成委員会を開催し、企業等の関係者の意見等を踏まえ授業科目及び授業時間を編成している。教育内容は業界のニーズにマッチするよう常に見直し、カリキュラム及びシラバスの内容を改善している。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
松浦 伸子	公益財団法人静岡県予防医学協会 健康増進課 係長
中川 良一	医療法人社団 俵IVFクリニック 理事
水口 錠二	一般社団法人 日本医療報酬調査会 理事長
坂部 眞彦	静岡産業技術専門学校 副校長
三上 慎太郎	静岡産業技術専門学校 教務課長
前島 理恵子	静岡産業技術専門学校 学科長

(開催日時)

第1回 平成27年3月19日 15:00～16:10

第2回 平成27年9月11日 14:00～16:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

地域に密着した医療現場であって、生徒の実習受け入れ実績がある病院・医院を優先して選定している。また、実習の受け入れに当たり学習の一環である旨を理解し、指導体制が明確な医療機関であることも選定の方針としている。学生個々の居住地域に配慮し、就職活動地域となる医療機関を選定することにも配慮している。

科目名	科目概要	連携企業等
病院実習	実際の医療現場での職業体験を含む実習である。病院業務の実態を知り、医療事務員の業務を体験させる。また学校で学習していることが、現在の病院内でどのように活用・展開されているのかを実体験し、知識の定着と今後の学習における動機づけを行う。病院組織のあり方を体験し、社会人としての自覚を促し、就労に必要な職業倫理を育成することも目的に実施する。	田中消化器科クリニック、聖隷健康サポートセンター Shizuoka、医療法人社団和絃会、オハナクリニック木の下町、藤枝診療所 総数 23社

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「静岡産業技術専門学校 職員研修規程」を定め、教員の資質、人間性、専門分野における知識・技術の向上を図るための「教職員研修」を、企業等及び研修機関と連携し、育成対象の教員に対し組織的及び計画的に実施している。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成27年10月15日現在

名前	所属
藤浪 俊夫	本校卒業生代表 同窓会会長
佐藤 弘卓	高等学校 教諭
高橋 幸治	鈴与システムテクノロジー株式会社 総務部長
塩谷 剛弘	株式会社アイティエス 取締役
大石 英次	株式会社エイエイピー SP戦略担当
松尾 卓明	株式会社松尾鉄工所 代表取締役
青木 美貴	医療法人社団 チームHSK 東静岡クリニック 事務担当

(学校関係者評価結果の公表方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

5. 情報提供

(情報提供の方法)

学校ホームページにて公開 URL:www.sangi.ac.jp

授業科目等の概要

(商業実務専門課程 医療事務科) 平成28年度															
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	
○			コミュニケーションⅠ	ハイキングなどの活動のほか病院見学などや、始業式、終業式など通常の科目の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。	1 通	60	1		○		○				
○			コミュニケーションⅡ	ハイキングなどの校外での集団行動や始業式、終業式などの通常の科目の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。修学旅行を実施する。	2 通	90	2		○		○				
○			キャリアデザイン	就職を意識し、将来就きたいと考えている仕事について考えるための情報収集を行う。	1 通	30	1		○		○			○	
○			キャリアサポート	社会人としての知識・マナーを身に付け、厳しい就職戦線を勝ち抜くための準備を目標とする。履歴書作成や面接練習なども実施する。	2 前	30	1		○		○			○	
○			トータルコーディネート	心と健康のバランスを保つためにも有効なアロマセラピーの知識を身につけ、それぞれの職場における職場環境などに配慮し対応できる知識を身につける。	1 後	30	1		○		○			○	
○			ビジネス知識	社会人としての知識とマナーを身につけ、就職活動への意識を高める。病院見学事前事後学習を行う。	1 前	30	1		○		○			○	
○			ファイナンシャルプランニング	高齢化社会の到来と個人資産の増大などで、社会保障・生命保険や損害保険・税金などに関する知識を学び、ライフプランの立て方を学習する。	1 前	30	1		○		○			○	
○			英会話	外国人が来院した際に窓口で必要となるような表現や基本的表現について学習する。	2 後	30	1		○		○			○	
○			心理学	自分自身を客観的に見つめ直し、自己理解を図るとともに、他者に対する理解を深める。	2 通	30	1		○		○			○	
○			セクレタリー講座	秘書という特殊な立場を通じて、会社組織・対人関係・接遇マナー・ファイリング等の知識・技能を習得する。	1 後	150	5		○		○			○	

○		ケア・コミュニケーション	看護や介護などケアの現場において、目的や状況に応じて適切に表現するための言葉や知識を理解する。また必要とされるコミュニケーション能力を身に付ける。	2前	30	1		○	○	○							
○		プレゼンテーション	パソコンを用いてプレゼンテーションソフトの使い方を学習し、プレゼンテーション能力を高める。	2前	30	1		○	○	○							
○		アプリケーションⅠ	ワープロ・表計算ソフト等の基本的技術を身に付け演習を行う。	1前	150	3		○	○	○							
○		アプリケーションⅡ	ワープロ・表計算ソフト等の応用的技術を身に付け演習を行う。検定試験対策を行う。	2後	120	2		○	○	○							
○		アプリケーション応用	ワープロ・表計算ソフト等の応用的技術を身に付け演習を行う。検定試験対策を行う。	2後	60	1		○	○	○							
○		DTP	WindowsやOfficeを使いこなし、文字・記号・画像の入力、編集、加工などを行い、その結果、ビジネスに役立つ文書を作成する技術を習得する。	1前	30	1		○	○	○							
○		カラーコーディネイトⅠ	ライフカラーを学び、ビジネスの場面や自分に合った色を理解するとともに、待合室の雰囲気づくりなどに活用する知識を身に付ける。	1後	30	1		○	○	○							
○		カラーコーディネイトⅡ	1年次で習得したライフカラーの基礎知識をどのように活用していくのか演習を通して学習する。	2前	30	1		○	○	○							
○		診療報酬請求事務Ⅰ	保険請求のための診療報酬の算定の基礎を習得する。診療報酬請求事務能力認定試験対策講座を実施する。	1通	150	5		○	○	○							
○		診療報酬請求事務Ⅱ	1年次に引き続き、診療報酬請求事務能力認定試験の対策講座を行う。	2前	90	3		○	○	○							
○		医事コンピュータ概論Ⅰ	医事コンピュータシステムについて、操作に必要な範囲の情報処理用語を理解する。また、カルテから医療行為を漏れなく算定し、誤りのない正確なレセプトの作成法を学習する。	1後	60	2		○	○	○							
○		医事コンピュータ概論Ⅱ	1年次で習得した基礎知識を基に情報処理用語やレセプトの作成法について学習する。	2後	60	2		○	○	○							
○		医事コンピュータⅠ	医事コンピュータシステムのオペレーション（外来）を学習する。	1後	60	2		○	○	○							

○		医事コンピュータⅡ	1年次のオペレーションに加え、難易度が高い外来レセプトおよび、入院レセプトの操作を学習する。	2後	30	1		○	○	○								
○		医療秘書Ⅰ	病院組織や医療現場に特有な医療・医学や医療事務の基礎的知識を学習し、医者や看護師が行う医療行為を事務的に補助するための知識を習得する。	1通	60	2		○	○									○
○		医療秘書Ⅱ	医療秘書検定のための対策講座を実施する。	2前	30	1		○	○									○
○		基礎医学概論	基本的な医学知識、そのなかでも解剖生理学、からだの仕組みがどうなっているのかを理解する。	1後	30	1		○	○									○
○		医療保障	医療保険制度の基礎用語、医療法など医事法規について理解する。	1前	30	1		○	○									○
○		介護事務	介護事務職員として身につけておくべき社会福祉制度や介護報酬請求事務などに関する知識と技能を学ぶ。	2後	30	1		○	○									○
○		調剤事務	調剤保険薬局に必要な、調剤報酬請求事務等の知識と調剤報酬請求書の作成を学習する。 処方箋の取り扱いや、薬の説明などを実践的に学習する。	2後	30	1		○	○									○
○		病院会計	窓口会計業務を理解し、会計処理の仕組みと方法について学習する。	1通	30	1		○	○									○
○		医療検定対策Ⅰ	1年次に取得予定である各種検定試験の対策を実施する。	1通	60	2		○	○									○
○		医療検定対策Ⅱ	2年次に取得予定である各種検定試験の対策を実施する。	2通	60	2		○	○									○
○		病院実習	医療機関の協力を得て、これからの医療人を育成することを目的に実施する。 病院の実務を幅広く体験し、医療人としての心構えを養う。	2前	120	4			○	○	○							○
○		卒業研究	2年間の学習成果をまとめるために、グループ毎に最新医療動向などについて調査・研究を行う。まとめた成果の発表会を実施する。	2後	60	2		○	○									○
○		ホームヘルパー2級講座	介護保険制度や要介護高齢者等への介護方法について学習する。	2後	60	2		○		○								○

○	サービス介助士講座	サービス介助士システムのオペレーション(外来)を学習する。	2 後	60	2	○	○	○						
合計		37科目			2100単位時間(63単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
全科目の成績評価において不可の評価(評価点60点未満)がなく、年間出席時限数が年間消化時限数の85%以上であり学納金未納でないこと。	1 学年の学期区分	2期	
	1 学期の授業期間	15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。