

河原電子ビジネス専門学校の3つの方針

1. 河原電子ビジネス専門学校の理念と目的

本校は、情報社会の発展に寄与できる情報処理専門能力を持った人材の養成と、社会の要請に応えることのできるビジネス専門能力を持った人材の養成、及び外国人に対する日本語教育を目的とする。

2. 3つの方針

(1) 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

本校は、専門的な知識・技能・資格を有し、かつ社会常識と基本マナーを備えた、明るく健康的で自発的・意欲的に物事に取り組める調和のとれた企業人となり、地域社会に貢献できる者に学位を授与する。具体的には、以下の三つの能力を以って卒業要件とする。

- ① 自己の目標を定め、計画的な学習を通じて、より高度な知識・技能・資格の修得に努めること。
- ② 地域社会が直面する課題に対して専門的な理解を深めるとともに、実践的な能力を有すること。
- ③ グローバルな視野を持ち、地域社会に貢献できる力を有すること。

(2) 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー）

高度情報社会が抱える諸問題における様々な関連性を見出し、各専門分野で必要とされる知識や技術を実践的な学びによって修得し、広い視野と思考力をもって地域社会で活躍できる人材を育成する。

① ITイノベーション科 及び ITエンジニア科（4年制）

ITイノベーション科及びITエンジニア科（4年制）では、情報処理全般に関する知識のみではなく、「産業界で必要とされる幅広い知識」、「産業界やマーケットの動きに柔軟に対応できる能力」を修得する。また、「専門分野の深み」を学ぶため、企業と連携した実践技術を通じて、先端基盤技術を修得する。そのため1年次はコンピュータの知識に関する教科(360時間)、プログラミング関連教科(540時間)を実施し基礎的な知識を習得する。2年次からはより高度なプログラム実装技術の教科(540時間)、統計学や業務分析の教科(360時間)を行い、発展的な技術を習得する。3年次にはチーム開発やデータマイニングなどを行い、実践力を習得する。4年次からはプロジェクトマネジメントなどより高度な教科を勉強しIT分野だけではなく、産業界で必要とされる幅広い知識を習得する。

② ITエンジニア科（3年制）

ITエンジニア科（3年制）では、情報処理全般に関する知識を有し、業界の激しい変化に柔軟に対応でき、長いキャリア全般に渡り最先端を歩むことができる技術者を育成することを目標とする。特に、デジタルトランスフォーメーション(DX)による大転換が進む中、データサイエンス・人工知能(AI)を理解しかつ応用し、様々な分野においてAIやビッグデータの力を最大限活用し展開することで新しいビジネスの担い手になるAI・データサイエンティスト人材の育成を目的とする。そのため、まず1年次では基礎技術としてコンピュータ概論、Web技術、データベース技術、プログラミング技術を学び、2年次以降で統計数理基礎を学ぶための統計学(100時間)や機械学習(140時間)を学びつつ、AIプログラミングおよびAIシステム開発(280時間)等を通してシステムの設計・開発においてシステムに対する要求を整理し適用できる技術を身につける。そして2年次後半から3年次では研究開発(390時間)において、現実の課題をビッグデータを使って適切な分析・解析アプローチを設計、実行、深堀をし、得られた結果から課題解決にむけた提案ができるスキルを身に付ける。また、資格試験においては、ITエンジニアとして身に付けておくべき資格にプラスしてデータサイエンティストとして取得しておくべき資格の取得も目指す。

④ ITエンジニア科（2年制）

ITエンジニア科（2年制）では、情報処理全般に関する知識を有し、コンピューターシステムの設計・開発手法を身につけ、システム詳細設計や下流工程に関わる業務力を身につける。急速に多様化するIT社会に対応するために専門的な知識・技能をもち実践的な活用能力を有する人材を育成する。そのため、Web関連教科(540時間)、プログラミング関連教科(510時間)でプログラミング実習を通じて、順序立てて考えたり、仕組みを考えるなどの合理的、論理的思考力を向上させる。またプログラミングを完成させるという目的達成のために前に進む主体的な行動力を身につける。システム開発設計関連科目(270時間)では、システムの設計・開発においてシステムに対する要求を整理し適用できる技術を身につけ、創造的に取り組む力、コミュニケーションを通じた要求分析、問題解決能力を向上させる。国家試験関連科目(330時間)においては、ITの基本的な知識や技能を体系的に学び、情報システム、ネットワーク、データベースなどの設計・開発・運用において技術的問題を解決できる能力を向上させる。

④ ゲームクリエイター科

ゲームクリエイター科では、ハードウェアの知識、アルゴリズム、数学など、ゲーム制作における基礎的な知識・技術とリアルタイムCGプログラミング、ゲームエンジン活用などを通して、発展的で最先端の知識・技術を学びます。これらを学ぶことにより、変化の激しいゲーム業界で10年、20年先でも活躍できる人材を育成します。そのために、1年次にはコンピュータの知識に関する教科(360時間)、プログラミング関係の教科(540時間)を展開し基礎的な知識を身につけます。2年次からはリアルタイムCG関係の教科(360時間)、ゲームエンジン関係の教科(360時間)ゲーム制作演習(270時間)などを行い、発展的な技術を身につけます。3年次からはデザインパターン、ネットワークプログラミングなどより高度な教科を勉強しゲーム分野だけではなく、広くコンピュータサイエンスに精通した人材を育成します。

⑤ ICTマネジメント科及び情報ビジネス科

ICTマネジメント科及び情報ビジネス科では、ビジネスに必要な法律やマーケティング、会計、経営などの知識を専門的に学び、ビジネスリーダーとなるためのプロジェクト管理能力や経営戦略の立案に必要な知識を修得し、新たな事業を展開できる人材を育成する。また、職業人として備えておくべき情報技術に関する共通的な基礎知識を修得し、広くビジネス分野で活用できる人材を育成する。そのためには、販売士（390時間）、eコマース（90時間）、簿記（540時間）の科目で、マネジメントに必要な売上データから動向の分析、将来の予測を計画する力、戦略の立案、種類などの知識を身に付けさせる。また、顧客ニーズの多様化および専門性の高度化が求められる中、質の高いサービスの提供ができるようITスキルの向上を、Office実務（120時間）ITパスポート（270時間）の時間で取得させる。さらに、ビジネスの業界で必要とされる、現状の理想とのギャップを解決させるための問題解決能力の提案ができるよう、プランニング力、プレゼンテーション能力を、Office実務応用（270時間）の時間で取得させる。

⑥ 日本語学科

日本語学科では高度な日本語力の習得と日本社会での自律を目指す。日本留学の入口となる役割を担うことから入学後6か月は「総合日本語」（220時間）の時間で基本的な文法、語彙を中心に学ばせ、日本語の基礎を固める。入学後6か月以降からは、日本語の技能別の能力向上のため、「文法」「聴解」「読解」「記述」（各50時間/6か月）の分野ごとの授業を取り入れ、バランスよく日本語の知識を学ばせる。それとともに、「総合日本語」（70時間/6か月）の時間で、学んだ知識を応用し、聞く・話す・書く・読む、の2つ以上のスキルを結びつけたタスクを行い、日本語力コミュニケーション力を身に付けさせる。さらに進学後必要となる、勉学・研究のための日本語運用力の基礎を習得させるため「演習」（50時間/6か月）の時間で日本語での調査、考察、発表をさせる。

様々な校外学習や校行事、「日本事情」(25時間/6か月)を通して、日本文化、習慣、マナーへの理解も深める。

(3) 入学者受入れの方針(アドミッション・ポリシー)

本校の教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)を理解した上で、「常に感謝の心を持って、何事にも素直な心で、見聞きし、考え、鼓動する」を基本に、次のことを身につけることを目標としている。

- ① めまぐるしく変化する新しい次代に対応できる高度な専門知識と技術
- ② マナー、コミュニケーション能力等の職業意識
- ③ 何事にもあきらめず、徹底して取り組める人間力

以上

附則 平成31年4月1日制定
平成31年4月1日発効
令和 2年4月1日施行
令和 4年4月1日施行
令和 5年4月1日施行