

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

本学科では、情報処理全般の知識を身につけ、オブジェクト指向などの基礎的なソフトウェア工学の素養もあり、Azure などのクラウドサービスを活用してアジャイル開発手法で、Web アプリケーション開発ができる技術者になることを目標とする。

1 年次・2 年次は IT エンジニア科（2 年制）と共通のカリキュラムとする。3 年次では Node プログラミング I・II などによって Web・クラウド開発・設計系科目（480 時間）を中心に、現代の Web・クラウド技術を活用し、実践的なシステム開発力と API 設計・運用能力を体系的に育成する。さらに Python プログラミング概論などの AI・データサイエンス応用系科目（390 時間）により、データ分析と AI 技術の応用を体系的に学び、実践的な問題解決力を育成する。4 年次ではマイクロサービスアーキテクチャなどによって Web・クラウド応用開発・設計系科目（240 時間）を中心に、分散システムの構築・管理能力を育成する。さらにユニットテストなどのテスト・保守・運用系科目（420 時間）により、安全で効率的なソフトウ

ウェア開発と運用を支える技術を体系的に習得する。また、リアルタイム/ストリーミングデータ処理などの AI・クラウド活用系科目（210 時間）により、AI・クラウド技術を活用した実践的なデータ活用力を育成する。

② IT エンジニア科（3 年制）

本学科では、情報処理の基礎からソフトウェア開発、データサイエンスや AI を活用した開発の基礎までを体系的に学び、設計・実装・テストを一貫して担うことのできる実践的エンジニアを育成する。とくに Web アプリケーションとデータベースを中核に据え、品質と保守性を重視した開発力を養うとともに、現場で求められる課題解決力と応用力を培う。

1 年次・2 年次は IT エンジニア科（2 年制）と共通のカリキュラムとする。3 年次では、統計学 I・II などのデータサイエンス応用系科目（720 時間）により、高度なデータ分析能力を身につける。さらに、Python プログラミング概論などの AI 応用開発系科目（150 時間）を通して、エンジニアとしての最新技術を習得するとともに、データサイエンスを実践的に学ぶために必要なツールを効果的に活用できる力を養う。

③ IT エンジニア科（2 年制）

本学科では、情報処理の基礎からソフトウェア開発の実務までを体系的に学び、設計・実装・テストを一貫して遂行できる実践的エンジニアを育成する。とくに Web アプリケーションとデータベースを中核に、品質と保守性を重視した開発力を養う。

1 年次は情報リテラシー I・II などの基礎知識科目（240 時間）で情報技術の基盤を形成し、Java プログラミング I～III などのシステム開発系科目（660 時間）で、要件把握から実装・単体テストまでのシステム開発工程を体験的に学ぶ。2 年次では Java プログラミング IV などでの応用開発・設計系科目（690 時間）を中心に実践力を強化する。さらに Python プログラミング概論などの AI・データサイエンス系科目（180 時間）により、データの収集・加工・可視化、統計的な分析手法を通して社会的価値の創出につなげる力を養う。

④ ゲームクリエイター科

本学科では、ハードウェアの知識、アルゴリズム、基礎数学、ゲームグラフィックスなど、ゲーム制作に必要な基礎的知識・技術に加え、リアルタイム CG プログラミングやゲームエンジンの活用を通じて、発展的かつ最先端の知識・技術を習得する。これにより、変化の激しいゲーム業界において、10 年・20 年先にわたり活躍できる人材の育成を目指す。

1 年次にはコンピュータおよび CG に関する科目（330 時間）、プログラミングに関する科目（480 時間）を配置し、基礎的な能力の育成を図る。2 年次には、選択科目としてリアルタイム CG 関連またはアプリケーション開発に関する科目（各 180 時間）、ゲームエンジン関連科目（120 時間）、およびゲーム制作演習（390 時

間)を開講し、応用技術の習得を行う。3年次では、デザインパターンやネットワークプログラミングなど、より高度な内容に取り組み、ゲーム分野にとどまらず幅広い分野で活躍できるコンピュータサイエンス人材の育成を図る。

⑤ ICT マネジメント科

本学科は、小売業をはじめとした各業界でデジタルトランスフォーメーション(DX)を活用し、購買利便性の向上や営業スキルの向上を図るために必要なITスキルとビジネス知識を習得する。

そのためには、IT基礎Ⅰ・Ⅱ(510時間)、RPA(90時間)、情報活用Ⅰ・Ⅱ(210時間)の科目で、情報機器やシステムの基本的な理解、業務の自動化と効率化、情報の収集・分析・活用方法を学び実務でのIT活用能力を高める。さらに、情報リテラシーⅠ・Ⅱ(150時間)、データマーケティングⅠ・Ⅱ(120時間)では、Office製品(特にExcel)の活用方法を習得し、基本的なデータ管理やデータを用いたマーケティング手法を学び、データから問題を発見し、解決策を提案するスキルを養っていく。

さらに、これらのIT活用能力をビジネスと結びつけるためにも、販売士Ⅰ・Ⅱ(330時間)、FP基礎・応用(300時間)、簿記(210時間)の科目で、販売戦略、顧客管理およびビジネスにおける財務戦略の分析・立案能力を養う。このように当学科では、ITスキルに優れたビジネス人材、業務効率化に貢献する人材、ビジネス分野に精通した専門人材を育成し、DX時代に適応できるデジタルビジネス人材を育成する。

⑥ 日本語学科

本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初級段階は「総合日本語」(120時間)と「表記」(30時間)で基本的な文法、語彙を中心に学び、日本語の基礎を固める。あわせて、「読解」「聴解」「作文」「会話」の技能別授業(各30時間)を通して、読む・書く・聞く・話す(やりとり・発表)の四技能・五領域をバランスよく育成する。

初中級以降からは、基礎段階で培った知識を発展させ、言語知識の「文法」(90時間)「語彙」「表記」および、「読解」「聴解」「作文」「会話」の技能別授業(各30時間)を通して、正確で自然な日本語運用力を養成する。特にこの段階では、語彙・表記を中心に文字運用の基礎を強化し、次の中級段階における「文字語彙」学習へと発展させる。

中級段階では、「文字語彙」(60時間)科目を設け、文字体系の理解を深めながら、語彙力の拡充と文語的表現力の定着を図る。また、聴解授業を段階的に「発表」(30時間)授業へと移行させ、自己表現力と論理的構成力を養うことを目的とする。

中上級から上級段階においては、進学後の学修及び研究活動に必要となる論理的思考力と高度な表現力を育成するため、「小論文」「発表」「会話」などの授業(各30

時間)を通して、学術的日本語運用力の涵養を図る。

さらに、「日本事情」(30 時間)及び「日本文化体験」(45 時間)を通じて、日本の社会・文化・習慣・マナー等への理解を深めるとともに、校外学習や学校行事を通して異文化理解と社会的適応力を培う。

(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習得し、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。

(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
	令和 7 年 4 月 1 日施行