

2025学園案内

VR IoT AI 8K

KOBE DENSHI

CAMPUS GUIDE 2025



神戸電子専門学校
神戸情報大学院大学

Robot AI 5G

Robot

- 1958年 「神戸電子学園」を創立
- (昭和33年) 電子工学及び、TV技術の習得を目的とした1年制の専門課程を設置
- 1961年 電子計算機(コンピュータ)の基礎研究を開始
- 1964年 現在地に新校舎建設
- 1965年 校名を「神戸電子専門学校」に改称
- (昭和40年) 学校教育法に基づき各種学校として認可
アセンブラ、FORTRAN、COBOL等のプログラミング実習用に電子計算機を導入
電子計算科を設置し、電子計算機関連技術の教育を開始
- 1966年 情報処理科を設置
- 1971年 国内初のコンピュータ技術の教科書「電子計算機—総合設計と基本プログラミング」を出版、専門課程にて電子計算機のハード分野教育を開始、後援会発足
- 1972年 情報処理技術者試験取得を目標として電子計算科を情報処理科に名称変更
併せてハード分野専門課程(本科)情報技術科に名称変更
- 1976年 学校教育法の改正により兵庫県下第一号の工業系
(昭和51年) 専修学校として認可
「中館」校舎完成、汎用コンピュータ FACOM導入
- 1977年 学校法人「福岡学園」立の専修学校として認可
- 1978年 異人館街に「諏訪山寮」を設置
- 1979年 第2コンピュータ室完成を機に汎用コンピュータを増設
「北館」校舎拡充
- 1981年 「本館」校舎を新築、汎用コンピュータ FACOM 増設
福岡理事長 兵庫県知事より県知事賞受賞
- 1982年 無料職業紹介所認可開設
汎用コンピュータ FACOM V830、230/38などを増設
- 1983年 校友会発足
- 1984年 収容規模2倍の「南館」校舎完成
文部省(現文部科学省)大型設備資金補助によりTSSオンラインシステムの大型コンピュータを増設し、パソコン大型機も併設
- 1985年 法人名を「福岡学園」より「コンピュータ総合学園」に改称
福岡理事長 文部大臣表彰を受ける
- 1986年 ビジネス分野の学科設置をおこなうと同時に学科体系を整備
TSS オンラインシステムの大型コンピュータを増設
- 1988年 汎用大型コンピュータFACOM M760導入
学校に隣接して学生寮施設2棟を拡充
文部省(現文部科学省)より「職業教育高度化開発研究」校として指定を受ける
- 1989年 MML(マイクロ・メインフレーム・リンク)システムを導入
- 1990年 福岡理事長 兵庫県知事より教育功労賞を受賞
通産省(現経済産業省)より「情報化人材育成連携機関」として認定 「東館」校舎完成
- 1991年 全国初のノートパソコンによる実習システムを開発し、
(平成3年) 学生に提供
日本情報処理教育普及協会より全国最優秀指導校賞を受ける
- 1993年 第1種情報処理技術者試験取得を目的とした1種受験コースを情報処理科に、SE(システムエンジニア)を目指す
SEコースを情報総合学科にそれぞれ設置
福岡理事長 藍綬褒章を受章
- 1994年 ゲームソフトコースを情報処理科に設置
広中平祐賞を2年連続受賞
- 1995年 阪神淡路大震災を機にコンピュータグラフィックス分野の
カリキュラム CG/CAD コースを設置
マルチメディア研究と産学連携を目的としたデジタルメディア研究室を開設
- 1996年 全国に先駆け Linux 技術を用い、校内全実習室をネットワーク化
(平成8年) 通産省(現経済産業省)より「情報化人材育成 学科」として認定

- 1997年 マルチメディア館完成に伴い、神戸電子デジタルメディア・チャレンジ・サーキット「Challenger」を構築
マルチメディアへの対応を強化すべくデジタルサウンド分野のカリキュラムを設置
設置4学科・コースをカリキュラム7分野別の専攻として整備
- 1998年 教育体系整備
CG/CAD専攻をデジタルデザイン専攻とCAD専攻に分化
デジタルサウンド専攻をサウンドアート専攻とサウンドテクニク専攻に分化
- 2000年 学生自己表現の場、そして学生の作品をインターネットを通じて発表する場として 21世紀のクリエイティブスペース「北野館」を増設
- (平成12年)
- 2004年 中華人民共和国清華大学との教育連携 OSDL参加
- 2005年 神戸情報大学院大学開学
ITエキスパート学科(4年制)設置
CG研究科設置
- 2006年 インダストリアルデザイン学科設置
- 2007年 日本語学科設置
- 2008年 創立50周年
- (平成20年) デジタルアニメ学科設置
声優タレントコース設置
文化・教養専門課程認可設置
インテリアデザインコース設置
総合研究科設置(C Gコース、建築コース)
福岡理事長 叙勲 瑞宝双光章を受章
ETロボコンチャンピオンシップ大会 (全国大会)特別賞受賞(総合順位:第5位)
- 2009年 ゲームデザインコース設置
Webデザインコース設置
声優タレント学科設置
(声優タレントコースを 学科昇格)
ETロボコンチャンピオンシップ大会 (全国大会)総合順位:第4位
- 2010年 「学生会館」完成
- 2011年 ETロボコン2011関西大会(総合順位:第2位)
東京ゲームショウで日本ゲーム大賞アマチュア部門大賞を留学生の作品が受賞
- 2013年 創立55周年
- 2015年 日本語学科に1年9か月コース設置
文部科学大臣より設置15学科が「職業実践 専門課程」として認定
技能五輪国際大会(職種:グラフィックデザイン)に日本代表として 出場
北野ドミトリ(学生寮)設置
- 2016年 ITエンジニアコース とWebエンジニアコースを情報処理科に設置
女子専用直営寮を増設
- 2018年 創立60周年
- 2019年 「共創館」完成
ゲーム開発研究学科設置
AIの基礎原理と仕組みが完全マスターできる
学園オリジナル教材テキスト完成
- 2020年 国際コミュニケーション学科設置
- 2021年 AIシステム開発学科設置
動画プロモーションコースをグラフィックデザイン学科に設置
- 2023年 創立65周年
ゲームソフト学科プログラミングコースをプログラミング学科に改称
エンターテインメントソフト学科をゲームエンジニア学科に改称
ゲームソフト学科esportsコースをesportsエンジニア学科に改称

KIC 神戸電子専門学校

Kobe Institute of Computing

Kobe Institute of Computing-College of Computing

学校概要

校名 神戸電子専門学校

創立 1958年(昭和33年)

校種 学校法人立専修学校(兵庫県許認可)

設置課程 工業専門課程、文化・教養専門課程

所在 兵庫県神戸市中央区北野町1-1-8

設置学科 全学科共に全日制昼間部

名称	修業年限	入学定員	卒業時付与称号
ITエキスパート学科	4年	40名	高度専門士
ITスペシャリスト学科	3年	70名	専門士
AIシステム開発学科	2年	30名	専門士
情報処理科	2年	40名	専門士
情報工学科	2年	35名	専門士
情報ビジネス学科	2年	35名	専門士
ゲーム開発研究学科	4年	30名	高度専門士
エンターテインメントソフト学科	3年	70名	専門士
プログラミング学科	2年	105名	専門士
esportsエンジニア学科	2年	30名	専門士
3DCGアニメーション学科	2年	30名	専門士
デジタルアニメ学科	2年	30名	専門士
グラフィックデザイン学科	2年	30名	専門士
サウンドクリエイション学科	2年	30名	専門士
サウンドテクニク学科	2年	30名	専門士
声優タレント学科	2年	30名	専門士
建築インテリアデザイン学科	2年	50名	専門士
インダストリアルデザイン学科	2年	30名	専門士
国際コミュニケーション学科	2年	30名	専門士
総合研究科	1年	40名	-
日本語学科			
(進学2年コース)	2年	40名	専門士
(進学1年6か月コース)	1年6か月	40名	-



神戸電子専門学校
校長

福岡 壯治

クリエイティブ・エンジニアの育成を通じ、 誰もが活躍できる社会を目指します。

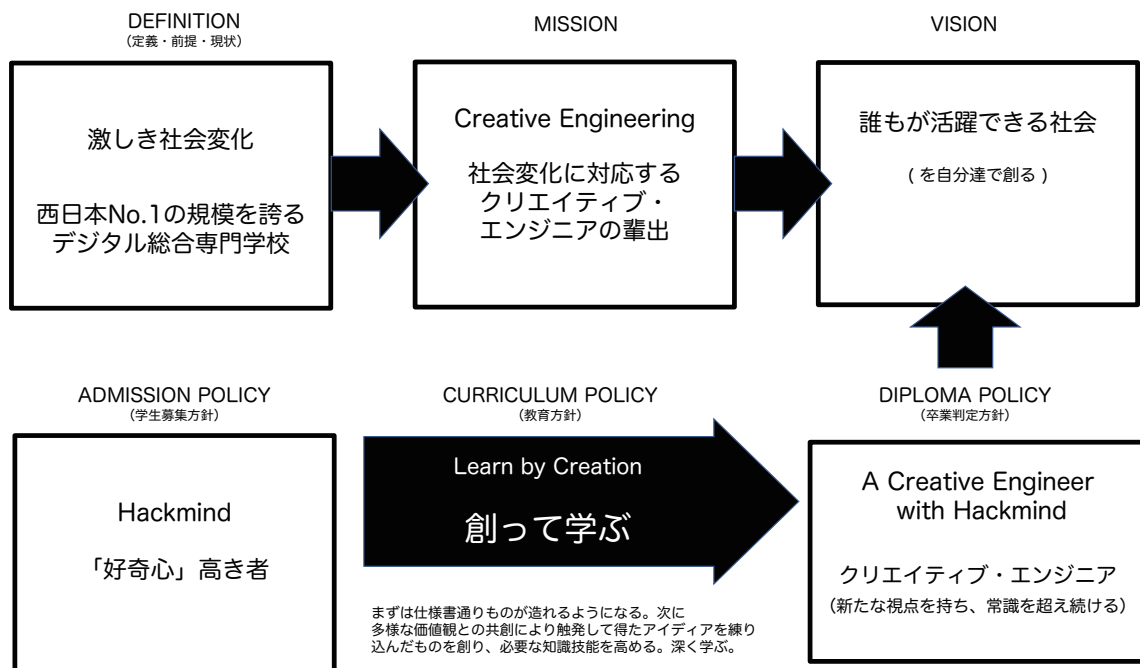
本校は創設65年を迎え、これまでに25,000名を超える専門職業人を社会へ送り出してまいりました。元は電気工事士、テレビ技術者から始まった人材育成領域も、今ではIT、マイクロコンピュータ、ビジネス、ゲームソフト、グラフィックス、サウンド、CADの全7分野17学科(2~4年制)、1研究科へと広がり、またこれらへの進学を目的とした留学生のための日本語学科、国際コミュニケーション学科も備えるに至りました。

2013年には、指数関数的な技術進化による劇的な社会変化到来を予見し、言わばAI時代の突破力を高めるため、共創(Co Creation)カリキュラムや自動化にとられない学科別コア力の醸成、AI活用リテラシーの獲得に向けた各種教育実験をスタート。クリエイター、エンジニアにわかれていた教育課程をクリエイティブ・エンジニア育成へと一本化。知識の網羅性を問わず、作って、造って創る。触発して得たアイデアを自分たちの手でカタチにし、課題解決や欲求の実現を足早にプロトタイプでもって提示できる様を即戦力かつ成長力として捉えるべく学校を整備運営しております。

産業界は社会を代表する顧客、すなわち常にニーズをウォッチすべき対象です。各産業領域のリーディングカンパニーの皆様とは、育成人材像のすり合せや、教育プログラムの共同開発等を通じ、共に歩み続けることを願っております。この段今後とも、宜しくおつきあいの程、お願い申し上げます。

神戸電子専門学校 ステートメント

2021.6.25



激しき社会変化： 指数関数的な技術進化、多様な価値観の広がり、持続可能な社会の渴望
HACKMIND： ものごとの仕組みを知りたがる、常識を疑う、技術を公開する



ハイエンドな施設と設備。
最先端の学びにふさわしい最適化された学習環境。



エントランスギャラリー



ドームホール



ソニックホール



ホワイエ



ソニックホール・楽屋



パフォーマンススタジオI



ゲームプログラミングラボI



マルチメディアPCラボ



インダストリアルデザインラボ



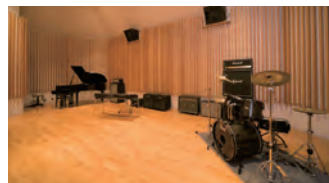
ゲームプログラミングラボII



フォーリースタジオ



マルチメディアスタジオ



レコーディングスタジオ



コントロールルーム



リテラシラボ



グラフィックスラボII



デジタルアニメーションラボII



ハードラボ



グラフィックスラボIII



ドローイングルーム



コラボレーションスタジオ



エレクトロニックキボラボ



デジタルデザインラボ



ディスサルーム



パフォーマンススタジオII



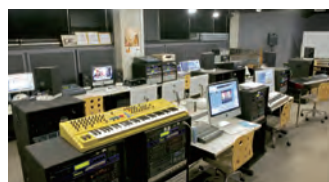
グラフィックスラボI



デジタルアニメーションラボI



パフォーマンススタジオIII



デジタルサウンドラボI

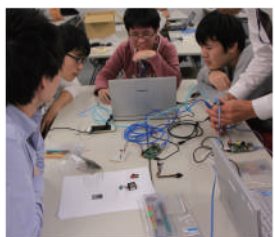


CADラボ

↓ 学科紹介

情報処理科(2年制)

ITスキルの基礎を身につけ、IT産業界で活躍できるITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報)の合格。



履修カリキュラム(必修)

		ソフトIコース	
1年次	1. アルゴリズム	プログラムの作成に必要な基本アルゴリズムを流れ図や疑似言語を使って習得する。	
	2. C言語 I	C言語に関する基礎知識を習得し、基本的なプログラムを作成する。	
	3. アプリケーション	ITエンジニアとして利用するアプリケーションの活用技術を習得する。	
	4. ICT概論	ICT全般にわたる基礎知識を習得し、情報処理技術者試験の合格を目指す。	
	5. プログラム設計演習	プログラム設計の詳細を学ぶ。プログラム設計の行程を順に演習し、技術習得する。	
	6. C言語 II	C言語の機能をフルに使った小規模なプログラムを作成する。	
	7. ICT特論	ICT概論をベースに、高度IT人材になるための応用的なICT技術を理解する。	
	8. プログラミング I	システム化する目的を文章やフローチャートで表現することによってプロセスを視覚化する技術を身につける。また、それらの内容をScratchやC言語等を使ってプログラミングしアルゴリズム力を養う。	
	9. 処理演習	基本情報を始めとする情報処理技術者試験や各種検定等の資格取得を目指して問題演習する。	
	10. 資格対策 I	情報処理技術者試験の合格を目指した対策授業を行う。	
	11. プログラミング II	C言語等のプログラム言語を使いグループによるソフトウェア開発を行う。	
	12. AIリテラシー	昨今のIT技術として正しくAI技術の原理を理解し、最先端のAI技術活用状況について学習する。また、AI技術の活用方法の基礎を学習し、各自の課題制作で活かせるようにする。	
	13. 就職対策	SPI試験の概要と対策を学びその後の就職試験対策を効率的に進める素地を養う。	
		ソフトIIコース	
2年次	1. キャリアデザイン	1年間の学生生活の成果と反省を踏まえ、設定した目標に対する準備・対策に取り組む。	
	2. Linux I	Linuxのインストール、環境設定、コマンド操作を通じLinuxの基礎を習得する。	
	3. ネットワーク技術	TCP/IPアプリケーションプログラムの作成によりネットワークプロトコルの仕組みを習得する。	
	4. Linux II	Linux上でのサーバー構築の基礎を学ぶ。コード管理の基礎技術を学ぶ。	
	5. データベース技術	SQLを中心としたデータベースへのアクセス手法を習得する。	
	6. プログラミング III	Pythonを用いた基本的なプログラムを作成できるようにする。その後、C#およびJavaを学習する。	
	7. プログラミング IV	プログラミング III で学習した内容を更に発展させて、より応用的なプログラムを作成できるようにする。また、年度末のグループ課題制作における中心的なプログラム言語となる。	
	8. 資格対策 II	秋期に実施される情報処理技術者試験の合格を目指し、過去問題を中心とした問題演習と解説を行い、合格を目指す。	
	9. 制作実習 I	他科目で得た知識などを基に、UIやUX、利用ターゲット等を意識した開発をグループで行い、年度末に発表を行う。	
	10. IOT基礎	組み込み向けコンピュータを用いたハードウェア制御の基礎を修得する。	
11. ドキュメント技法	様々な調査技法について学び、調査を実施できるようにする。また、それら調査結果をもとに、レポート(報告書)をワープロソフト等を用いて作成できるようにすることを目指す。		

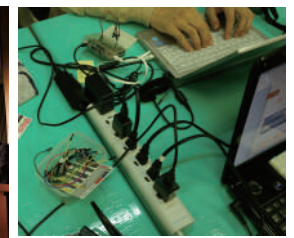
学科紹介

ITスペシャリスト学科(3年制)

ITスキルの基礎の上に、Web/インターネット、セキュリティ等の先進的な技術を持ったITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報・高度)の合格。

ITエキスパート学科(4年制)

システム構築プロジェクトの中で活躍できるITエンジニアを育成。情報処理技術者試験(基本情報・応用情報・高度)の合格。



履修カリキュラム(必修)

		ソフトⅢコース	
3年次	1. プロジェクト管理	グループによるプロジェクト形式でシステムの企画、要件定義の進め方やプロジェクトマネジメント手法を習得する。	
	2. システム設計Ⅰ	UMLの主要モデルの技法を習得し、基本的なモデリングを行う。	
	3. システム設計Ⅱ	アジャイル開発の技法を、講義とワークショップで習得する。	
	4. IoT実習	組み込み向けコンピュータを用い、センサーからのデータ取得等、IoTに必要な知識、技術の修得を実習と通して行う。	
	5. Webアプリケーション開発	プログラミング言語PHPをベースに簡単なWebサイトの構築からネットワーク、データベースを利用した高度なWebアプリケーション開発までを修得する。	
	6. システム開発演習	「Webアプリケーション開発」の知識と技術をさらに発展させ、自分たちの身近にある課題を系統的に解決し、実際に使えるWebアプリケーションをチームで開発する。	
	7. 制作実習Ⅱ	2年次までで学習した内容を活かして、個人でプログラム制作を行う。各自の得意・不得意や興味を考え、自ら課題内容・制作レベルの設定、情報収集を行い、課題制作に取り組む。	
※上記以外選択科目を履修する(下記表記)			
		ソフトⅣコース	
4年次	1. 総合演習	グループによるプロジェクト形式でアジャイル開発手法を用いたシステム開発(企画・開発・作品公開)を行う。	
	2. 総合演習ⅠA、ⅠB、ⅡA、ⅡB	総合演習の開発時間の補完、および個人ごとでテーマを設定した研究・開発を行う。	

選択教科一覧

※上記以外選択科目を履修する(下記表記)

アプリケーションシステム系選択科目			
2年次		3年次	
1. C#Ⅰ	1. システム設計特論Ⅰ		
	2. Webプログラミング		
2. C#Ⅱ	3. システム設計特論Ⅱ		
	4. スマートフォンアプリ開発		
ネットワーク・セキュリティ系選択科目			
2年次		3年次	
1. ネットワーク構築Ⅰ	1. セキュリティ特論Ⅰ		
	2. セキュリティ特論Ⅱ		
2. ネットワーク構築Ⅱ	3. アプリケーションサーバ構築Ⅰ		
	4. アプリケーションサーバ構築Ⅱ		
AI系選択科目			
2年次		3年次	
1. AI資格	1. AI活用		
2. Python	2. AI特論		
	3. 強化学習		

↓ 学科紹介

AIシステム開発学科(2年制)

ITエンジニアリング技術だけでなく企画、デザイン含め、ITサービス全体を「つくる」ことから学習する。AIを基礎原理から応用・実装まで学び、クリエイティブなITエンジニアを育成する。



履修カリキュラム(必修)

AIテクノロジーコース		
1年次	1. デザイン	ITサービスのインターフェース・外観の設計手法について学ぶ。
	2. 制作実習	ITサービスの開発のための、総合的な制作実習を行う。
	3. 企画 I	ITサービス構築にあたって、ユーザーからの要求に対する企画手法について学ぶ。
	4. Web 開発	フロントエンド、サーバーサイドで動作する Web プログラミング技術を学ぶ。 Web 開発に必要なプログラムソースコード管理 Git や DB などの技術も学び Web アプリケーションを実装する能力を養う。
	5. サーバー・ネットワーク	Linux サーバー構築技術を学び、合わせて必要となるネットワーク技術を身につける。IT サービスが提供できるインフラ技術を総合的に学ぶ。
	6. IoT 開発	小型コンピュータ RaspberryPi を使って様々なセンサー、アクチュエーターを連動させる IoT プログラミング技術を学ぶ。
	7. AI 概論	機械学習を中心とした AI 技術を学び、Python ライブラリを利用して機械学習のプログラミング実装を身につける。
	8. ロボット開発	前期で学んだ IoT 開発技術と AI 技術を組み合わせて、実践的な IoT システムの構築を行う。 様々なセンサーを組み合わせてマルチモーダルな IoT システム開発を目指す。
	9. AI リテラシー	昨今の IT 技術として正しく AI 技術の原理を理解し、最先端の AI 技術活用状況について学習する。 また、AI 技術の活用方法の基礎を学習し、各自の課題制作で活かせるようにする。
	10. データリテラシ	仮説を立ててデータを整理しデータの傾向を分析する技術の基礎を学ぶ。
AIアプリケーションコース		
2年次	1. 企画 II	チームによるプロダクト企画を通して、コミュニケーション・仮説検証 プロトタイピング・アイデア発想・コアバリュー探索をトレーニングする。
	2. プロジェクト推進	マネジメントの意義を学び、プロジェクト・サービス運用・セキュリティの各マネジメント手法を学ぶ。
	3. サービス開発	企画 II、プロジェクト推進で学んだ技術を使い、グループで AI や IoT、ウェブを用いたシステム開発を行い、クラウドなどにサービス転換を目指す。
	4. AI 特論	深層学習を中心とした AI 技術を学び、Python ライブラリを利用して深層学習のプログラミングの実装を身につける。 AI を実現するためのソフトウェアを実際に動かしてみたい体験的に AI を学ぶ。

学科紹介

情報工学科(2年制)

デジタル機器から家電にいたるまで、あらゆる場所に組み込まれているマイコン。そのシステムを設計・開発するマイコン応用技術者を育成します。応用範囲は無量大。一生使える「揺るぎない基礎力」を確立します。



履修カリキュラム(必修)

電子工学コース		
1年次	1. 電気数学	直流回路網での計算方法の学習と演習、資格試験に出題される計算問題の習得
	2. 基礎教養	就職試験に向けての一般教養および筆記試験対策や履歴書の添削、面接練習など
	3. アナログ設計	基本的なアナログ素子を使った信号処理の基礎知識と回路製作としての信号測定の実習
	4. デジタル設計	デジタル信号を入出力する回路の設計・製作を通して信号処理技術の基礎から応用を習得
	5. C言語	プログラムを作成する為の基礎知識とプログラミング実習を通して、プログラミング技術の習得
	6. 演習 I	資格試験の問題を解く上で必要となる用語などの解説と過去問題の演習
	7. マイコン基礎	基本的なマイコンシステムの構成・接続、マイコンシステムの基礎知識の習得
	8. マイコン制御 I	マイコン制御の基礎について学習し、LED やスイッチ、センサなどの制御を実習を通して習得
	9. AI リテラシー	AI 技術の原理を理解し、最先端の AI 技術活用状況や活用事例について学習
電子科学コース		
2年次	1. 制御工学	自動制御・フィードバック制御における基礎概念とラプラス変換等の計算理論を学習
	2. 設計演習	1年次の復習と論理設計の演習、より大規模なシステムの設計・制御の実習
	3. 製作実習	1年次の復習とより大規模なシステムの設計・製作の実習や計測実習
	4. HDL	HDL を利用しての FPGA に対する回路設計及び、システム開発技術の修得
	5. マイコン制御 II	1年次に学習した電子回路やマイコン制御を発展させて、電子回路制御の実習

学科紹介

情報ビジネス学科(2年制)

企画・営業・販売・事務、様々なビジネスシーンで求められている、マネジメントやプレゼンテーション能力。本学科は様々な職業に応用可能なビジネススキルを学ぶと同時に、様々な職種に活用出来るITスキルも習得。



履修カリキュラム(必須)

ビジネス I コース	
1. コミュニケーション技法	グループワークを通して、アイデア・想像力を醸成する。地域の課題解決にも取り組む。
2. ビジネス・キャリア	職務を遂行する上で必要となる知識の修得と実務能力の評価を行う。
3. コンピュータ・リテラシ I	パーソナルコンピュータの操作技能とアプリケーションの活用を修得。MOS 検定 (Word) の取得。
4. EUC 概論 I	社会人が備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識を修得し、業務に情報技術を活用する手法を学ぶ。
5. PBL 実践 I	企業連携・企業家セミナーなど社会人交流を通してマネジメント力を育成する。
6. データリテラシー I	各種アプリケーションの基本的・効果的な活用技術を身に付けるための総合実践。MOS 検定 (Excel) の取得。
7. アカウンティング I	計数力の向上、商業計算、企業会計を理解する。日商簿記検定・全経簿記検定を取得。
8. ビジネスマナー I	社会人基礎力の向上、一般教養の修得。社会人常識マナー検定を取得。
9. プレゼンテーション演習 I	課題テーマごとに、様々な表現技法を理論的に学ぶ。情報発信力を育成する。
10. ビジネスデザイン I	計数力の向上、原価構造について学ぶ。全経簿記検定 2 級工業簿記を取得。
11. コンピュータ・リテラシ II	パーソナルコンピュータの操作技能とアプリケーションの活用を修得。MOS 検定 (PowerPoint) の取得。
12. EUC 概論 II	情報モラルやセキュリティ、情報社会の現状について学ぶ。情報検定の取得。
13. PBL 実践 II	セルフマネジメントから組織マネジメントまで実践形式で修得。
14. データリテラシー II	各種アプリケーションの基本的・効果的な活用技術を身に付けるための総合実践。MOS 検定 (Access) の取得。
15. アカウンティング II	経理関連書類の適切な処理や青色申告書類作成など、初歩的な実務がある程度できることを目指す。
16. プレゼンテーション演習 II	ビジネス教養やマナー・接遇といった社会人、組織人に必要な常識・知識・技能を修得する。秘書検定を取得。
17. プレゼンテーション技法 II	様々な表現技法を理論的に学び、プレゼンテーションを行うための基本技法から応用技法を実践形式で修得する。
18. ビジネスデザイン II	情報の可視化手法について学び、ビジネスの新しい仕組みについて考察する。動画編集スキルを習得する。
ビジネス II コース	
1. ビジネスコミュニケーション	学んだ知識を仕事で実践する力を育成する。ビジネス能力検定を取得。
2. AI リテラシー	AI の基本原理とその活用方法について学ぶ。
3. コンピュータ実践 I	MOS 試験 (Word, Excel) の合格を前提とした、さらなるアプリケーションの応用技法を修得する。
4. IT ビジネス概論 I	ビジネスの現場における様々な IT システムの内容と、その実践的な利用方法を学ぶ。
5. ビジネス実践 I	資金調達から決算報告まで、実際の企業経営を体験的に学ぶ。ビジネス会計検定を取得。
6. 課題研究	グループワークを通して、ビジネスプランを作成する。他学科との共創に取り組む。
7. ビジネスプレゼンテーション I	様々なビジネスシーンを想定し、数多くの演習に取り組み、プレゼンターとしてのトレーニングを行う。
8. 会計実践 I	会計ソフト (弥生会計) の基本を修得する。コンピュータ会計検定を取得。
9. コンピュータ実践 II	MOS 試験 (PowerPoint, Access) の合格を前提とした、さらなるアプリケーションの応用技法を修得する。
10. IT ビジネス概論 II	データ分析 (回帰分析、BEP 分析など) について学ぶ。IT パスポートを取得。
11. ビジネス実践 II	金融リテラシーを修得する。ファイナンシャル・プランニング技能士を取得。
12. 卒業制作	グループワークを通して、動画編集スキルなど情報を発信する力を育成する。
13. ビジネスプレゼンテーション II	ビジネスプランコンテストに向けて、プレゼン力を向上させる。
14. 会計実践 II	会計ソフト (弥生会計) の応用を修得し、クラウド会計について学ぶ。

↓ 学科紹介

esportsエンジニア学科 2年制

eスポーツ業界でオンラインやオフラインはもちろん、VR環境をも活躍のフィールドとしてeスポーツイベントの企画から運営までを実現できる人材の育成。

業界と連携した
校外学習



履修カリキュラム(必修)

esports I コース		
1年次	1.esports運営 I	eスポーツイベントの企画立案を行い、運営までの一連の流れを学ぶ。
	2.esports運営 II	eスポーツイベント運営における基礎知識の学習と必要となる各種機材の扱い方を学ぶ。
	3.イベント実習 I	学内施設や学外施設での学習により、eスポーツイベント制作に関する基礎的な技術を学ぶ。
	4.VR空間構築 I	ゲームエンジンであるUnityを用いてのVR空間構築技術を学ぶ。
	5.VR空間構築 II	構築したVR空間をメタバースプラットフォームであるclusterやVRChatで展開する技術を学ぶ。
	6.AIリテラシー I	AI技術の歴史、機械学習、深層学習、誤差逆伝播の原理を学ぶ。
	7.コンピュータリテラシー I	MicrosoftのOffice製品、GoogleのWorkspace製品の使用方法を学ぶ。
esports II コース		
2年次	1.esports運営 III	より会場内での一体感を目指したeスポーツイベントの企画立案を行い、運営まで実行することを目標とする。
	2.esports運営 IV	eスポーツイベント運営における実践的な知識の履修とより専門的な各種機材の扱い方を履修することを目標とする。
	3.イベント実習 II	学内施設や学外施設でより実践的なeスポーツイベントを実施できるようになることを目標とする。
	4.VR空間構築 III	ゲームエンジンであるUnityを用いてのVR空間を構築することを目標とする。
	5.VR空間構築 IV	構築したVR空間でeスポーツイベントを実施できるようになることを目標とする。
	6.キャリアデザイン	各自が目指す志望業界へ就職するための知識を身につけ、社会人らしい言動ができることを目標とする。

学科紹介

プログラミング学科(2年制)

コンピュータの基礎知識を学習し、ゲームプログラムを題材に、アルゴリズムやプログラミング技術を修得したプログラマを育成。

例年9月開催

東京ゲームショウ



履修カリキュラム(必修)

ゲームソフト I コース (全て共通科目)		
1年次	1. ゲーム開発 I	ゲーム開発に利用できるプログラミング技術を中心に学び、制作者の意図をユーザーに伝える工夫を意識した、幅広いジャンルの作品を作り上げる実力を身につけることを目標とする。
	2. アプリケーション	コンピューターに関する基本的な知識を、CUIであるコマンドプロンプトの操作方法を通して学ぶ。また、インターネットの基礎知識、HTMLやCSSを習得し、Webページの制作ができることを目標とする。
	3. AIリテラシー I	機械学習の全般的な基礎知識、主にニューラルネットワークについての知識の習得を行う。
	4. 業界研究	業界の方からセミナーを受講し、業界の理解と将来目指す企業(業種)に必要なスキルを認識し、技術習得を行う。
	5. C++	C++言語を使用して、基本的な記述とプログラミング手法を学習し、小規模なプログラムが作成できるように、実習演習を通して学ぶ。C言語プログラミング能力認定試験2級合格を目標とする。
	6. 2Dゲームプログラミング	C++言語とDirectXライブラリを用いて、2Dゲームプログラミングの基礎技術を習得する。Visual C++を使用してWindowsプログラミングの基礎を理解する。
	7. IT基礎	資格(検定)試験の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの勉強の仕方」を身につける。ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験に合格することを目標とする。就職活動の基礎を身につける。
	8. Excel/VBA	Microsoft ExcelでのVisual Basic for Applications(VBA)を用いて、文法から開発手順までを学習する。ゲーム開発や一般業務をサポートするための基礎的なプログラミングができるようになることを目標とする。
ゲームソフト II コース (※印は、共通教科)		
2年次	1. ※ゲーム開発 II	様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識の習得を行う。また、プラットフォームに関わらずゲーム制作に関連する知識を広く習得する。
	2. ※Linux運用管理	LPIC検定試験レベル1を基準にLinuxの基本操作を習得する。またシェルスクリプトやシステムプログラミングを学び、Linuxの動作原理を学習する。
	3. ※IT応用	ITに関する幅広い知識を身につける。ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験、基本技術者試験など各種資格検定に合格することを目標とする。
	4. ※Webデザイン	Webサイトの基本的な作り方を基礎から学習する。HTML、CSS、JavaScript等の基礎技術を学習し、実習演習を通してwebサイトを作れることを目標とする。
	5. ※キャリアデザイン	各自が目指す志望業界へ就職するための知識を身につけ、社会人らしい言動ができるよう訓練する。
	6. ゲームエンジン	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。
	7. データベース	ExcelデータやMySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。
	8. XRプログラミング	昨今急速に注目が集まっているXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XR開発に必要なあらゆる技術を網羅した教育を実践するのみならず、XR技術に関する様々なビジネスモデルについても学習し、自らXR方面での事業提案ができる人材の輩出を目指す。
	9. 数学	プログラムの作成において必要とされる基礎数学や、工学で必要とされる物理数学を学習する。ゲーム作りに必要な論理的思考力を養うことを目標とする。
	10. 3DゲームプログラミングI	C++言語、DirectX11ライブラリを利用して、Windows上で動作する3Dゲームを制作する。また、制作をする上で必要なオブジェクト指向、フレームワーク構築、数学、の講義及び実習を行う。
	11. PG&IT演習	ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験、基本情報技術者試験などの目標資格の問題演習を通じてITの知識や技術を身につける。システム開発やプロジェクトマネジメントのケーススタディを通して問題解決の経験を積む。
	12. 制作実習	チームを組んでゲーム制作を行い、完成させることを目標とする。企画から工程管理、制作やプレゼンなど、より実務に近い環境での仕事を意識した授業とする。
	13. Python	Pythonの文法、標準ライブラリやサードパーティー製のライブラリ・関数など、さまざまな領域に特化したツール群について学習する。
	14. デザイン	ペイント系グラフィックソフトの操作の習熟およびそれを活用したロゴやUIの作り方を学ぶ。



ゲームソフト分野
エンターテインメントソフト学科(3年制)
ゲーム開発研究学科(4年制)

3年次: ゲームソフトⅢコース 4年次: ゲームソフトⅣコース

▼ 学科紹介

エンターテインメントソフト学科(3年制)

ゲームソフト開発の基礎的技術を基に、3D及びネットワークプログラミング等の応用技術を駆使し、企画、CG、制作実習などを通して、オリジナル作品を創造できるゲームクリエイターを育成。

ゲーム開発研究学科(4年制)

ゲーム開発のエンジニアとして、最新テクノロジーを研究し、近未来に業界標準と想定されるコーディング能力を有した人材を育成。

例年2月開催

Digital Works
(作品発表会)



履修カリキュラム(必修)

ゲームソフトⅢコース(※印は共通科目)

3年次	1.※ゲーム開発Ⅲ	自ら研究テーマを設定して、テーマに沿った技術習得を行う。研究内容の発表や相互に評価し合う実習形式の授業も展開する。
	2.※ネットワーク	インターネットにおけるTCP/IPなどのプロトコルの概要を理解し、ネットワーク機能を実装するためのプログラミング技術を学習する。
	3.※ゲームエンジン	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。
	4.※ゲームAI	AIリテラシー基本問題および強化学習の復習、ゲームにおけるAIに関する実習を題材にし、書類作成および開発技法を実習する。
	5.3DゲームプログラミングⅡ	DirectX11の基礎知識を習得して、ベースプログラムのない状態から3Dゲームを作れることを目標とする。また制作するゲームにシェーダーでの美しい表現を搭載できるようになることも目標とする。
	6.XRプログラミング	昨今急速に注目が集まっているXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XR開発に必要なあらゆる技術を網羅した教育を実践するのみならず、XR技術に関する様々なビジネスモデルについても学習し、自らXR方面での事業提案が出来る人材の輩出を目指す。
	7.データベース応用	PHP、CSS、MySQLデータの活用して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。
	8.制作実習	チームまたは個人でのWindowsOS上で動作するゲーム作品の完成までを、学生自らが管理する。制作に必要な技術だけではなく、チーム運用やスケジューリングも重視する。
	9.プロジェクト実習	制作実習や探求等のプロジェクトを実践し、スケジューリングおよびコミュニケーションなどのプロジェクト管理に必要な力を身につけることを目標とする。
	10.IT演習	検定試験の過去問演習を通してITに関する幅広い知識やプログラミングの技術を修得する。
	11.デザインⅡ	ゲーム用コンテンツだけでなくWebやムービーには活用できる幅広いデザインの知識と技術を学ぶ。

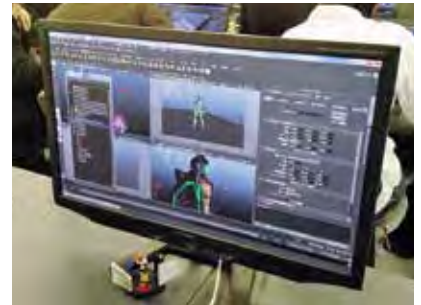
ゲームソフトⅣコース(すべて共通科目)

4年次	1.ゲーム開発Ⅳ	ゲーム制作に関わる全般的な知識の習得と自らの作品に落とし込む実習を行う。また最高学年として他学年への技術提供や講義を学生が行う。
	2.3DゲームプログラミングⅢ	ゲーム開発を高速化するため、Unityの様々な機能を習得する。さらに高度なC#プログラミング技法も習得する。
	3.ゲームエンジン演習	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。
	4.XRプログラミング演習	昨今急速に注目が集まっているXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XR開発に必要なあらゆる技術を網羅した教育を実践するのみならず、XR技術に関する様々なビジネスモデルについても学習し、自らXR方面での事業提案が出来る人材の輩出を目指す。
	5.技術研究	作成したゲーム作品を販売するための制作、技術的な内容だけでなく安定した動作やレベルデザイン、宣伝などの制作以外の部分に関する知識も深める。
	6.ゲーム開発演習	チームまたは個人でのWindowsOSまたはスタンドアロンVRHMD上で動作するゲーム作品の完成までを、学生自らが管理する。制作に必要な技術だけではなく、チーム運用やスケジューリングも重視する。

↓ 学科紹介

3DCGアニメーション学科(2年制)

キャラクタアニメーションを中心に、3DCG技術を用いてビジュアル表現し得る人材育成を目指す。視覚伝達に必要なデッサン力、色彩能力等の基礎能力の養成より始め、3DCG映像を中心としたシナリオ企画、コンテ演出、ポストプロ編集と一貫したプロダクション・プロセスを一貫して修得。将来、多方で活躍できる3DCGクリエイターを目指します。



履修カリキュラム(必修)

		3DCGIコース	
1年次	1. デッサン	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。	
	2. 3DCG概論	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG理論全般を解説する。	
	3. デジタル制作	Adobeソフトの基本操作、ポートフォリオ作成、等の制作における基本スキルの習得。	
	4. 3DCGモデリング	モデリングの構造と制作の基本を学び作成技術並びに手法を向上させる技術を学ぶ。	
	5. 編集技法I	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。	
	6. 3DCGアニメーションI	基本的なアニメーションから、キャラクタセットアップや高度なリグ設定等の学習。	
	7. 3DCGアニメーションII	MAYAにおける基本的なアニメーションの技法、及び演技・タイミング基本を学ぶ。	
	8. 3DCG総合演習	3DCG関連の各授業を横断した課題演習を中心に、学習知識の定着を図る。	
	9. 3DCG質感設定	ライティングや質感の基本設定を習得しカメラワークの基本操作を学ぶ。	
	10. 背景モデリング	Mayaによる背景モデリング基礎学習。ポリゴンモデリング習得・Substance Painterを使用したテクスチャ作成。	
		3DCGIIコース	
2年次	1. デッサン	デッサンIで習得した基本的な技術に加え、さらに高度な技術の習得を目的とする。	
	2. 3DCG表現	アニメーションの知識を前年度からさらに踏み込んだ精度に上げる実践演習を行う。	
	3. キャラモデル演習	1年次で学習した内容をもとに、さらなるモデリングのクオリティアップを目指す。	
	4. AIリテラシー	教材「AIの基礎原理とその仕組み」を活用し、AIにおける技術概論を学ぶ。	
	5. ライティング演習	1年次で習得した技術をもとに、質感の向上、高度なライティング技術の習得を目指す。	
	6. 編集技法II	3DCGソフトとデジタル合成ソフトの役割分担などを理解し、スピーディーな作業テクニックを習得する。	
	7. ポートフォリオ演習	クリエイターとして活躍するために、作品集を行なえるようにする。	
	8. 作品研究	作品を表現できるようになるために、先人の作品を観賞し、映像表現について学ぶ。	
	9. アナログアニメーション演習	アナログ技法を用いた制作を体験する事により、デジタル制作では得られない物作り・表現者としての基礎を養う。	
		総合研究科(CGコース)	
3年次	1. ゼミナール	産学連携プロジェクトの推進。	
	2. キャリア実習ⅢA	各個人にテーマを決定し、各段階ごとに結果を提出、ポートフォリオに反映する。	
	3. 合同制作演習I	キャラモデル演習の授業との合同演習。	
	4. 合同制作演習II	モーショ演習Iの授業との合同演習。	

↓ 学科紹介

デジタルアニメ学科(2年制)

アニメの作画に必要なデッサン、模写を中心に基礎画力を養成し、コアスキルである動画作法・レイアウト・原画技術を修得する。また、ペイント・編集ソフトのスキルを身につけ、次世代アニメクリエイターを育成する。



履修カリキュラム(必修)

アニメーターIコース		
1年次	1. 撮影I	作画素材と背景の撮影を行い、タイムシートの入力方法を学び編集技法を身につける。
	2. アニメ基礎I	アニメ業界の常識や知識を学び、就職活動において高い就職意識を身につける。
	3. 動画I	作画の基本となる動画作業を一から学びアニメーターとしての基礎を身につける。
	4. アニメ制作I	企画から作画・ペイント・撮影・編集までをチームで行いオリジナルアニメを制作する。
	5. ペイントI	TRCEMAN、PAINTMANを熟知し色指定通りペイントできる能力を修得する。
	6. デッサンI	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。
アニメーターIIコース		
2年次	1. デッサンII	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。
	2. 動画II	1年次に修得した動画の応用を行い、演出意図にあった動画を修得する。
	3. アニメ基礎II	履歴書作成、面接指導、実技対策を行い、内定の取れるノウハウを身につける。
	4. アニメ制作II	企画から作画・ペイント・撮影・編集までをチームで行いオリジナルアニメを制作する。
	5. ペイントII	TRCEMAN、PAINTMANを使用し現場同様に納期、スキルを意識した実習を行う。
	6. AIリテラシー	AIがどのような原理にもとづいているのか、またアニメ業界へのAI導入について解説する。

学科紹介

グラフィックデザイン学科(2年制)

地域社会と関わりながら、学生一人ひとりのコミュニケーション力を育み、課題解決の為の企画力・人間力を養います。業界の要望に応じたカリキュラムでは様々な課題に取り組み、実践的な技術を身につけます。産学連携課題にも積極的に取り組み、クライアントの悩みに対して最適な提案ができるグラフィックデザイナー・Webデザイナー・動画クリエイターを育成します。



履修カリキュラム(必修)

		グラフィックデザインIコース						
		共通教科						
1年次	1. ヒラメキデザイン	グループワークでのUXバグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。						
	2. デッサンI-II	対象を観察し、構図や質感、立体感をとらえ、イメージを表現する力を身につける。						
	3. DTP講義I-II	DTP検定対策の履修または学習。						
	4. デザイン概論I-II	デザインの知識(歴史や心理学など)に関する学習。						
	5. 広告概論I-II	広告の知識(マーケティングやトレンドなど)に関する学習。						
	6. デジタルペイントI-II	Photoshopを使用した色調補正や写真合成、描画などの基本的な画像編集。						
	7. 情報デザインI-II	デザインをする上での考え方や企画の手法、情報編集の手法・課題解決の手法を学ぶ。						
	8. Webデザイン基礎I-II	html,cssといったWebデザインの基礎演習。						
	9. グラフィックデザインI-II	Illustratorのペンツールの基本的操作と、デザインの基礎演習。						
	10. デザイン演習I-II	印刷媒体を基本とした様々なデザインワークの演習。						
	11. 作品制作I-II	作品集の制作、および産学連携への取り組み。						
	12. エディトリアルデザインI-II	アプリケーションの基本的操作と編集デザインの基礎演習。						
		選択教科(グラフィックデザイン)		選択教科(Webデザイン)		選択教科(動画)		
13. タイポグラフィI-II	デザインワークにおけるフォントの基礎学習と演習ロゴタイプ基礎演習。	13. WebデザインI-II	Webサイトのビジュアルデザインの基礎を中心とした演習。	13. 動画撮影I	機材の使い方など基礎的な学習や、様々なシーンの撮影演習。			
14. レイアウトI-II	広告表現を基本とした文字、画像等のレイアウトの基礎演習。	14. WebコーディングI-II	Webサイトのコーディングの基礎を中心とした演習。	14. 動画編集I	動画編集に必要なアプリケーションの基礎学習や、編集技法の演習を行います。			
		グラフィックデザインIIコース						
		共通教科						
2年次	1. エディトリアルデザインIII-IV	ディレクションを取り入れたデザインワーク、およびオペレーティングワークの演習。						
	2. デジタルペイントIII-IV	Photoshopを使用した画像編集とビジュアルデザインの演習。						
	3. ポートフォリオ制作I-II	現場が求めるスキルや表現力を磨き、作品集の完成度を高める。						
	4. グラフィックデザインIII-IV	グループワークなど実践的な制作を通じ、各種表現技術を高める。						
	5. デザイン演習III-IV	印刷媒体における実践的なデザインワークとコンセプトを意識したデザインの展開。						
	6. 作品制作III-IV	Web、パッケージ、書籍、サインなど、様々な媒体の制作演習。						
	7. 卒業制作I-II	2年間の集大成をみせる卒業作品の制作、および販促を行うための企画力を養う。						
	8. DTP講義III-IV	DTP検定対策の履修または学習、検定後は卒業制作、写真実技、ブレインワーク。						
			選択教科(グラフィックデザイン)		選択教科(Webデザイン)		選択教科(動画)	
	9. レイアウトIII-IV	実践的な課題から、様々なレイアウトパターンを学ぶ。	9. WebデザインIII-IV	WebサイトのUIやビジュアルデザインを中心とした応用演習。	13. 動画撮影II・III	様々なシーンの撮影演習と、実践的な技術の学習。		
10. タイポグラフィIII-IV	広告表現における文字のデザイン(商品ロゴ、タイトルロゴなど)の演習。	10. WebコーディングIII-IV	Webサイトのコーディングを中心とした応用演習。	14. 動画編集II・III	短い時間で情報を伝えるための、編集技法の学習。			

学科紹介

サウンドクリエイイト学科(2年制)

楽曲・効果音制作やレコーディング、MAのスキルを習得し、映画やゲーム、アニメ・モバイルコンテンツなど、あらゆるメディアの「音」を生み出すサウンドクリエイターを育成する。



履修カリキュラム(必修)

		サウンドクリエイイトIコース	
1年次	1. DAW実習	D A Wを使って楽曲制作の基本を学習する	
	2. P C演習	パソコンを使用する上で必要な知識と技術を習得する	
	3. 音響効果	映画やアニメ、ゲームの演出に欠かせない音響効果について学ぶ	
	4. シンセサイズ	音声を発生させるシンセサイザーの仕組みについて学ぶ	
	5. フォーリー実習	音響効果制作手法「フォーリー」の技術を取得する	
	6. プレゼンテーション I	自身の作品や学習成果を効率よく発表する技法を学習する	
	7. 作編曲論	基礎的なポピュラー音楽理論を講義と演習を通して学ぶ	
	8. AIリテラシー	人工知能の基礎知識としくみを画像認識を例にして講義形式で学ぶ	
	9. 基礎実習	音楽に関わる基礎的をもとに企画立案、制作進行する技術を学ぶ	
	10. レコーディング実習 I	マイクやオーディオケーブルの知識、ミキサーの使用方法を学ぶ	
		サウンドクリエイイトIIコース	
2年次	1. インタラクティブサウンド	双方向性を持つコンテンツ等の音楽制作法を学ぶ	
	2. プレゼンテーション II	自身の作品や学習成果を効率よく発表する技法を学習する	
	3. 作編曲実習	体系的に取得したポピュラー音楽理論を、より実践的に学ぶ	
	4. オーケストレーション	総合芸術、他ジャンルの楽曲制作にも活かせる音楽表現法を学ぶ	
	5. 商業音楽制作	あらゆるニーズに応じられる様々な種類の楽曲を制作する	
	6. インターンシップ	学生が志望する業界職種の内ターンシップを経験する	
	7. 整音技術	高品質な音場再生に適する音声編集技術を習得する	
	8. 立体音響研究	サラウンドミックスやサウンドデザインの技法を実践的に学習する	
	9. コラボレーション	業界、自治体や他校と共創して作品制作をおこなう	
	10. レコーディング実習 II	より実践的なレコーディング技術を取得する	
	11. クリエイティブワーク	あらゆるロケーションでのサウンドデザインを想定した音楽制作を学ぶ	

学科紹介

サウンドテクニク学科(2年制)

舞台、コンサート会場、レコーディングスタジオ、放送局等、様々なパフォーマンスの現場で活躍する「音」と「光」のプロスタッフを育成する。



履修カリキュラム(必修)

サウンドテクニクIコース		
1年次	1. PA実習I	舞台音響技術における基礎事項(マイク、ミキサー等)を実習形式により学習する。
	2. レコーディング実習I	マイクやミキサーの操作方法、レコーディングの基礎技術を実習形式により習得する。
	3. ミックスダウン実習I	音声信号の流れ、音の加工法を経て「ミキシング」の基礎を学習する。
	4. 基礎実習	音楽関連の制作に必要な企画・構成・制作・技術の基礎を習得する。
	5. MA実習I	映像に音楽・効果音・ナレーションなどをダビングし加工するMA技術を習得する。
	6. 音響概論	PA・レコーディング・放送制作技術などに必要な基礎・応用知識を習得する。
	7. ProTools演習	ProTools(DAWソフト)の活用法(主にオーディオ)の基礎を学習する。
	8. ステージワークI	舞台・コンサート制作に必要な、舞台技術や照明技術の基礎を実習形式により学習する。
	9. 電気工学	PA・レコーディング・放送制作技術などに必要な電気知識を学習する。
	10. ヒラメキデザイン	グループワークでのUXバグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。
サウンドテクニクIIコース		
2年次	1. PA実習II	1年次PA実習Iを基礎とし、ホールで実践的にPA技術を習得する。
	2. ステージワークII ※1	舞台運営に必要な照明、進行の技術を習得する。
	3. レコーディング実習II ※2	アーティストを招へいた音源制作作業の中で、実践的に録音技術を研鑽する。
	4. サラウンド演習	映画、イベントにおける立体音響のノウハウを学ぶ。
	5. MA実習II	映像編集・音楽・効果音・ナレーションなどの加工技術をより追求し、作品制作を行う。
	6. 企画演習	イベント・コンサートを企画し、実際に制作・運営するための基礎を学習する。
	7. ミックスダウン実習II ※1	構成された音声をメディアに合わせて適切に出力する技術を習得する。
	8. WEB放送 ※2	番組制作からネット中継まで。映像制作を実践する。
	9. イベント実習	音響、録音、照明、撮影、舞台など学んだチカラを結集し、校内行事を成功に導く。

※1印および※2印の教科は、選択授業でそれぞれいずれかを選択する。

学科紹介

声優タレント学科(2年制)

「声の表現者」として必要不可欠な発声・発音法や表現力・コミュニケーション力を磨き、様々な場面において活躍する声優・タレントを育成する。



履修カリキュラム(必修)

		声優タレントIコース	
1年次	1. HR	日頃の授業等への取り組みを見つめ合う時間として利用する。	
	2. 表現探求	過去の映画や楽曲その他芸術作品について探求し、制作に活用する。	
	3. 業界講座(前期のみ)	専門分野の基礎知識や習慣について、幅広く学び技術習得に対する憧れを促す。	
	4. 基礎演技	演技をすることの意味から徹底して理解させ、人の喜怒哀楽の表現を学んでいく。	
	5. ヴォーカルI	「歌う」ことを通じて腹式呼吸法・発声法を習得し、音感・リズム感などを身につける。	
	6. ヴォイストレーニング	声を職業とするための鍛錬として正しい発声・発音から滑舌、アクセント等の基礎を学ぶ。	
	7. オーディション対策(後期のみ)	第三者の前で自身の魅力を発掘し発信するセルフプロデュースセンスを研究する。	
	8. 演劇実習I	演劇を通じて演技表現を幅広く追及する。	
	9. ダンスI	タレントとは才能のある人という意味。自らの才能を人にアピールすることを学ぶ。	
	10. オーディオドラマ(前期のみ)	脚本(ストーリー)を声だけで表現する中で自由な発想やイメージ力を育成することを旨とする。	
	11. 進級制作(後期のみ)	他者との関わりの中で演じる事の難しさ、楽しさを実感する総合演習。	
	12. アフレコI	アニメーションや洋画の吹き替え実習。1年次は、主に声の演技を通じて、その楽しさを理解し、憧れを促す。	
	13. ヒラメキデザイン	グループワークでのUXバグのデバッグの手法を学ぶ。デザインのきっかけの作り方を学ぶ。	
		声優タレントIIコース	
2年次	1. HR	日頃の授業等への取り組みを見つめ合う時間として利用する。	
	2. 分野コラボレーション	多角的で広範囲な創作活動を具体化する。現場をシュミレーションし、専門職業人としての意識向上を目指す。	
	3. 演劇実習II	集大成としての卒業公演を目標に、2年間で培ったそれぞれの演技を昇華させていく。	
	4. ソーシャルゼミ	当校の掲げる「人間力と品位を有する専門職業人の育成」にも通ずる教養科目。一般常識～素養を身につける。	
	5. アフレコII	たゆむことなく続けていかなければならない声の鍛錬。2年次も変わりなく強い声、張りのある声、魅力的な声を探求。	
	6. MC/ナレーション	読み表現を磨き、あらゆる場面での司会技術を習得する。両者を並行しながら、話し営業を身につける。	
	7. デビュー対策	オーディションへの備えを前提に、より高い自己表現力を養う。	
	8. 日本舞踊	舞台での身のこなしやリズム感・表現法・間の取り方などを身につける。	
	9. ダンスII	ダンスIで身につけた表現力・リズム感を生かし、観客を魅了するエネルギッシュな身体の見せ方などを学ぶ。	
	10. ラジオ番組制作	「ラジオDJ」で学んだ技術と理論を基に、自らの発想で番組を製作する。学内外での発表を前提とし、経験値を向上。	
11. ラジオDJ	ディスクジョッキーに代表される言葉表現の多様さを学ぶ。		
12. ヴォーカルII	歌の世界を表現する為のより高度な歌唱技術を習得する。		



CAD分野 建築インテリアデザイン学科(2年制) 総合研究科(建築)(1年制)

1年次建築デザインコース・建築インテリアコース 2年次建築デザインIIコース・建築インテリアIIコース 3年次研究科(建築)

学科紹介

建築インテリアデザイン学科(2年制)[1級建築士・2級建築士 受験資格認可]——
実務に必要な建築知識・インテリア知識・設計能力を身に付け、建築一般図面はもちろ
ろのこと、実施設計図面及びリアルな建築・インテリアCG作成のできる技術者を
育成する。

総合研究科(建築)(1年制)

演習・復習を繰り返し実施し、在学期間中に2級建築士免許の取得を目指す。



履修カリキュラム(必須)

		建築デザインIコース/建築インテリアIコース	
1 年 次	1. A I リテラシー	AIの基礎原理とその仕組み、および、建築業界における活用を学ぶ。	
	2. C A D設計製図 I	建築物・工作物の設計および施工を目的とした CAD 図面表示に関する演習を行う。	
	3. 建築 C G	建築 CG を活用した建築基本計画手法を学ぶ。	
	4. 基礎製図	建築基本表示記号の学習、および木造建築物、非木造建築物の図面作図方法の学習を行う。	
	5. 設計演習 I	住宅設計をテーマとして演習課題に取り組みながら、建築の設計・デザインの手法について学ぶ。	
	6. 建築計画 I	作家論、計画各論の観点から建築設計に必要な基礎知識を幅広く学ぶ。	
	7. 建築材料 I	建築材料学の観点から建築設計に必要な基礎知識を幅広く学ぶ。	
	8. 設計演習 II	住宅設計をテーマとして演習課題に取り組みながら、建築の設計・デザインの手法について学ぶ。	
	9. 構造力学 I	力の概念と断面の性質について理解し、合わせて、静定構造物の解法の習得・材料力学を学ぶ。	
	10. 建築一般構造	地盤、基礎、木構造、鉄筋コンクリート構造、鉄骨構造、その他の材料別構造に関して学ぶ。	
	11. 建築生産 I	施工計画、施工管理を含め、構造、工種別に現場実践的な知識を習得する。	
	12. 建築法規 I	建築基準法、建築基準法施工令、都市計画法、建築業法、建築士法などの知識の習得を目的とする。	
		建築デザインIIコース/建築インテリアIIコース	
2 年 次	1. C A D設計製図 II	建築物・工作物の設計および施工を目的とした CAD 図面表示に関する演習を行う。	
	2. 設計演習 III	公共建築物の設計(美術館・集合住宅)の設計を行う	
	3. 建築計画 II	建築計画各論:住宅計画、商業建築等に関する知識の修得	
	4. 環境工学	建築空間に大きな影響を与える環境工学に関する知識の習得	
	5. 建築設備	建築物と建築設備とのかかわりを理解する。建築設備に関する用語を理解する。	
	6. 建築材料 II	建築材料のうち建築仕上げ材料を中心に、種類や特徴を学習する。	
	7. 建築計画 III	建築計画各論:公共建築全般、都市計画等に関する知識の修得	
	8. 設計演習 IV	住宅の設計(木造)と図面作図(基本図面・詳細図)を行う	
	9. 建築法規 II	都市を構成する上で重要な集団規定を理解する。	
	10. 構造力学 II	不静定構造物の解法の習得。構造設計・地盤と基礎	
	11. 建築生産 II	施工業務において必要な構造別施工管理、建築積算、測量、契約、仕様書について学ぶ。	
		総合研究科(建築コース)	
3 年 次	1. 建築総合研究	2級建築士合格を目指して学科・設計製図を学ぶ。	



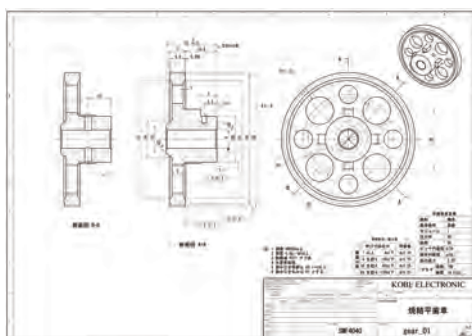
CAD分野 インダストリアルデザイン学科(2年制)

1年次:機械CAD製図コース 2年次:インダストリアルデザインコース

▼ 学科紹介

インダストリアルデザイン学科(2年制)

雑貨・文具・インテリア製品・家電・クルマなど様々な製品分野においてデザインやエンジニアリングの現場で活躍できる3次元CAD技術者をめざし、製品の企画からデザイン、設計、試作にかかわる知識や技術を学びます。



履修カリキュラム(必須)

機械CAD製図コース		
1年次	1. 制作演習 I	デザイン制作に必要な加工技法など基礎的な技術を学び、製作演習をに取組む。
	2. コンセプトワーク I	プロダクトデザイン制作を進める上で必要な基礎知識や基礎技術の習得を目指す。
	3. 製品設計 I	3次元CADを活用した製品の設計について学ぶ。
	4. プロダクトデザイン I	実際のデザイン制作のプロセスを制作課題を通して実践する。
	5. 機械設計 I	機械設計に必要な製図の基礎を学ぶ。
	6. 製品企画 I	照明器具や家具などインテリア製品のデザイン制作を行う。
	7. 3次元CAD設計 I	3次元CADを活用した製図技術・モデリング・アセンブリ・図面作成について学ぶ。
	8. 3次元CADデザイン I	3次元CADを活用したモックアップ製作に必要な知識や技術の基礎的な内容を身につける。
インダストリアルデザインコース		
2年次	1. 制作演習 II	テーマごとの製作演習を繰返し取組みデザイン制作の精度を高めていく手法を身につける。
	2. コンセプトワーク II	プロダクトデザイン制作を進める上で必要な、実践的知識や技術の習得を目指す。
	3. 製品設計 II	3次元CADを活用したデザイン制作に取組み実際の製品制作までを行う。
	4. プロダクトデザイン II	実際のデザイン制作のプロセスを制作課題を通して実践する。
	5. 機械設計 II	機械設計に必要な製図の応用を学ぶ。
	6. 製品企画 II	広い条件を考慮した製品開発プロセスに取組み、より実践的な製品デザインについて学ぶ。
	7. 3次元CAD設計 II	3次元CADを活用した製図技術・モデリング・アセンブリ・図面作成の理解度を深める。
	8. 3次元CADデザイン II	3次元CADを活用したモックアップ製作に必要な知識や技術の応用的な内容を身につける。
	9. A I リテラシー	AIに関する基礎原理を理解し製品デザインの領域で活用される手法を学ぶ。

▼ 学科紹介

国際コミュニケーション学科(2年制)

日本での就職を目指す外国人に対し、実就労に耐える「日本語コミュニケーション力」と「IT 活用力」を高め、日本の社会で活躍できる「適応力」を育成する学科。



履修カリキュラム(必須)

教科名		
1 年 次	1. ビジネス演習 I	日本社会におけるビジネスマナーと一般常識の学習を通して、社会人としての心得を育成する。ビジネス用語、待遇表現及び電話応対、社内外メールなど社内業務を中心に学ぶ。グローバル人材ビジネス実務検定 4 級を目指す。
	2. コミュニケーション技法 I	話の大意をつかむ力を身に付ける。また、異文化理解及び相手に日本語でわかりやすく伝えるための「話す」「書く」技法を実践的に学ぶ。プレゼンテーションの基本スキルを習得する。
	3. コンピューター演習 I	日本語環境における、パーソナルコンピューターの操作技能及びオフィスアプリケーション (Word, Excel) の基礎を習得する。
	4. キャリアデザイン I	日本での就職に向けた準備として、外国で働く心構えを育成するとともに、自己を理解しアピールする力を養う。
	5. 日本語能力試験対策 I	本番形式の問題を使用し、繰り返し練習する。
教科名		
2 年 次	1. ビジネス演習 II	ビジネス文書の読み取り方と基本の書き方について学ぶ。また、社外業務 (顧客訪問、営業) のほか、接客用語、接客などサービス業界における業務について学ぶ。グローバル人材ビジネス実務検定 3 級を目指す。
	2. コミュニケーション技法 II	異文化理解を深め、多様性と協調性を高める。さらに、話の要点をつかむ力を身に付け、コミュニケーションの幅を広げる。プレゼンテーションの応用スキルを習得する。
	3. コンピューター演習 II	パーソナルコンピューターの応用的かつより実践的な操作及びオフィスアプリケーションを (Word, Excel, PowerPoint) 総合的に学ぶ。
	4. キャリアデザイン II	日本での就職活動準備として、自己アピール及び履歴書作成から面接練習まで実践的に行う。
	5. 日本語能力試験対策 II	本番形式の問題を使用し、繰り返し練習する。

▼ 学科紹介

日本語学科(1年6か月制/2年制)

大学、専門学校などの高等教育機関での勉学に必要な日本語を習得し、進学を目指す。同時に、異文化理解、コミュニケーション能力の育成を図り、実社会においてグローバルに活躍できる国際人としての素地を養う。



履修カリキュラム(必須)

目標	
1. 初級I(3か月)	初歩的な文法の定着と漢字・語彙の習得により平易な日常会話表現の理解と使用ができる。
2. 初級II(3か月)	敬語を含む基本的な文法の定着、漢字・語彙の習得、日常生活に必要な会話、平易な文章の読み書きができる。
3. 中級I(3か月)	四技能をバランス良く定着。一般的な事柄についてのコミュニケーションに対応できる。
4. 中級II(3か月)	やや高度な文法を使いこなし、漢字・語彙を習得、日本語能力試験N2、またはN3レベルを目指す。
5. 上級I(3か月)	高度な文法をマスターし漢字・語彙を習得、広汎な範囲の話題に対応できる。
6. 上級II(3か月)	高度な文法をマスターし漢字・語彙、また社会生活上必要な日本語能力を習得する。日本語能力試験N2、またはN3を上回るレベルを目指す。
7. 上級III(3か月)	より高度な文法をマスター、漢字・語彙を習得、日本語能力試験N1、またはN2レベルを目指す。
8. 上級IV(3か月)	日本語の運用力を高め、幅広い場面で使われる日本語を理解することができる。

教科名	
1. 初級	文法・文字語彙・聴解・読解・作文・会話・シャドーイング・日本事情・視聴覚
2. 中級	文法・文字語彙・聴解・読解・作文・会話・日本事情・視聴覚・能力試験対策
3. 上級	文法・文字語彙・聴解・読解・小論文・会話表現・留学試験対策(日本語・数学・理科・総合科目)・能力試験対策・日本事情・視聴覚(テレビ番組・映画等)・プレゼンテーション



留学生について Foreign students



本校には、日本人学生と一緒に学ぶ留学生が在籍しております。中国、台湾、韓国を中心とした東アジア出身の学生たちです。留学という道を選択し、異国の地で自分の人生を賭けて専門的な技術や知識の習得に励む留学生らは、概して高い志と粘り強い忍耐力を持っています。彼らは言葉のハンディキャップを乗り越え、日本人学生と同じカリキュラム、同じスケジュールで修学し、将来は母国と日本の架け橋となるような仕事に就きたいという考えを持っています。留学生の多くは1年半及至2年の日本語学校の課程を修了した後、本校に入学しておりますので、卒業時には3年半から4年の日本滞在歴があり、専門的な技術や知識はもちろん、日本語でのコミュニケーションについても問題がなく、日本の文化や一通りのビジネス習慣といったことも本校在籍中に身に付けております。

国際化がますます進む時代背景のもと、日本を世界により開かれた国とし、アジア、世界とのヒト・モノ・カネ、情報の流れを拡大する「グローバル戦略」を展開する一環として、2020年をめどに30万人の留学生受け入れを目指す『留学生30万人計画』が策定されました。また、国内では少子高齢化が進み、労働者人口が減少するなか、留学生を採用される企業様が増えております。平成21年度には約10,000人の留学生が高等教育機関を卒業したあと就労ビザを取得し、また、国内の外国人留学生採用予定企業の割合も前年度の2倍になるなど、日本国内で外国人留学生を採用する動きは年々活発になってきております。その背景からは、今後、海外への事業展開、あるいは海外企業との取引といった場面が増えるであろうこと、また、国籍を問わず有能な人材を確保したいという企業様の姿勢が伺えます。

母国語と日本語を操ることができ、且つ母国と日本の文化・習慣を知っている留学生を採用することは、企業様におかれましても大きな戦力になると確信しております。本校におきましても、毎年多くの留学生を迎え入れ、日本人学生と同様の指導を行い、人間力と品位を有する人材の育成及び就職活動支援に力を注いで参りました。その結果、『優秀な留学生を輩出する学校』ということで多くの企業様にご支持頂き、各方面で卒業留学生が社会人として立派に活躍しております。

すでに外国籍の社員を雇用されている企業様はもちろん、これまでに、留学生を採用されたことのない企業様におかれましても、是非ご一考頂ければ幸いです。

尚、留学ビザから就労ビザへの在留資格の変更申請手続き等、ご不明、ご面倒をお感じになることがございましたら、ご相談に応じますので、お気軽にお問い合わせください。

留学生採用を検討されている企業様は、
一度本校キャリア担当者までお問い合わせください。

※神戸電子専門学校は、2007年4月、日本語学科を設立し、卒業後に神戸電子専門学校の各専門課程、或いは、神戸情報大学院大学をはじめとする高等教育機関へ進学を希望する留学生達に日本語教育を行っております。

 **神戸情報大学院大学**
Kobe Institute of Computing
Graduate School of Information Technology

学校概要

校名	神戸情報大学院大学	設置研究科	情報技術研究科情報システム専攻
設置形態	専門職大学院	学位	情報システム修士(専門職)
所在	兵庫県神戸市中央区加納町2-2-7	標準修了年限	2年
開学	2005年(平成17年)		



神戸情報大学院大学
学長

炭谷 俊樹

探究型のICT技術者の育成

今はICT技術者にとって大変面白い時代であると言えます。ビジネスの世界ではICTによってビジネスモデルの大きな変革が起こっていますし、医療・福祉・教育・環境など様々な分野でもまだ解決されていない課題が山積みであり、ICT技術がこれらの課題解決に貢献できる局面がたくさんあります。

一方、難しい時代であるとも言えます。それは技術の急速な発展により、身につけた技術がすぐ陳腐化してしまうリスク。また例え優れた技術を持っていたとしても、他社や他国で生まれた技術・製品・サービスなどが市場を席巻してしまうリスク。そういったことが現実次々と起こっているのです。

こういう激しい環境変化の中、ICT技術者はどう考え、行動すべきでしょうか？

大学院生に期待していることは、まずは何らかの専門性を極めること。これは専門職としては当然のことでしょう。一方で、もう一つ期待することは、視野を広く持ち、世の中にどのような解決すべき課題が存在するのか、について常にアンテナを張ることです。技術の「たこつぼ」にはまり込み、何が必要とされているのかを見失ってしまうのでなく、いろいろな分野で活躍している人と会って、今、社会で何が起こっているのか、見識を広めておく。

神戸情報大学院大学では、「人間力を有する高度ICT人材の育成」を掲げ、社会の課題を解決できる探究型のICT技術者を育成するために最適な学習環境を実現しています。

第一は技術の専門性を学ぶ環境。ICTの基礎から、AI、IoT、クラウドコンピューティング、VRなどの専門領域まで、最先端の技術を実践的に学ぶカリキュラムと経験豊富な教員がいます。

第二は、本学の大きな特徴として「人間力」を身につけるための工夫をカリキュラム全体に盛り込んでいます。これには企業からも強く求められている「社会人基礎力」が含まれます。具体的には、人のニーズを聞き、自分の考えを伝える「コミュニケーション力」や、様々な情報を収集分析した上で、課題の本質を捉えて解決策の仮説検証を行う「問題解決力」などです。また、自らが取り組む課題を主体的に見つけ、解決案を立案し、解決のために行動する力、すなわち「探究力」を身につけていきます。

さらに2013年秋には、ITを用いて途上国の開発課題を解決できる人材を育成する「ICTイノベータ」コースが開講し、途上国からの留学生と国内学生が英語で切磋琢磨できるようになりました。修了生は身につけた技術力と人間力を活かし、グローバルに活躍することが期待されます。

神戸情報大学院大学は、自らの専門性を深めるとともに、社会の課題を主体的に発見・解決する探究型のICT技術者を育成します。

神戸情報大学院大学(KIC)は「人間力を有する高度ICT人材の育成」を教育目的とし、ICT分野の知識と専門技術力、ICT応用分野の知見、および現実の社会課題を発見し解決する能力の3つを身につけた人材を育成しています。本学の関連企業として、最先端のドローンを活用して社会解決を目指しているスウィフト・エックスアイ株式会社や、次世代リニアエレベータの研究・開発をおこなっている株式会社リニアリティーなどがあります。本学で身につくのはビジネスにおけるあらゆるシーンや、行政・企業・個人などのあらゆるターゲットに対して、ICTを軸にサービスや課題解決ができる汎用性の高い専門スキルであり、人材価値を飛躍的に高めます。本学には世界中から国家や企業を代表して入学される志の高い留学生が多く、グローバルに活躍したい方にも適した環境です。本学修了生のご採用はもちろん、フルオンラインでの受講可能な2年制本科や科目単位で手軽に始められる科目等履修制度を活用した社員研修も是非ご検討下さい。

本学で獲得できる3つの「技」

- 1 仮説検証を繰り返し、現場で結果に結びつける探究実践力
- 2 ICTについての知識や技術、開発経験
- 3 ビジネスや課題解決にICTを利活用する力
 - ①フルオンライン②夜間・土曜日など平日昼間の通学だけでなく、多様な受講方法で習得して頂けます。

開講科目一覧

【基礎領域】 ・プログラミング基礎論Python ・Linux基礎 ・プログラミング基礎論C ・情報ネットワーク基礎論 ・コンピュータ・ソフトウェア入門 ・課題形成とデータ分析 ・ノーコードICT活用 ・技術者倫理 【専門領域 ICT技術系】 ・Webアプリとデータベース ・ソフトウェア開発特論 ・ソフトウェア開発演習 ・Linux応用 ・プログラミング特論Java ・プログラミング特論 C	・画像処理 ・情報ネットワーク特論 ・情報ネットワーク演習 ・情報セキュリティ ・AI特論 ・IoT開発 【専門領域 ICT応用(ビジネス)系】 ・プロジェクトマネジメント ・要求分析と設計 ・要求分析と設計演習 ・ICTビジネス戦略論 ・ICTビジネスケース演習 ・ビジネスプロセス特論 ・ビジネスプロセス演習 【専門領域 ICT応用(社会開発)系】 ・日本の国際協力	・創造性開発演習 【探究実践と特定課題研究】 ・探究実践演習 ・特定課題研究A ・特定課題研究B
--	--	---

KICカリキュラム体系

1 探究実践

社会における課題を自分で発見し、自らの強みを磨き生かしながら、「現場」でシステム作りを実践、仮説検証を繰り返しながら課題解決を行うプログラムであり、世界的コンサルティングファームの課題解決手法をベースとした、本学オリジナルの課題解決・人材育成メソッドです。近年では、国内外のイノベーションプログラム、国際機関の研修プログラムなどにも本学の探究実践が採用されるようになり、課題解決・人材育成手法としての評価が高まっています。



2 ICT系カリキュラム

ITやエレクトロニクスの分野で豊富な開発経験、マネジメント経験をもつ実務家教員が、ICTの基礎からコンピュータの動作原理まで幅広く指導しています。研究活動では企業から研究フィールドの提供を受け、プロジェクトで課題解決に挑戦することもあります。

3 ビジネス&社会開発系カリキュラム

国内外における社会の課題やビジネスの課題の解決に必要な新しいサービスやソリューションの提供に必要なICT技術を見極め、的確に応用できる高度ICT活用人材を育成します。各種課題に精通したエキスパート教員が、ケーススタディ、エクササイズ、プロジェクト、プロトタイプ開発、ユーザ検証までを実践的に指導します。

2つの育成人材像

ハイレベルのスキルを持ったエンジニアや、高い課題解決力を有したICTコンサルタントとして貢献

社会の課題に対し、ICTを用いて解決ができる人材を育成しています。ICTの基礎から専門レベルまでの幅広い知識と技術を習得し、ソフトウェア開発やネットワーク構築ができる「エンジニア」、「ICTアーキテクト」、「プロジェクトマネージャ」、「ICTコンサルタント」など幅広い人材像を目指せます。

- ・システムエンジニア
- ・ICTスペシャリスト
- ・ICTアーキテクト
- ・ICTプロジェクトマネージャ

■ 近年の主な就職先

野村総合研究所/ソニー/ヤフー/NTTコムウェア/NECシステムテクノロジー/日本総合研究所/JR西日本ITソリューションズ/NTTソフトウェア/SRA/オービス総研/NECシステムテクノロジー/関電システムソリューションズ/NECパーソナルプロダクツ/毎日コミュニケーションズ/ヤマトシステム開発/日本SGI/ニッセイ情報テクノロジー 他

ICTを応用してビジネスを支援

社会の課題に対してICTを活用した解決策を立案し、ICT技術者の協力を得て社会やビジネスの課題を解決できる人材を育成しています。新興国などからの留学生や、国際開発を志す日本人など、多様なビジョンをもった学生が在学しています。全課程を英語だけで修了することもでき、グローバルに活躍できる人材を育成しています。

- ・ビジネスイノベータ
- ・プロセスイノベータ
- ・ソーシャルイノベータ

■ 世界で活躍する修了生が所属する組織・キャリアなど

【日本人】中東国大使館職員/国際機関海外勤務/IT系シンクタンクコンサルタント 他
 【留学生】国内行政機関アフリカリエゾンオフィサー/アジア国ICT省アシスタントエンジニア/アジア国科学技術省講師/中東国鉱山・石油省エンジニア/中東国都市開発公社都市環境デザイナー/アフリカ国財務省職員/アフリカ国航空会社財務担当/アフリカ国IT企業ソフトウェア開発者 他



■ 連絡先 ■

KIC 神戸電子専門学校

Kobe Institute of Computing

〒650-0003 神戸市中央区山本通1丁目6番35号

代 表 TEL.(078)242-0014 FAX.(078)242-0038

キャリアセンター TEL.(078)242-0404

企画広報 TEL.(078)242-0288 FAX.(078)291-5876

国際交流 TEL.(078)265-5265

KIC 神戸情報大学院大学

Kobe Institute of Computing

〒650-0001 神戸市中央区加納町2丁目2番7号

代 表 TEL.(078)262-7715 FAX.(078)262-7737

キャリアセンター TEL.(078)242-0404

企画広報 TEL.(078)242-0288 FAX.(078)291-5876

国際交流 TEL.(078)265-5265