

## 設置趣意書

### 1. 大原学園概要

学校法人大原学園は、1957年(昭和32年)3月5日に東京都千代田区長の認可を受け、東京都千代田区西神田一丁目3番1号に各種学校大原簿記学校として設立いたしました。

その後、1976年(昭和51年)の学校教育法の一部改正による専修学校制度施行に伴い、同年10月25日に専修学校の認可を受け、1979年(昭和54年)4月には個人立から準学校法人に改組しました。更に1982年(昭和57年)4月には、学校教育法第1条校の府中ひばり幼稚園を設置、準学校法人より学校法人に改組する中で、時代のニーズを受け止めつつ、学校経営の基盤強化を図って参りました。

大原学園では校訓「感奮興起」のもと、専門教育と人格の陶冶を行い、もって有為な産業人を育成することを教育目的としております。開校以来、実学教育の機関として半世紀余にわたり、簿記会計・税務・情報処理・法律・公務員・医療福祉保育・スポーツなど、幅広い分野で専門教育を展開し、2025年(令和7年)4月現在、北海道から沖縄にわたってグループ校含め120校を設置・運営し、産業界が即戦力として必要とする人材育成に努めています。

### 2. 大原ビジネス公務員専門学校長野校の設置と経過

大原情報ビジネス医療専門学校長野校及び大原公務員専門学校長野校(以下、大原学園長野校という)は、2009年(平成21年)に長野県長野市に開校致しました。その後16年間に亘り学校設置の目的である簿記会計・税務・医療事務・情報処理・法律・行政ならびにこれらのビジネスに関する専門分野の教育と人格の陶冶を以て、有為な産業人の育成に取り組んで参りました。これまで多くの卒業生を輩出することができます。長野県内外の経済の活性化に微力ながら貢献できたものと考えております。

また、大原学園としては長野県内に大原学園長野校のほか、大原簿記情報ビジネス医療専門学校松本校、大原スポーツ公務員専門学校松本校の2校を展開することにより、長野県内での専門学校進学を志す高校生等が県内全域から通学しやすい学習環境を整えることで18歳人口の県外流出を防ぎ、県内企業への地元就職と県内定着に取り組んで参りました。長野県内への専門人材の定着は長野県より設置認可を受けた専門学校としての重要な責務のひとつとして今後も取り組んで参ります。

### 3. 長野情報ＩＴクリエイター専門学校の設置を必要と考えている理由

経済産業省の報告によると、ＩＴ需要構造の変化に伴い 2025 年のＩＴ人材の不足数は約 36 万人超と予測されており、その後も右肩上がりでその不足が増え続け、2030 年にはその数は約 44 万人を上回ると推測されております。このように、ＩＴ人材の不足が予測されていることに加えて、新型コロナウイルス感染症による社会的な変化もあり、AI の活用や先端技術に対応した人材育成が急務であると考えております。更に文部科学省が令和 2 年 6 月（追補版）に作成した「教育の情報化に関する手引き」に基づき、小学校、中学校、高等学校においてもプログラミングをはじめ、ネットワークデータベースの基礎、情報セキュリティなどの教育が始まっています。今後、益々ＩＴ人材の必要性が高まり、高等教育の場においてもその育成が求められると考えております。

大原学園長野校においては、校名の大原情報ビジネス医療専門学校長野校の中で、経理本科 2 年制学科内にシステム開発コースを設置してＩＴ人材の教育環境を整備致しましたが、校名、学科名からして情報処理のイメージが表に出ておらず、これにより学生募集も堅調とは言い難く、情報ＩＴ系企業からの求人数に対して、その期待に応えることができない状況が続いており、誠に遺憾ではありますが、長野県内のＩＴ人材輩出に貢献できていないのが現状でございます。

このような状況を受け、将来のＩＴ人材確保へ向けた取り組みが社会的にも喫緊の課題であり、大きな意義があると考え、この度、長野県長野市にＩＴ人材を育成する場として、長野情報ＩＴクリエイター専門学校の設置（2026 年 4 月開校予定）を計画いたしました。

### 4. 新入生確保の見込み

長野情報ＩＴクリエイター専門学校へ校名変更予定の大原学園長野校の校舎は、長野駅東口より徒歩 3 分の至近距離にあります。また、長野駅は、JR 篠ノ井線、飯山線をはじめ、しなの鉄道、長野電鉄などの各路線が乗り入れるターミナル駅であり、北陸新幹線も乗り入れていることから、長野県北信・東信からのアクセスのみならず、新潟県や富山県、石川県からも越境入学が可能という、非常に利便性の高い立地にございます。

長野県学校基本調査の令和 6 年 3 月における県内公立および私立高校卒業生（全日制、定時制）は 16,085 人であり、そのうち大学等進学者が 8,915 人（55.4%）、専門学校進学者が 3,300 人（20.5%）です。また、高校卒業生のうち、大学等進学者は 8,915 人ですが、県外の大学への進学は 7,166 人であり全体の 80.4% に上ります。この傾向は高等教育機関である専門学校についても同様であると推測されま

す。また、少子・高年齢化が騒がれておりますが、人口減少・働き手不足の要因として、進学の県外流出も原因として挙げられております。県内の高等教育機関へ進学増加の為にも、一役を担いたいと考えます。

また、2009年 大原学園長野校を長野県長野市に開校して以来、高度な専門教育と高い就職実績を保っており、その結果、信頼される専門学校として地域から広く認知されていると自負しております。

上記より、入学定員を十分に確保できると考えております。

## 5. 卒業生進路の見込み

2025年3月の大原学園首都圏校専門課程卒業生の就職率は99.5%と高い実績をあげており、また、2025年3月卒業生を対象とした求人企業数は12,619社にも達しております。(参考:2025年3月の長野校専門課程卒業生の就職率は、96.8%)

これらの数値は、社会及び各産業界からの大原学園の教育への信頼と期待が高いことの表れであると同時に、大原学園が学生の就職を約束する本物の教育を提供している確かな証と言っても過言ではないと考えております。

また、卒業生には、地元企業への就職を希望する方と交通アクセスの発達から就職先として都心部の企業を希望する方がおりますが、大原学園の就職ネットワークは日本全国の求人を閲覧することができ、学生のニーズにあった企業の情報提供、就職先の斡旋が可能となります。

昨今は就職に係る学生ニーズも多様化しておりますが、就職率100%を常に念頭に置き、就職教育を提供して参ります。

## 6. 教育環境の整備

大原学園長野校にある既存のシステム開発コース(2年制)においては令和3年より、学生一人に1台、最新のノートPCの貸与を行い、また校舎内のWi-Fi環境を整えることで、学生が時と場所を制約されることなく、自由かつ主体的にプログラミングなどを学ぶ機会を創出して参りました。長野情報ITクリエイター専門学校の設置にあたっては、既設の3フロアすべてを専用校舎として、情報IT分野、クリエイター分野の学習に専念できるよう更なる環境を整えて参ります。

また専任の基幹教員を配置するほか、本部校である東京情報クリエイター工学院専門学校との連携により実務経験豊富な講師による講義や全国の大原学園を接続した実務家によるオンライン講演の実施など、日々進化を遂げる情報IT分野、クリエイター分野の情報を学生がリアルタイムで吸収できる環境を整備することで、即戦力となる人材の育成を目指して参ります。

別紙2

＜別表＞

第14条（教育課程・授業時間）

別表-1：

情報処理学科／1年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインI	必修	30	1
ITキャリアデザインII		30	1
IT基礎知識I		90	3
IT基礎知識II		90	6
コンピュータリテラシー		30	1
HTML/CSS		30	1
Python I		90	3
Python II		60	2
データベースI		30	1
Pythonフレームワーク		120	4
クラウド技術I		60	2
Java		90	3
Javaフレームワーク		90	3
データベースII		選択①	60
データサイエンス		選択②	60
資格取得講座A		選択③	60
資格取得講座B		選択④	60
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②、のいずれかを選択する。

・選択③、選択④は、自由選択とする。

情報処理学科／2年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインIII	必修	60	4
ITキャリアデザインIV		30	2
オブジェクト指向分析設計		90	3
卒業制作I		90	3
卒業制作II		90	3
卒業制作III		120	4
Javaシステム開発		120	4
JavaScript		60	2
AIクラウドプログラミング		60	2
先端クラウドシステム開発I		90	3
機械学習プログラミング		90	3
AIクラウドプログラミング		60	2
ディープラーニング		60	2
AIシステム開発		120	4
資格取得講座C		選択③	60
資格取得講座D		選択④	60
資格取得講座E		選択⑤	60
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②、のいずれかを選択する。

・選択③、選択④、選択⑤は、自由選択とする。

情報処理学科／2年次（令和7年度入学生）

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインⅢ	必修	120	4
ITキャリアデザインⅣ		30	1
Javaフレームワーク		90	3
データベースⅡ		60	2
アジャイル開発		30	1
オブジェクト指向分析設計		90	3
卒業制作Ⅰ		90	3
卒業制作Ⅱ		90	3
卒業制作Ⅲ		150	5
先端クラウドシステム開発Ⅰ		60	2
Javaシステム開発	選択①	120	4
機械学習プログラミング		60	2
AIシステム開発Ⅰ	選択②	120	4
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②、いずれかを選択する。

別表－2：  
高度情報処理学科／1年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインⅠ	必修	30	1
ITキャリアデザインⅡ		30	1
IT基礎知識Ⅰ		90	3
IT基礎知識Ⅱ		90	6
コンピュータリテラシー		30	1
HTML/CSS		30	1
PythonⅠ		90	3
PythonⅡ		60	2
データベースⅠ		30	1
Pythonフレームワーク		120	4
クラウド技術Ⅰ		60	2
Java		90	3
Javaフレームワーク		90	3
データベースⅡ		60	2
資格取得講座A	選択①	60	2
資格取得講座B	選択②	60	2
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②は、自由選択とする。

高度情報処理学科／2年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインⅢ	必修	30	2
Javaシステム開発		120	4
JavaScript		60	2
AIクラウドプログラミング		60	2
先端クラウドシステム開発Ⅰ		90	3
先端プログラミング言語		60	2
オブジェクト指向分析設計		90	3
開発総合実習Ⅰ		90	3
開発総合実習Ⅱ		90	3
開発総合実習Ⅲ		120	4
仮想化コンテナ技術		60	2
資格取得講座C	選択①	60	2
資格取得講座D	選択②	60	2
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②は、自由選択とする。

高度情報処理学科／3年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
ITキャリアデザインⅣ	必修	60	4
ITキャリアデザインⅤ		30	2
クラウド技術Ⅱ		90	3
サーバレスコンピューティング		120	4
モバイルアプリケーション開発		120	4
先端クラウドシステム開発Ⅱ		90	3
卒業制作Ⅰ		90	3
卒業制作Ⅱ		90	3
卒業制作Ⅲ		120	4
資格取得講座E	選択①	60	2
年間時間		800時間以上	

・選択①は、自由選択とする。

別表－3：  
クリエイター学科／1年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
デジタル表現 I	必修	30	1
課題制作 I		30	1
検定対策		30	1
キャリアデザイン I		30	1
コンピュータ概論		30	2
ゲーム企画 I		30	2
ゲーム概論		30	2
ゲームエンジン I		90	3
ゲームエンジン II		90	3
プログラミング I		30	1
プログラミング II		30	1
プログラミング III		60	2
ゲームプログラミング I		30	1
ゲームプログラミング II		60	2
ゲームプログラミング III		90	3
ゲームプログラミング IV		90	3
ゲーム制作実習 I	選択①	120	4
ゲーム制作実習 II	選択②	120	4
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②、のいずれかを選択する。

クリエイター学科／2年次

授業科目	必選の別	時間数	単位数
課題制作 II	必修	90	3
キャリアデザイン II		30	1
キャリアデザイン III		30	1
ゲーム開発 I		90	3
ゲーム開発 II		90	3
ゲーム開発 III		60	2
ゲームAI概論		30	2
ゲーム企画 II		30	1
ゲームエンジン III		90	4
ゲームプログラミング応用 I		90	4
制作実習 I	選択①	90	3
制作実習 II		90	3
制作実習 III	選択②	90	3
制作実習 IV		90	3
年間時間		800時間以上	

・選択①、選択②、のいずれかを選択する。