

番号	項目	Q3の回答欄				Q4の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=社会ですぐ通用する高いレベル 2=他の社員に比べて高いレベル 1=基本は身につけた 0=身につかなかった				就職後重要性を感じた 「○」を記入
10	物事を完結させる力と成果を意識する志向	3	2	1	0	
11	人間関係を構築する力（他人に働きかける力）	3	2	1	0	
12	チームワークや協調性の志向	3	2	1	0	
13	規律を重んじる志向	3	2	1	0	
14	集団の中でリーダーシップを発揮できる能力	3	2	1	0	
15	自らの意見をわかりやすく伝える能力	3	2	1	0	
16	他者の意見等を傾聴する志向	3	2	1	0	
17	グローバルな志向（基礎的な英会話能力）	3	2	1	0	
18	基礎的な英文書の読解能力	3	2	1	0	
19	知的財産に関する意識と基礎的な知識	3	2	1	0	
20	製品の流通やマーケティングに関する基礎知識	3	2	1	0	
21	労働関係法令等、労働者としての基礎知識	3	2	1	0	
22	自身の考えを文章で端的に表現できる能力	3	2	1	0	
23	プレゼンテーション能力	3	2	1	0	
24	環境配慮の意識	3	2	1	0	
25	健康に対する意識と基礎的な体力	3	2	1	0	

(次ページに続きます)

Q5: 前Q4の項目のほか、あなたが就職後に重要だと感じている社会人基礎力がありましたら、その内容を次の欄にご記載ください。

Ⅲ 在学期間中の専門知識や技術・技能の習得について

※Q6とQ7は、設問の次にある表にまとめてお答えください。

Q6: あなたが、産業技術短期大学校に在学している期間の中で、次の項目で示した専門的な知識や技術・技能に関し、どの程度身につけることができたとお考えですか？（該当する水準の数字に「○」を記してください。）

※ 表の水準数値について

【知識】の項目

- 3=十分理解でき、業務の中で応用できる
- 2=概ね理解しており、業務に活用できる
- 1=基本的な事項を知っている
- 0=身につけることができなかった
- 習っていない

【技術・技能(作業能力)】の項目

- 3=複雑な作業や応用的な作業にも対応できる
- 2=やや複雑な作業にも対応できる
- 1=基本作業が身につけている
- 0=身につけることができなかった
- 習っていない

※卒業時点の水準でお答えください

Q7: 入社後に特に重要だと感じている能力等を、次の欄にお答えください。（表中の「重要」の欄に○を記してください。）

(次ページに続きます)

番号	項目	Q6の回答欄					Q7の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=十分理解、業務で応用 2=概ね理解、業務で活用 1=基本事項を知っている 0=身につかなかった -=習っていない					就職後重要性を感じた 「○」を記入
コンピューター操作							
1	タイピング	3	2	1	0	-	
2	Windowsの操作	3	2	1	0	-	
3	Officeアプリケーション (Word, Excel) の操作	3	2	1	0	-	
4	PowerPointの操作	3	2	1	0	-	
5	開発ツールの操作 (Visual Studio)	3	2	1	0	-	
6	開発ツールの操作 (Eclipse)	3	2	1	0	-	
プログラミング							
7	知識 構造化プログラミング	3	2	1	0	-	
8	知識 オブジェクト指向プログラミング	3	2	1	0	-	
9	技術・技能 C言語プログラミング	3	2	1	0	-	
10	技術・技能 C++言語プログラミング	3	2	1	0	-	
11	技術・技能 Java言語プログラミング	3	2	1	0	-	
12	技術・技能 C#言語プログラミング	3	2	1	0	-	
13	技術・技能 VisualBasic言語のプログラミング	3	2	1	0	-	
14	技術・技能 VBA言語のプログラミング	3	2	1	0	-	

(次ページに続きます)

5/13

番号	項目	Q6の回答欄					Q7の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=十分理解、業務で応用 2=概ね理解、業務で活用 1=基本事項を知っている 0=身につかなかった -=習っていない					就職後重要性を感じた 「○」を記入
組み込みプログラミング							
15	知識 論理回路の仕組み (ブール代数・組み合わせ回路・順序回路)	3	2	1	0	-	
16	知識 アセンブリ言語によるプログラミング	3	2	1	0	-	
17	技術・技能 電子回路シミュレーターを用いたデジタル回路設計 (組み合わせ回路・順序回路)	3	2	1	0	-	
18	技術・技能 マイコン (ARM・H8など) のプログラミング	3	2	1	0	-	
19	技術・技能 組み込みOS (組み込みLinux、TRONなど) のプログラミング	3	2	1	0	-	
20	技術・技能 AndroidOSのプログラミング	3	2	1	0	-	
Web系アプリケーション							
21	技術・技能 HTML5言語でのWebページ作成	3	2	1	0	-	
22	技術・技能 スタイルシートによるWebページの体裁	3	2	1	0	-	
23	技術・技能 Webアプリケーションプログラミング (JSP、サーブレット)	3	2	1	0	-	
24	技術・技能 Webアプリケーションプログラミング (ASP .Net)	3	2	1	0	-	
25	技術・技能 Webアプリケーションプログラミング (php)	3	2	1	0	-	
26	技術・技能 Webアプリケーションプログラミング (Ajax)	3	2	1	0	-	
データベース							
27	知識 ファイル編成に関する知識 (ISAM、VSAMなど)	3	2	1	0	-	
28	知識 データベース設計 (正規化・論理設計など)	3	2	1	0	-	
29	技術・技能 データベース設計 (正規化・論理設計など)	3	2	1	0	-	
30	技術・技能 SQLによるデータベース操作	3	2	1	0	-	

(次ページに続きます)

6/13

番号	項目	Q6の回答欄					Q7の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=十分理解、業務で応用 2=概ね理解、業務で活用 1=基本事項を知っている 0=身につかなかった -=習っていない					就職後重要性を感じた 「○」を記入
システム設計							
31	システムの要求分析	3	2	1	0	-	
32	ウォーターフォールモデルによるシステム設計	3	2	1	0	-	
33	アジャイルに沿ったシステム設計	3	2	1	0	-	
34	システム設計書等ドキュメント作成能力	3	2	1	0	-	
35	UMLによるシステム表現能力	3	2	1	0	-	
36	ユーザービリティを考慮したソフトウェアの開発	3	2	1	0	-	
プロジェクト管理							
37	知識 生産工学に関する管理手法 (PERT図、線形計画法など)	3	2	1	0	-	
38	知識 プロジェクトマネジメントに関する手法	3	2	1	0	-	
ソフトウェア品質							
39	知識 ソフトウェアテスト技法 (同値分割、境界値分析、ホワイトボックステストなど)	3	2	1	0	-	
40	知識 テストツールの操作 (JUnit, CppUnitなど)	3	2	1	0	-	
表現力							
41	技術・技能 プレゼンテーションの構築組立 (シナリオの作成)	3	2	1	0	-	
42	技術・技能 プレゼンテーションにおける表現技術 (スライドのレイアウト、発表時の表情など表現能力)	3	2	1	0	-	
企業会計							
43	知識 簿記・会計	3	2	1	0	-	
44	知識 財務諸表の解釈・理解	3	2	1	0	-	

(次ページに続きます)

7/13

番号	項目	Q6の回答欄					Q7の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=十分理解、業務で応用 2=概ね理解、業務で活用 1=基本事項を知っている 0=身につかなかった -=習っていない					就職後重要性を感じた 「○」を記入
ネットワーク構築							
45	知識 ネットワークの基礎 (IPアドレス、HTTPなどのプロトコル)	3	2	1	0	-	
46	知識 LPIC レベル1 と同程度の知識	3	2	1	0	-	
47	技術・技能 Unix (CentOSなど) の操作	3	2	1	0	-	
48	技術・技能 サーバ構築 (DNS、WWW、Mail)	3	2	1	0	-	
49	技術・技能 スイッチ・ファイアウォールの設定 (Catalystなど)	3	2	1	0	-	
数学							
50	知識 基礎数学の知識 (方程式・二次関数など)	3	2	1	0	-	
51	知識 情報技術に関連した数学の知識 (行列・ベクトル・微積分)	3	2	1	0	-	
資格試験							
52	知識 ITパスポート試験 午前問題 テクノロジ系	3	2	1	0	-	
53	知識 ITパスポート試験 午前問題 マネジメント系	3	2	1	0	-	
54	知識 ITパスポート試験 午前問題 ストラテジ系	3	2	1	0	-	
55	知識 基本情報技術者試験 午前問題 テクノロジ系	3	2	1	0	-	
56	知識 基本情報技術者試験 午前問題 マネジメント系	3	2	1	0	-	
57	知識 基本情報技術者試験 午前問題 ストラテジ系	3	2	1	0	-	
58	知識 基本情報技術者試験 午後問題 C言語	3	2	1	0	-	
59	知識 基本情報技術者試験 午後問題 Java言語	3	2	1	0	-	
60	知識 基本情報技術者試験 午後問題 表計算	3	2	1	0	-	
61	知識 基本情報技術者試験 午後問題 疑似言語	3	2	1	0	-	

(次ページに続きます)

8/13

番号	項目	Q6の回答欄					Q7の回答欄
		在学中に身につけることができたレベル 3=十分理解、業務で応用 2=概ね理解、業務で活用 1=基本事項を知っている 0=身につかなかった -=習っていない					就職後重要性を感じた 「○」を記入
トレンド							
62	ICT	3	2	1	0	-	
63	知識 ディープラーニング	3	2	1	0	-	
64	クラウドコンピューティング	3	2	1	0	-	
65	ビッグデータ処理	3	2	1	0	-	

Q8: 前Q6の項目のほか、入社時に「身につけておいたほうが良かった」と思う専門知識・技術・技能がありましたら、その内容を次の欄にご記載ください。

Q9: 入社前までに、本校での学習を含め、「取得していた資格等」についてお答えいただくとともに、「取得しておいた方がよかった資格等」がありましたら、次の欄にそれぞれ記載をお願いします。

【入社前に取得していた資格等】

(次ページに続きます)

9/13

【取得しておいたほうがよかった資格等】

IV 産業技術短期大学の学習・生活環境について

Q10: 産業技術短期大学の教室・実習場等の学習施設(建物)に関する印象で、当てはまるものを次の項目から1つ選択してください。(口の中に「レ」印を記入してください。) なお、「支障があった」とお答えいただいた方は、具体的な支障の内容をご記入ください。

- 大変良い施設だと思う 特に支障なく学習できた 支障があった

支障の内容:

Q11: 同様に、実習で利用していた機器等に関する印象で、当てはまるものを次の項目から1つ選択してください。(口の中に「レ」印を記入してください。) なお、「その他の支障」とお答えいただいた方は、具体的な支障の内容をご記入ください。

- 適切な性能・数が配備されている 数が不足している 機器が古いなど性能が不十分
 その他の支障 何ともいえない

支障の内容:

(次ページに続きます)

10/13

Q12: 同様に、産業技術短期大学校で学生生活を送る中で、福利厚生(校内で生活していくうえでの様々な環境や制度)の面に関する印象で、当てはまるものを次の項目から1つ選択してください。(口の中に「レ」印を記入してください。) なお、「不自由な面があった」とお答えいただいた方は、具体的な内容をご記入ください。

- 満足できていた 特段の不自由は感じなかった 不自由な面があった

不自由であった事項:

V その他、全般について

Q13: 卒業生という視点で産業技術短期大学校を見た場合、当てはまるものすべてを次の項目から選択してください。(「該当」の欄に「○」印を記入してください。) 複数回答可

番号	項目	該当
1	興味や可能性が広げられ将来の選択肢が増える学校だと思う	
2	教育方針・カリキュラムが魅力的である	
3	一般教養など社会で役立つ力が身に付く	
4	教育内容のレベルが高く、専門分野を深く学べる	
5	資格取得に有利である	
6	学生の面倒見が良い	
7	教授や講師が魅力的である	
8	学習設備や環境が整っている	
9	就職の実績が高い	
10	県立であり、安心感がある	
11	学費が安価である	
12	交通の便が良い	
13	校風や雰囲気が良く活気がある	

(次ページに続きます)

Q14: 前Q12の項目のほか、本校の魅力(強み)として考えられる事項がありましたら、次の欄に記載をお願いします。

Q15: 逆に卒業生という視点で産業技術短期大学校を見た場合、改善が必要な事項(弱み)がありましたら、次の欄に記載をお願いします。

Q16: 本校は、高校生や県民の皆様方の認知度は十分でなく、今後も周知に努めていく必要があると考えております。こうした周知の方法や内容に関し、卒業生という視点で忌憚のないご意見やアイデア等がありましたら次の欄に記載をお願いします。

(次ページに続きます)

Q17: その他、本校に対するご意見、ご要望等ございましたらご自由にご記入をお願いします。

ご協力ありがとうございました。 皆様のますますのご活躍をお祈りするとともに、文化祭(今年度は10月29日(土))等の機会には、お時間の都合がよろしければぜひご来校くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。