

## 職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名		設置認可年月日		校 長 名		所 在 地	
日本工学院八王子専門学校		昭和62年3月27日		千葉 茂		〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404番地1他 (電話) 042-637-3111	
設 置 者 名		設立認可年月日		代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 片柳学園		昭和25年3月1日		片柳 鴻		〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-6424-1111	
目 的	コンピュータエンターテインメントとしてのゲーム開発に必要な技術の習得。主にプログラミング技術、ゲームの企画・設計に関する知識と技術。開発用ゲーム機とコンピュータを使用した実習。世界に通用する企画力、発想力、技術力に優れたゲームクリエイターとしてのスキルを有した人材の育成。						
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与	
工業	情報科学専門課程	ゲームクリエイター科	2年 (昼)	1710単位時間 (又は72単位)	平成21年文部科学 大臣告示第22号	—	
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技	
		765単位時間 (又は51単位)	一単位時間 (又は単位)	一単位時間 (又は単位)	1035単位時間 (又は27単位)	一単位時間 (又は単位)	
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
160人		155人		4人	20人	24人	
学期制度	■前学期：4月1日～9月30日 ■後学期：10月1日～3月31日			成績評価	■成績表 (有・無) ■成績評価の基準・方法について 成績評価の方法 授業日数の4分の3以上出席し試験を受験する。 S：90点以上 A：80～90点 B：70～79点 C：60～69点 D：59点以下は不合格 P：単位認定		
長期休み	■学年始め：4月1日 ■夏 季：7月21日～8月31日 ■冬 季：12月23日～翌年1月8日 ■春 季：3月18日～3月31日 ■学 年 末：3月31日			卒業・進級条件	進級要件 ①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること  卒業要件 ①卒業年次の授業日数の4分の3以上出席していること ②所定の授業科目に合格していること ③期日までに学費等の全額を納入していること		

生徒指導	<b>■クラス担任制 (有・無)</b> <b>■長期欠席者への指導等の対応</b> 当日中に担任から電話・Eメール等で連絡することを基本とし、状況に応じて、数日続いた時点で保護者に連絡するなどの指導をしている。	課外活動	<b>■課外活動の種類</b> 卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭  <b>■サークル活動 (有・無)</b>
就職等の状況	<b>■主な就職先、業界等</b> (株)ピラミッド (株)パーク (株)ポケラ (株)ヘキサドライブ (株)リンクス <b>■就職率<sup>※1</sup></b> 67.9% <b>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※</sup></b> 61.8% <b>■その他 (任意)</b> (平成25年度卒業者に関する平成26年3月時点の情報)	主な資格・検定	情報活用検定、MOS検定、ITパスポート試験、基本情報技術者、ビジネス能力検定、ビジネス著作権検定
中途退学の現状	<b>■中途退学者 21名 ■中退率 10.0%</b> 平成25年 4月 1日在学者 209名 (平成25年 4月入学者を含む) 平成26年 3月31日在学者 174名 (平成26年 3月卒業生を含む) 休学14名含まず <b>■中途退学の主な理由</b> 経済的理由、進路変更、体調不良、病気療養 <b>■中退防止のための取組</b> 担任による指導の他、経済面では学費・奨学金相談窓口を設け、学生生活においてはカウンセリングルーム等を設け個々の学生に適した指導・助言・相談等を行っている。		
ホームページ	URL:http://www.neec.ac.jp		

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除いたものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※ 「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

## 1. 教育課程の編成

### (教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム分野に関し、適宜、企業等へのヒアリングを実施し、実務に関する知識、技術を調査して、カリキュラムに反映させる。またゲーム分野に関し、年度毎に既存のカリキュラムについて総合的に検証する。授業科目のシラバスをもとに、科目担当教員と企業講師との間で意見交換を行い、内容や評価方法を定める。また、学習評価を踏まえ、授業内容・方法等について検証する。

### (教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年9月22日現在

名 前	所 属	任期
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 セクションチーフ	平成27年3月31日
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役	平成27年3月31日
千葉 茂	日本工学院八王子専門学校 学校長	平成27年3月31日
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長	平成27年3月31日
佐藤 充	日本工学院八王子専門学校 クリエイターズカレッジ長	平成27年3月31日
根岸 豊	日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科 科長	平成27年3月31日
渡邊 彰	日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科 主任	平成27年3月31日
須田 徳光	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 係長	平成27年3月31日

### (開催日時)

第1回 平成26年3月12日 16:00~18:30

第2回 平成26年8月22日 16:00~18:30

## 2. 主な実習・演習等

### (実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム制作系の実習において実践的な指導を受けるためにゲーム開発の実績のある企業を選定している。また、指導を受けるにあたっては各分野で必要となる知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣などの協力が得られることが可能な企業を選定している。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲームプロジェクト基礎演習1	ゲーム制作のための様々な基礎技術をチーム単位でプロジェクトベースで学びます。	株式会社クリーク・アンド・リバー社

## 3. 教員の研修等

### (教員の研修等の基本方針)

ゲーム開発における技術革新の流れは速く、常に最先端の情報を収集し教育に反映させる必要がある。国内のみならず世界でも通用するゲームのクリエイターを育成するには、高度な技術と豊かな発想力、異なる職種や異文化についても理解を深め協調していく姿勢を持った人材を育成していくことが重要と考える。そのための教員研修の実施が不可欠と位置付ける。

## 4. 学校関係者評価

### (学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成26年9月22日現在

名 前	所 属	任期
金子 英明	セントラルエンジニアリング株式会社 グループマネージャー	平成27年3月31日
細谷 幸雄	八王子商工会議所 事務局長	平成27年3月31日
森 健介	白梅学園高等学校 副校長	平成27年3月31日
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役	平成27年3月31日
古木 勝紀	株式会社バンパー 取締役	平成27年3月31日

石川 仁嗣	医療法人社団健心会みなみ野ハートクリニック 事務長	平成27年3月31日
杉山 一夫	株式会社リンキィディング 代表取締役	平成27年3月31日
松浦 弦三郎	松浦技術士事務所 代表	平成27年3月31日

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http://www.nhac.ac.jp/news/131129/nhac\\_report.pdf](http://www.nhac.ac.jp/news/131129/nhac_report.pdf)

**5. 情報提供**

(情報提供の方法)

URL: [http://www.nhac.ac.jp/news/131129/nhac\\_report.pdf](http://www.nhac.ac.jp/news/131129/nhac_report.pdf)

## 授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科) 平成26年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			ビジネススキル 1	ビジネススキルの基礎を身につけます。また資格取得をめざします。	1 前	45	3	○		
○			ビジネススキル 2	ビジネススキルの基礎を身につけます。また資格取得をめざします。	1 後	45	3	○		
○			キャリアデザイン 1	キャリアアップのための指導、HR（ホームルーム、生活指導）を行います。	1 前	15	1	○		
○			キャリアデザイン 2	キャリアアップのための指導、HR（ホームルーム、生活指導）を行います。	1 後	15	1	○		
○			プログラミング 1	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びます。	1 前	60	4	○		
○			プログラミング 2	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びます。	1 後	60	4	○		
○			ゲームグラフィック 1	ゲームに必要なグラフィックデータの作成方法を学びます。	1 前	60	2			○
○			ゲームグラフィック 2	ゲームに必要なグラフィックデータの作成方法を学びます。	1 後	60	2			○
	○		ゲーム概論1	ゲーム業界やゲームのしくみについて学びます。	1 前	45	3	○		

## 授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科) 平成26年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
	○		ゲーム概論2	ゲーム業界やゲームのしくみについて学びます。	1 後	45	3	○		
○			ゲーム数学1	ゲーム制作に必要な数学の知識を学びます。	1 前	60	4	○		
	○		ゲーム数学2	ゲーム制作に必要な数学の知識を学びます。	1 後	60	4	○		
	○		ゲームリサーチ	プランニングのための、ゲームの研究・分析を行います。	1 後	60	4	○		
○			ゲーム制作1	ゲーム制作方法を学びます。	1 前	60	2			○
○			ゲーム制作2	ゲーム制作方法を学びます。	1 前	60	2			○
○			ゲーム制作3	ゲーム制作方法を学びます。	1 後	60	2			○
○			ゲーム制作4	ゲーム制作方法を学びます。	1 後	60	2			○
○			プログラミング 実習1	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びます。	1 前	60	2			○

## 授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科) 平成26年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			プログラミング 実習1	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びま す。	1 後	60	2			○
○			キャリアデザイ ン3	キャリアアップのための指導、HR（ホームルー ム、生活指導）を行います。	2 前	15	1	○		
○			キャリアデザイ ン4	キャリアアップのための指導、HR（ホームルー ム、生活指導）を行います。	2 前	15	1	○		
○			キャリアデザイ ン5	キャリアアップのための指導、HR（ホームルー ム、生活指導）を行います。	2 後	15	1	○		
○			キャリアデザイ ン6	キャリアアップのための指導、HR（ホームルー ム、生活指導）を行います。	2 後	15	1	○		
	○		スキルアップゼ ミ1	スキルアップのために、さまざまな知識や技術 を学びます。	2 前	60	4	○		
	○		スキルアップゼ ミ2	スキルアップのために、さまざまな知識や技術 を学びます。	2 後	60	4	○		
	○		クリエイティブ ゼミ	ゲームなどのクリエイティブな制作に関わる幅 広い知識を学びます。	2後	60	2			○
	○		ゲーム数学3	ゲーム制作に必要な数学の知識を学びます。	2 前	60	4	○		

## 授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科) 平成26年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
	○		プログラミング 3	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びま す。	2 前	60	4	○		
	○		ドキュメント制 作	ゲーム制作に必要な企画書・仕様書などの制作 技術を学びます。	2 前	60	4	○		
	○		プレゼンテーシ ョン	ゲーム制作に必要なプレゼンテーションスキル を身につけます。	2 前	60	4	○		
○			ゲームリテラシ ー	ゲーム制作に必要なツールの利用法を学びま す。	2 後	60	4	○		
○			ゲーム制作5	ゲーム制作技法を学びながら。ゲームを制作し ます。	2 前	60	2			○
○			ゲーム制作6	ゲーム制作技法を学びながら。ゲームを制作し ます。	2 前	60	2			○
○			プログラミング 実習3	ゲーム制作に必要なプログラミングを学びま す。	2 前	60	2			○
○			卒業制作1	2年間の集大成として、グループでゲームを制作 します。	2 前	60	2			○
○			卒業制作2	2年間の集大成として、グループでゲームを制作 します。	2 後	60	2			○



授業科目等の概要

(情報科学専門課程ゲームクリエイター科) 平成26年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位数	授業方法		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技
○			卒業制作3	2年間の集大成として、グループでゲームを制作します。	2 後	60	2			○
○			卒業制作4	2年間の集大成として、グループでゲームを制作します。	2 後	60	2			○
○			卒業制作5	2年間の集大成として、グループでゲームを制作します。	2 後	60	2			○
合計				38 科目		1800 単位時間 ( 78 単位)				