

職業実践専門課程の基本情報について

ホームページ	<a href="http://www.neec.ac.jp/">http://www.neec.ac.jp/</a>
--------	---

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)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。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、学校長を委員長とし、副校長、学科責任者、教育・学生支援部員、学科から委嘱された業界団体及び企業関係者から各3名以上を委員として構成する。  
本委員会は、産学連携による学科カリキュラム、本学生に対する講義科目および演習、実習、インターンシップおよび学内または学外研修、進級・卒業審査等に関する事項、自己点検・評価に関する事項、その他、企業・業界団体等が必要とする教育内容について審議する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
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28年4月1日～平成29年3月31日	①
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日	③
佐々木 瞬	株式会社ヒストリア 代表取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日	③
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
佐藤 充	日本工学院専門学校 カレッジ長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
谷口 直也	日本工学院専門学校 科長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	
只埜 洋樹	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 次長	平成28年4月1日～平成29年3月31日	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

年間二回、前期授業および後期授業開始前に開催予定

(開催日時)

第1回 平成28年3月11日 10:30～11:30 11:30～12:00

第2回 平成28年9月5日 14:00～15:00 15:00～15:30

第3回 平成29年3月予定

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

ゲーム業界が求める人材像や即戦力として必要なスキルのヒアリングを行うことにより、次年度のカリキュラムへの反映を行う。またゲーム業界の動向および今後の展望を含め、長中期での取り組みや検討を行う。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)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。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

ゲーム制作に必要な知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣により、ゲームを制作するために必要となる様々な基礎技術や知識を、チーム単位かつプロジェクトベースで学ぶことが出来る。また、ゲーム業界の動向に合わせた実践的な内容を取り入れることが可能となっている。

(3)具体的な連携の例

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
プロジェクトプランニング1	チームによるゲーム制作を通してゲームプランニングを学びます。	株式会社インターラクト
ゲームプロジェクト1	コンテスト応募などを鑑みたプロジェクトチームを結成し、ゲーム制作を行います。	株式会社インターラクト
作品制作	就職活動のため個人作品の作成(ゲーム、アプリ、企画書など)を行います。	株式会社インターラクト

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針  
講義と実習、演習の精度を高めるため、学科関連企業の協力のもと、企業等連携研修に関する規定における目的に沿  
い、学科の内容や教員のスキルに合わせた最新の技術力と技能、人間力を修得する。また、学校全体の教員研修を実施  
することにより、学生指導力の向上を図り、次年度へのカリキュラムや学科運営に反映させる。

(2)研修等の実績

①専攻分野における実務に関する研修等

ソーシャルメディアを利用した情報発信

平成28年3月29日(火)

YouTube等のソーシャルメディアを中心とした動画コンテンツによる表現や発表等の現状を把握する。

②指導力の修得・向上のための研修等

高等学校における専門学校への捉え方の現状 / 高校生の学力の実態

平成28年8月31日(水)

データから見る高等学校からの専門学校の捉え方、および専門学校における初年次教育の重要性。

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

ゲーム業界の現状と展望

平成29年3月を予定

日々成長を続けるゲーム業界の現状や今後の動向を把握し、時代にあった教育に繋げる。

②指導力の修得・向上のための研修等

学生が抱える悩みとその対応

平成29年8月を予定

学生が抱える悩みの実例や解決策等を共有し、今後の学生指導に繋げる。

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

専修学校における学校評価ガイドラインに沿っておこなうことを基本とし、自己評価の評価結果について、学校外の関係者による評価を行い、客観性や透明性を高める。

学校関係者評価委員会として卒業生や地域住民、高等学校教諭、専攻分野の関係団体の関係者等で学校関係者評価委員会を設置し、当該専攻分野における関係団体においては、実務に関する知見を生かして、教育目標や教育環境等について評価し、その評価結果を次年度の教育活動の改善の参考とし学校全体の専門性や指導力向上を図る。また、学校関係者への理解促進や連携協力により学校評価による改善策などを通じ、学校運営の改善の参考とする

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	(1)教育理念・目標
(2)学校運営	(2)学校運営
(3)教育活動	(3)教育活動
(4)学修成果	(4)学修成果
(5)学生支援	(5)学生支援
(6)教育環境	(6)教育環境
(7)学生の受入れ募集	(7)学生の受入れ募集
(8)財務	(8)財務
(9)法令等の遵守	(9)法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献	(10)社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

教員からの一方的な講義で知識を覚えるのではなく、学生たちが主体的に参加、仲間と深く考えながら課題を解決する力を養うのを目的としたグループワークなどを実施した方が良いと意見を受け、教員研修の実施や実習などを計画から実施するまでをグループで一貫して行い、作品は卒業制作展に出展するなど、今後の学生指導、カリキュラムの設定に反映させる。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	IT企業等委員/ 卒業生委員
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委員
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター 顧問	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	クリエイターズ企業等 委員/卒業生委員
小澤 賢侍	CG-ARTS協会(公益財団法人 画像情報教育振興 協会)教育事業部教育推進グループセクションチー フ	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	クリエイターズ/ デザイン企業等委員
浅野 和人	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
今泉 裕人	一般社団法人コンサートプロモ ーターズ協会 事務局長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
須賀 寛光	学校法人上野塾 東京実業高等学校 キャリアセンター長 進路指導副部長	平成28年4月1日～平成29年3月31日(1年)	学校関連

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生、校長等

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ) ) 平成28年9月12日

URL: [http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/27\\_kobetsuhyoka\\_kmt.pdf](http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/27_kobetsuhyoka_kmt.pdf) (自己評価表)

[http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28\\_kankeisyahyoka\\_kmt.pdf](http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28_kankeisyahyoka_kmt.pdf) (学校関係者評価結果)

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

教育目標や教育活動の計画、実績等について、企業や学生とその保護者に対し、必要な情報を提供して十分な説明を行うことにより、学校の指導方針や課題への対応方策等に関し、企業と教職員と学生や保護者との共通理解が深まり、学校が抱える課題・問題等に関する事項についても信頼関係を強めることにつながる。

また、私立学校の定めに基づき「財産目録」「貸借対照表」「収支計算書」「事業報告書」「監事による監査報告」の情報公開を実施している。公開に関する事務は、法人経理部において取扱い、「学校法人片柳学園 財務情報に関する書類閲覧内規」に基づいた運用を実施している。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1)学校の概要、目標及び計画	学校の現況、理念・目的・育成人材像、事業計画
(2)各学科等の教育	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿
(3)教職員	教員・教員組織
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職等進路、学外実習・インターンシップ等
(5)様々な教育活動・教育環境	施設・設備等
(6)学生の生活支援	中途退学への対応、学生相談
(7)学生納付金・修学支援	学生生活、学納金
(8)学校の財務	財務基盤、資金収支計算書、事業活動収支計算書
(9)学校評価	学校評価
(10)国際連携の状況	学校の現況、理念・目的・育成人材像、事業計画
(11)その他	目標の設定、教育方法・評価等、教員名簿

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL: [http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28\\_opendata\\_kmt.pdf](http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/17073/28_opendata_kmt.pdf)

# 授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター科) 平成28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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
		○	ビジネススキル1	社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につけます。就職活動対策として、資格取得（情報活用検定、情報システム試験、ビジネス検定試験など）を目指します。	1・前	45	3	○			○		○		
		○	ビジネススキル2		1・後	45	3	○			○		○		
		○	キャリアデザイン1	クリエイターとして必須の基礎文章力を養い、著作権に関する知識を高めます。また就職への意識付けを行います。	1・前	45	3	○			○		○		
		○	キャリアデザイン2		1・後	45	3	○			○		○		
		○	基礎数学1	ゲーム制作や就職活動に必要な基礎数学（中学・高校程度）を学びます。	1・前	45	3	○			○			○	
		○	基礎数学2		1・後	45	3	○			○			○	
○			ゲームデザイン基礎1	ゲーム制作のための様々な基礎知識を身に付けます。	1・前	45	3	○			○			○	
○			ゲームデザイン基礎2		1・後	45	3	○			○			○	
○			プログラミング基礎1	オブジェクト指向プログラミングとゲームプログラミングの基礎について学びます。	1・前	45	3	○			○		○		
○			プログラミング基礎2		1・後	45	3	○			○		○		
○			ゲームスクリプト基礎1	既存のゲームエンジンなどで使われるスクリプト言語について基礎を学びます。	1・前	45	1			○	○		○		
○			ゲームスクリプト基礎2		1・後	45	1			○	○		○		
○			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。	1・前	45	1			○	○			○	
○			ゲームプロジェクト基礎演習2		1・後	45	1			○	○			○	
○			プログラミング基礎実習1	オブジェクト指向プログラミングとゲームプログラミングの基礎について学びます。	1・前	90	3			○	○		○		
○			プログラミング基礎実習2		1・後	90	3			○	○		○		

# 授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター科) 平成28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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ゲームグラフィック1	2Dおよび3Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学びます。	1・前	45	1			○	○			○	
○			ゲームグラフィック2		1・後	45	1			○	○			○	
		○	ビジネススキル3	就職活動対策として、資格取得（ITパスポート試験など）を目指します。	2・前	45	3	○			○		○		
		○	キャリアデザイン3	就職活動対策として、様々な検定合格（著作権検定、ビジネス検定、CG検定など）を目指します。また就職に向けた様々な準備も行います。	2・前	45	3	○			○		○		
		○	キャリアデザイン4		2・後	45	3	○			○		○		
		○	ゲーム数学1	ゲーム制作に必要な数学・物理の基礎を学びます。	2・前	45	3	○			○		○		
		○	ゲーム数学2		2・後	45	3	○			○		○		
○			ゲームプログラミング1	プログラマー必須スキルである、プログラミング言語C++、OpenGLやDirectXなどのライブラリについて学びます。	2・前	45	3	○			○		○		
○			ゲームプログラミング2		2・後	45	3	○			○		○		
○			プロジェクトプランニング1	チームによるゲーム制作を通してゲームプランニングを学びます。	2・前	45	1			○	○			○	○
○			ゲームプロジェクト1	コンテスト応募などを鑑みたプロジェクトチームを結成し、ゲーム制作を行います。	2・前	45	1			○	○			○	○
○			ゲームエンジン1	既存のゲームエンジンについて学びます。	2・前	45	1			○	○		○		
○			ゲームエンジン2		2・後	45	1			○	○		○		
○			ゲームプログラミング実習1	プログラマー必須スキルである、プログラミング言語C++、OpenGLやDirectXなどのライブラリについて学びます。	2・前	45	1			○	○		○		
○			ゲームプログラミング実習2		2・後	45	1			○	○		○		

## 授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター科) 平成28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			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			ITプログラミング実習1	IT業界必須スキルである、JavaやPHPについて学びます。またネットワークの基礎などを学びます。	2・前	45	1			○	○			○	
○			ITプログラミング実習2		2・後	45	1			○	○			○	
○			作品制作	就職活動のため個人作品の作成（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	2・前	45	1			○	○			○	○
○			卒業制作	2年間の集大成としてゲーム制作を行います。	2・後	180	6			○	○		○		
合計			35 科目			1800 単位時間 ( 78 単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業時に必修科目1305時間(45単位)取得および選択科目を405時間(27単位)以上取得し、合計1710時間(72単位)以上取得すること	1 学年の学期区分	2 期
	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。