

職業実践専門課程の基本情報について

Table with columns: 学校名, 設置認可年月日, 校長名, 所在地, 設置者名, 設立認可年月日, 代表者名, 所在地, 分野, 認定課程名, 認定学科名, 専門士, 高度専門士, 工業, 工業専門課程, ゲームクリエイター科, 平成21年文部科学大臣告示第22号, 学科の目的, 認定年月日, 修業年限, 生徒総定員, 学期制度, 長期休み, 学修支援等, 就職等の状況, 中途退学の現状, 経済的支援制度, 第三者による学校評価, 当該学科のホームページURL

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業生の「就職率」の取扱い」(25文科生第596号)に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。
(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」における「就職率」の定義について
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したものをいいます。
②「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」などを希望する者を含みません。
③「就職者」とは、正規の職員・雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。
※「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、卒業年度に在籍している学生等とします。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、専攻科、別科の学生は除きます。
(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について
①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の割合をいいます。
②「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います。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。
(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育編成委員会で検討された内容を基にカリキュラム設計担当者、授業担当者、時間割設計担当者等の学科教職員で検討を重ねる。またその過程で非常勤講師など授業担当者とも意見交換し調整を進める。最終的に学科長の承認を得て学事登録の申請を行う。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30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	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	①
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
佐々木 瞬	株式会社ヒストリア	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	③
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
只埜 洋樹	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 次長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	
谷口 直也	日本工学院専門学校 ゲームクリエイター科 科長	平成30年4月1日～ 平成31年3月31日(1年)	

※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

(年間の開催数及び開催時期)

年2回 (3月、8月)

(開催日時(実績))

第1回 平成29年8月2日 9:30～12:00

第2回 平成30年3月19日 10:30～12:00

第2回 平成30年8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

プログラミング授業のクラス編成についての見直し。基礎能力別にグレーディングし、基礎力の上位と下位を混ぜないようにして教育する。

学生作品講評会(就活イベント)の適切な開催時期や内容について業界の意見を汲み取り実施に反映。

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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

学科担当教員と企業派遣講師との間でゲーム開発について意見を交換し、授業計画、評価方法、学生指導上の問題点、改善案などを計画し、実際に授業を行う。授業の成果物をもとに派遣講師が採点し、学科担当教員が成績評価・単位認定を行う。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。		
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。	株式会社オペラハウス
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。	株式会社オペラハウス
ゲームプログラミング実習1・2	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。	株式会社オペラハウス
ゲームプランニング実習1・2	プランナーの必須スキルである、企画書作成、仕様書作成、プレゼンテーションなどの基礎について学びます。	株式会社オペラハウス

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

「研修規程第1条 教員が専攻分野における授業科目や授業科目以外の担当業務等指導力の修得と向上を目的として、企業等連携研修を行う講義と実習、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、本科では教育の内容や教員のスキルをもとに、ゲーム業界に必要とされる最新の技術力と技能、人間力を修得させる。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

研修名「カレッジ教員研修」(連携企業等: 日本ナレッジ・マネジメント学会)

期間: 8月27日(月) 対象: カレッジ全教職員

内容: 第四次産業革命と働き方改革～IoT・AI・ビッグデータ時代の卒業生の働き方

IoT・AI・ビッグデータ等がもたらす第四次産業革命と、先日国会で法案が可決・成立した働き方改革によって、将来学生が直面する新たな働き方と、その時必要とされる能力についてお話しいただきます。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「カレッジ教員研修」(連携企業等: NPO法人ハートフルコミュニケーション)

期間: 3月28日(水) 対象: カレッジ全教職員

内容: コーチングについて

(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

研修名「カレッジ教員研修」(連携企業等: 未定)

期間: 8月頃(未定) 対象: カレッジ全教職員

内容: AIとIOT関連等

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「カレッジ教員研修」(連携企業等: 未定)

期間: 3月頃(未定) 対象: カレッジ全教職員

内容: コーチング等

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

本校が行う「学校関係者評価」は、自己評価の結果および企業による評価を踏まえ、自己評価結果を客観的に見直し、学生・卒業生、関係企業、保護者・地域住民、所轄庁・自治体の関係部局などと、専修学校が密接に関係する企業・機関等との理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的として行うこととする。

(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

学科のカリキュラムや育成される人材等を企業等に所属する学校関係者から評価してもらい、一般科目におけるビジネスマナーや社会人基礎力養成等、次年度以降のカリキュラム等に反映させている。また中期・長期にわたり学科の将来性について委員会等で項目を検討し、次世代に必要な人材教育び研究に役立てている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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30年4月1日～ 平成31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() ()

URL:http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/28523/29_jikohyouka_neec.pdf

http://www.neec.ac.jp/common/pdf/announcement/28523/29_kankeishahyouka_neec.pdf

公表時期:2018年9月11日

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	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()

URL:

http://www.nec.ac.jp/common/pdf/announcement/28523/30_opendata_nec.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29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	
	○		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年次・前期	45	3	○			○		○		
	○		基礎数学 2	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年次・後期	45	3	○			○		○		
	○		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年次・前期	45	3	○			○			○	
	○		ビジネススキル 2	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年次・後期	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年次・前期	45	3	○			○			○	
	○		キャリアデザイン 2	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年次・後期	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年次・前期	45	3	○			○			○	○
○			ゲームデザイン基礎 2	ゲーム制作のための様々な基礎知識を身に付けます。	1年次・後期	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年次・前期	90	6	○			○			○	○
○			プログラミング基礎 2	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年次・後期	90	6	○			○			○	○
○			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年次・前期	45	1			○	○			○	○
○			ゲームプロジェクト基礎演習 2	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年次・後期	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年次・前期	90	3				○	○		○	○	
○		プログラミング基礎実習2	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年次・後期	90	3				○	○		○	○	
○		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年次・前期	45	1				○	○		○	○	
○		ゲームグラフィック2	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年次・後期	45	1				○	○		○	○	
	○	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年次・前期	45	3	○				○		○		
	○	ゲーム数学2	ゲーム制作に必要な数学・物理の基礎を学びます。	2年次・後期	45	3	○				○		○		
	○	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年次・前期	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年次・前期	45	3	○				○		○		
	○	キャリアデザイン4	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年次・後期	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年次・前期	45	1				○	○		○		○
○		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年次・前期	45	3	○				○		○	○	
○		ゲームプログラミング2	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年次・後期	45	3	○				○		○	○	
○		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年次・前期	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年次・前期	90	3				○	○		○	○	
○		ゲームプログラミング実習2	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年次・後期	90	3				○	○		○	○	○

○		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年次・前期	45	1			○	○		○		
○		ゲームエンジン2	既存のゲームエンジンについて学びます。	2年次・後期	45	1			○	○		○		
○		作品制作	就職活動のための個人作品作成（ゲーム、アプリ、企画書など）を行います。	2年次・前期	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年次・後期	180	6			○	○		○	○	○
合計					31科目				1800単位時間(84単位)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
1年次は必修630時間、選択科目225時間以上履修すること。 2年次は必修675時間、選択科目180時間以上履修すること。 【卒業要件】必修1305時間、選択科目405時間以上履修すること。		1 学年の学期区分	2 期
		1 学期の授業期間	1 5 週