

## 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			
日本工学院専門学校	昭和51年7月1日	千葉 茂	〒144-8655 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111			
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	工業専門課程	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)	-単位時間 (又は単位)	-単位時間 (又は単位)	1035単位時間 (又は27単位)	-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		
240人	196人	6人	6人	12人		
学期制度	■前期：4月1日～9月30日 ■後期：10月1日～翌年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。 ・成績評価の基準 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	<p>■学年始め： 4月1日</p> <p>■夏 季： 7月21日～8月31日</p> <p>■冬 季： 12月23日～翌年1月8日</p> <p>■春 季 3月18日～3月31日</p> <p>■学 年 末： 3月31日</p>	卒業・進級条件	<p>・進級条件</p> <p>①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること</p> <p>②所定の授業科目に合格していること</p> <p>③期日までに学費等を全額納入していること</p> <p>・卒業要件</p> <p>①各学年の授業日数の4分の3以上出席していること</p> <p>②所定の授業科目に合格していること</p> <p>③期日までに学費等を全額納入していること</p>
生徒指導	<p>■クラス担任制 (有)・無)</p> <p>■長期欠席者への指導等の対応 当日中に担任から電話・メール等で連絡することを基本とし、状況に応じてだが数日続いた時点で保護者に連絡をするなどの指導をしている。</p>	課外活動	<p>■課外活動の種類 Global GameJam 東京ゲームショウ</p> <p>■サークル活動 (有)・無)</p>
就職等の状況	<p>■主な就職先、業界等 イースマイルシステムズ(株) (株)テクニカル・ジィ (株)メトロ (株)メディア工房 寿精版印刷(株)</p> <p>■就職率<sup>※1</sup> 76.1%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※2</sup> 56.0%</p> <p>■その他 (任意)</p> <p>(平成25年度卒業者に関する平成26年3月時点の情報)</p>	主な資格・検定	<p>情報活用検定、MOS検定、ITパスポート試験、基本情報技術者、ビジネス能力検定ジョブパス、ビジネス著作権検定</p>
中途退学の現状	<p>■中途退学者21名 ■中退率8.94%</p> <p>平成24年 4月 1日在学者235名 (平成24年 4月入学者を含む)</p> <p>平成25年 3月31日在学者214名 (平成25年 3月卒業生を含む)</p> <p>■中途退学の主な理由 経済的理由、進路変更、体調不良、病気療養</p> <p>■中退防止のための取組 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。</p>		
ホームページ	URL: <a href="http://www.neec.ac.jp">http://www.neec.ac.jp</a>		

※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したものとする。

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26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 教育事業部セクションチーフ	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	日本工学院専門学校 学校長	平成27年3月31日
遠山 一明	日本工学院専門学校 副校長	平成27年3月31日
佐藤 充	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ カレッジ長	平成27年3月31日
谷口 直也	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 科長	平成27年3月31日
佐野 雅博	日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ 主任	平成27年3月31日
高橋 忠雄	日本工学院専門学校 教育・学生支援部 課長	平成27年3月31日

(開催日時)

第1回 平成26年3月12日 16:00~17:40

第2回 平成26年8月22日 16:00~17:40

第3回 平成27年3月(予定)

## 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。	株式会社インターラクト
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。	株式会社インターラクト

## 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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、最新技術力と技能、人間力を習得する。

#### 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26日現在

名前	所属	任期
桂田 忠明	セントラル電子制御株式会社 代表取締役社長	平成27年3月31日
工藤 俊一郎	公益財団法人 放送番組センター 専務理事	平成27年3月31日
藤本 昌之	株式会社エンドレスエコー 代表取締役	平成27年3月31日
高橋 修	東京実業高等学校 進路指導副部長	平成27年3月31日
正木 英治	株式会社マックス 専務取締役	平成27年3月31日
前原 恵子	トレランスアクト株式会社 代表取締役	平成27年3月31日
小澤 賢侍	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 セクションチーフ	平成27年3月31日
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27年3月31日

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26\\_kekka.pdf](http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26_kekka.pdf)

#### 5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: [http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26\\_siryo.pdf](http://www.neec.ac.jp/news/131129/pdf/h26_siryo.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25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

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 平成25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

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 平成25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

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 平成25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

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 平成25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			○

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	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	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	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つけます。	1前	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つけます。	1後	45	3	○		
○			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	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後	45	1			○
	○		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	○		

## 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26年度										
必修	選択必修	自由選択	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		
								講義	演習	実験・実習・実技
	○		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	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	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	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後	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前	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
	○		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	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			○
	○		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	○		
○			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	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後	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	既存のゲームエンジンについて学びます。	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
○			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	二年間の集大成としてゲーム制作を行います。	2後	180	6			○
	○		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	ゲーム制作に必要な数学・物理の基礎を学びます。	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	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後	45	3	○		
○			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	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後	45	1			○
合計					35科目	1800単位時間（78単位）				