

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

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31年7月10日	千葉 茂	〒144-8650 東京都大田区西蒲田5丁目23番22号 (電話) 03-3732-1111																																									
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																																								
工業	情報科学専門課程	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマコース	-	平成30年文部科学省認定																																								
学科の目的	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知識・技術、主にプログラミング技術・知識、ゲームの企画・設計に関する知識と技術、ゲームCGデザイン(3DCG、モデリング、モーション、映像)に関する技術と知識、そしてゲーム関連ビジネス(デベッガ、マーケティング、ゲームイベント運営)の知識の取得。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。																																											
認定年月日																																												
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験																																						
4年	昼間	3420	60	1080	2400	0																																						
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																																							
320人の内数	318人の内数	1人	10人の内数	23人の内数	33人の内数																																							
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日			成績評価	<p>■成績表: 有</p> <p>■成績評価の基準・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</p>																																							
長期休み	■学年始:4月1日～ ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8日 ■学年末:3月18日～3月31日			卒業・進級条件	<p>【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</p>																																							
学修支援等	<p>■クラス担任制: 有</p> <p>■個別相談・指導等の対応 欠席者に対しては、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。</p>			課外活動	<p>■課外活動の種類 ゲーム展示会(東京ゲームショウ等)での展示、各種ゲームコンテストへの応募、卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭、ゲーム開発サークル、ゲーム研究サークル 等</p> <p>■サークル活動: 有</p>																																							
就職等の状況※2	<p>■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) 株式会社角川ゲームス、株式会社Cygames、株式会社ジエットスタジオ、株式会社クロスゲームズ</p> <p>■就職指導内容 担任による履歴書作成・受験指導・面談を実施。またキャリアサポートセンター職員による指導を実施。学生の志望に応じて、適宜、業界出身者による講義・指導を実施。</p> <table border="1"> <tr> <td>■卒業者数</td> <td>35</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職希望者数</td> <td>29</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職者数</td> <td>26</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>■就職率</td> <td>90</td> <td>%</td> </tr> <tr> <td>■卒業者に占める就職者の割合</td> <td>74</td> <td>%</td> </tr> <tr> <td>■その他</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>(令和2年度卒業者に関する 令和3年5月1日 時点の情報)</p>			■卒業者数	35	人	■就職希望者数	29	人	■就職者数	26	人	■就職率	90	%	■卒業者に占める就職者の割合	74	%	■その他			主な学修成果 (資格・検定等) ※3	<p>■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業者に関する令和3年5月1日時点の情報)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビジネス能力検定 ジョブパス 3級</td> <td>(3)</td> <td>35人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>ビジネス著作権検定BASIC</td> <td>(3)</td> <td>32人</td> <td>32人</td> </tr> <tr> <td>情報検定情報活用 試験 3級</td> <td>(3)</td> <td>27人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>情報検定情報活用 試験 2級</td> <td>(3)</td> <td>9人</td> <td>7人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 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)</p> <p>■自由記述欄 日本ゲーム大賞アマチュア部門、U-22プログラミング・コンテスト2020、全国専門学校ゲームコンペティションなど、ゲームコンテストへの応募を行った。その中で、U-22プログラミング・コンテスト2020に入選する。</p>		資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ビジネス能力検定 ジョブパス 3級	(3)	35人	21人	ビジネス著作権検定BASIC	(3)	32人	32人	情報検定情報活用 試験 3級	(3)	27人	25人	情報検定情報活用 試験 2級	(3)	9人	7人
■卒業者数	35	人																																										
■就職希望者数	29	人																																										
■就職者数	26	人																																										
■就職率	90	%																																										
■卒業者に占める就職者の割合	74	%																																										
■その他																																												
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																																									
ビジネス能力検定 ジョブパス 3級	(3)	35人	21人																																									
ビジネス著作権検定BASIC	(3)	32人	32人																																									
情報検定情報活用 試験 3級	(3)	27人	25人																																									
情報検定情報活用 試験 2級	(3)	9人	7人																																									
中途退学の現状	<p>■中途退学者 5名 令和2年4月1日時点において、在学者222名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31時点において、在学者217名(令和3年3月31日卒業者を含む)</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・中退者支援のための取組 担任と科長による面談。保護者懇談会・電話等による保護者との情報共有。 担任による指導のほか経済面では学費・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・相談を行っている。また、休学者にも復学(転科等)の指導・助言・相談も行っている。</p>				<p>■中退率 2 %</p>																																							

経済的支援制度	<p>■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有 【片柳学園入学金免除制度】 片柳学園の設置する学校の卒業生の子女、兄弟姉妹および孫、または在校生の兄弟姉妹が入学する際に入学金を免除</p> <p>【若きつくりびと奨学金制度】 受験生が申請条件を満たし、特待生として採用された場合、試験結果により給付額を決定し授業料を減免 (成績優秀者特待生・課外活動優秀者特待生・資格特待生・就学支援奨学金・再進学特待生・留学生特待生)</p> <p>【再入学優遇制度】 日本工学院専門学校または日本工学院八王子専門学校を卒業または卒業見込みの方が、本校の他学科への再入学をした場合、入学金免除、授業料半期ごとに15万円減免(半期ごとに申請・審査あり)</p> <p>【留学生特別給付制度】 留学生の入試選考試験の結果、成績優秀者には進学支援として、入学費用のうち入学金または入学料の一部を免除</p> <p>【ミュージシャン特待生】 特待生として出願し、合格された方は、入学費用のうち入学金を免除</p> <p>【サッカー・テニス特待生】 特待生として出願し、合格された方は、成績によって以下のいずれかが免除 (入学手続時納入金免除、入学費用のうち前期授業料免除、入学費用のうち入学金免除、入学費用のうち入学料の一部を免除)</p> <p>【スポーツ特待生】 特待生として出願し、合格された方は、成績によって入学費用のうち入学金または入学料の一部を免除</p> <p>【片柳学園貸与型奨学金制度】 日本工学院専門学校または日本工学院八王子専門学校に在学しており、就学意欲があり、学業成績に優れているにも関わらず、経済的理由などにより修学困難な学生で、申請条件を満たした場合、推薦・面接を得て学納金納付額1年間分を上限とした額の「学校貸与」を受けることができる。なお、この奨学金は入学後(卒業期)のものであり、卒業後返済(無利子)となる。</p> <p>■専門実践教育訓練給付： 非給付対象</p>
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価： 有 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構、平成25年度(平成26年3月31日)受審 http://www.neec.ac.jp/education/accreditation/</p>
当該学科のホームページURL	https://www.neec.ac.jp/department/

(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者の「就職率」の取扱いについて(通知)(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おいています。

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」「留学生」「資格取得」などを希望する者は含みません。

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、卒業年次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、聽講生、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占める割合をいいます。

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、臨時の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

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

教育課程編成委員会は、校長を委員長とし、副校长、学科責任者、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。審議の結果を踏まえ、校長、副校长、学科責任者、教育・学生支援部員で検討し次年度のカリキュラム編成へ反映する。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和3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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	①
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
大戸 龍太郎	株式会社ウインズ 専務取締役	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	③
千葉 茂	日本工学院八王子専門学校 校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
倉重 明	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
坪井 勇次	日本工学院八王子専門学校 キャリアサポートセンター センター長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
原田 俊信	日本工学院八王子専門学校 デザインカレッジ カレッジ長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
大圖 衛玄	日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科四年制 科長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	
吉富 賢介	日本工学院八王子専門学校 ゲームクリエイター科 科長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合には、種別の欄は空欄で構いません。)

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・9月)

(開催日時(実績))

第1回 令和2年9月14日 17:00～19:00

第2回 令和3年3月25日 14:30～16:00

(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い、ゲーム業界の動向および今後の展望等を含め、中長期での取り組みや検討を行っている。
 昨年度の委員会では、ウィズコロナの時代を見据えてのオンライン授業や対面授業のあり方、コロナ世代の新しい働き方などを中心に議論を行い、助言を受けた。
 オンライン化が進む一方で、対面でのコミュニケーション能力の低下や対面とオンラインの作業効率の違いなどの問題点が指摘され、改めて対面授業の重要性も見えてきた。
 委員会での助言を踏まえて、プログラミング系の実習・実技の授業(特に1年次)は、可能な限り登校での対面授業を採用、大人数で行う知識習得系の授業はオンライン授業を採用した。
 その他、実践実習・卒業制作においては、実務経験のある教員・講師を配置しオンラインと対面のハイブリッド型授業でチーム制作を実施した。
 委員より昨年度のCG映像科の就活用サイト(わかつく)が好評との意見があり、ゲームクリエイター科四年制でも作品公開をサイト上で行っている。

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、ゲームプログラミング、プランニング、CGデザイン、ビジネスといった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企業を選定する。企業等との連携によって、企業等のニーズに沿った人材となるよう、基礎力を重視および実践力を身に着けられるような実習内容とその評価方法を検討し、目標の明確化を行う。企業などから派遣される講師による実習・演習を実施し、企業等の派遣講師による評価を踏まえ、教員が成績評価を行う。

(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

ゲーム制作に必要となる最新の知識、技術、制作管理能力を有している講師の派遣により、ゲーム業界のトレンドに合ったチーム制作体制やゲーム制作方法等、実践かつ効率的な手法を取り入れることが可能となっている。また、実習を通して学んだ内容に対し、業界目線での評価を受けることが出来る。

(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
実践実習5A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。実践実習5Aでは、ゲーム制作における技術面(プログラミング、企画、CGなど)についての指導を重点的に行います。	株式会社クリーク・アンド・リバー社
実践実習5B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。実践実習5Bでは、ゲーム制作における運営・管理面(チーム運営・スケジュール管理・タスク管理など)についての指導を重点的に行います。	株式会社クリーク・アンド・リバー社
卒業制作	4年間の集大成としてゲーム制作を行います。	株式会社クリーク・アンド・リバー社

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程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

研修名「CEDEC2020」(連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)主催)

期間:令和2年9月2日(水)～9月4日(金) 対象:ゲームクリエイター科四年制教職員

内容:ゲーム業界最高峰の技術カンファレンスにおいて業界における実務の現状、また最新の技術動向などを確認する。

研修名「5Gを知る、5Gの世界を知る」(連携企業等:NTT東日本)

期間:令和3年1月18日(月) 17:00～

対象:全教職員

内容:5Gとローカル5Gこの先の通信事情、ICT教育推進について。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「現在の就職環境とこれからの就職活動でやるべきこと」(連携企業等:株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間:令和2年8月28日(金) 対象:デザインカレッジ教職員

内容:現在の就職環境と企業の採用動向。今後の就職活動でやるべきこと。企業の探し方と見方。

(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「CEDEC2021」(連携企業等:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)主催)

期間:令和3年8月24日(火)~8月26日(木) 対象:ゲームクリエイター科四年制教職員

内容:ゲーム・コンテンツ業界の現状と展望を確認する。最新技術についての知見を得る。

研修名「4G→5Gでエンタテインメント産業の構造がどう変わるか」(連携企業等:クリーク・アンド・リバー社)

期間:令和3年8月31日(火)

対象:ゲームクリエイター科四年制 全教員

内容:ハリウッドにて、映画の投資や音楽・スポーツのプロモーター等の経験者から、メディアとエンタテインメントの経営・法を専門に学ぶ。テレビ・映画・音楽・スポーツ・イベント等幅広いテーマで、4G→5Gのエンタテインメント産業の構造を学び、これからの教育に活かす。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学生指導における教員のあり方について」(連携企業等:株式会社クリーク・アンド・リバー社)

期間:令和4年3月の実施を予定 対象:ゲームクリエイター科四年制教職員

内容:(具体的な内容は検討中)

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、客觀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の向上を図る。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)理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	(2)運営方針(3)事業計画(4)運営組織(5)人事・給与制度(6)意思決定システム(7)情報システム
(3)教育活動	(8)目標の設定(9)教育方法・評価等(10)成績評価・単位認定等(11)資格・免許取得の指導体制(12)教員・教員組織
(4)学修成果	(13)就職率(14)資格・免許の取得率(15)卒業生の社会的評価
(5)学生支援	(16)就職等進路(17)中途退学への対応(18)学生相談(19)学生生活(20)保護者との連携(21)卒業生・社会人
(6)教育環境	(22)施設・設備等(23)学外実習・インターンシップ等(24)防災・安全管理
(7)学生の受け入れ募集	(25)学生募集活動(26)入学選考(27)学納金
(8)財務	(28)財務基盤(29)予算・収支計画(30)監査(31)財務情報の公開
(9)法令等の遵守	(32)関連法令、設置基準等の遵守(33)個人情報保護(34)学校評価(35)教育情報の公開
(10)社会貢献・地域貢献	(36)社会貢献・地域貢献(37)ボランティア活動
(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

学校関係者評価委員会会議の中で本校の行った自己点検の評価について

評価委員からの主な意見は次のとおりで、それについての活用(対応)方法は以下のとおりとなります。

- ・コロナ禍の予測不能の事態や学生への対応が実に丁寧になされ成果を上げていることが理解できました。理事長を先頭に新たな取り組みも着実に進められていることに敬服します。
- ・SDGsに関連する学校としての取り組み。実質、関連項目や実施している事はあるかもしれないが、説明のなかで「SDGs」という言葉が出てこなかったので、関連する内容には入れても良いと思います。
- ・各分野において情報は常に更新されているので、教職員の方々の知識・情報もアップデートが重要と考えます。月1回の研修の成果・効果を確認するような取組も検討してはいかがでしょうか。
- ・コロナ禍において情報の収集・管理については難しい点も多いと思いますが、校友会・卒業生就職先とのコミュニケーション強化に努めていただければと思います。
- ・既に検討されていることだと思いますが、保護者会もオンラインで開催するなど遠方でも参加できるような取組をされてもいいかと思います(環境によってオンラインが難しい場合は個別に電話対応など。すでに実施されていましたらご容赦下さい)。
- ・コロナ禍及びワクチン接種も個人の考えで必須に出来ない中、日本工学院八王子専門学校様の対応を含めた活動は非常に参考となり、勇気をもらえるものもありました。政府が明確な線引きをしていない現状では、企業も学校も探しさぐりにはなってしまいますが、多角的な面で情報交換を行い、この状況を乗り切っていければと思います。
- ・丁寧なご説明有難うございました。コロナ禍において、教育目標に掲げる「スクーデントファースト」を実現することは容易ではないと思いますが、製作室や実習等の新設などの取組みによって学生のモチベーションが上がる 것을期待します。また、私はテレビ技術会社の採用担当として、貴校からの応募者と毎年向き合っておりますが、近年、「どうしてもこの仕事に就きたい」という意気込みを持った学生さんが少なくなったように感じます。実際の現場で必要な技術は学校だけで習得できるものではありませんが、その魅力・楽しさをお伝えいただき、専門職に夢を持った「若きつくりびと」を多く輩出させていただきたいと願っております。
- ・教職員の研修も外部のオンライン研修などを活用してはいかがでしょうか。外部のコンテンツを利用することで学内コンテンツを増やすヒントになるではないかと思います。
- ・コロナ禍において進路決定率が上がったことは素晴らしいことであったが退学率が上がっている学科が気になりました。
- ・株主総会もオンラインの時代ですので保護者会もオンラインで出来たのではないでしょうか。
- ・工学院の名前に合ったネットワーク、ICT等の環境を整えて上げてください。
- ・時節柄、授業を実施する事や様々な学生支援に工夫をされている事が十分に理解する事が出来、いつものことですが、感心させられる事ばかりでした。今後は、学生への「心のケア」をして頂ければと思います。メンタルトレーニング的なものも取り入れても良いかと思います。

以上、学校関係者評価委員会において討議された内容を踏まえ、次の4点について検討し活用する。

1. コロナ禍において、教育目標に掲げる「学生中心主義」を教職員一丸となり実行する。
2. 学生・保護者からの要望に応えられるよう、今後とも万全な体制を整える。
3. 質の良い授業(オンライン授業含め)を提供できるよう、教員のスキルアップのための研修等を充実させる。
4. withコロナの新しい時代における高専連携・地域貢献・地域連携を模索していく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
森 健介	順天堂大学 非常勤講師 (元白梅学園高等学校副校長)	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	学校関連
金子 英明	日本工学院八王子専門学校 校友会会长 (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)	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	卒業生／IT 企業等委員
細谷 幸男	八王子商工会議所 専務理事	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	地域関連
山本 哲志	株式会社フジ・メディア・テクノロジー 管理センター 総務部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	クリエイターズ 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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
才丸 大介	株式会社カオルデザイン 執行役員 企画戦略室 室長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	デザイン 企業等委員
鈴木 浩之	株式会社田中建設 取締役 建築部長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
池田 つぐみ	NPO法人日本ストレッ칭協会 理事	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	スポーツ 企業等委員
石川 仁嗣	医療法人社団 健心会 みなみ野循環器病院 事務長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	医療 企業等委員
石井 淳	八王子市私立保育園協会 会長 桑都保育園 園長	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	医療・保育 団体等委員

※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

URL:<https://www.neec.ac.jp/public/>

公表時期:令和3年10月20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、教育理念・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、令和2年度の項目別の自己評価表
(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

URL:<https://www.neec.ac.jp/public/>

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四年制 ゲームプログラマーコース) 令和3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			
1			○ ゲーム数学 1	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・前	30	2		○		○	○ ○	
2			○ ゲーム数学 2	ゲーム制作や就職活動に必要な数学を学びます。	1・後	30	2		○		○	○ ○	
3			○ ビジネススキル 1	ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したITスキル等を学びます。	1・前	30	1	○			○	○	
4			○ ビジネススキル 2	ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したITスキル等を学びます。	1・後	30	1	○			○	○	
5			○ キャリアデザイン 1	クリエイターとして必須な知識や文章力を養います。就職の意識付けとして仕事について学びます。	1・前	30	2		○		○	○	
6			○ キャリアデザイン 2	クリエイターとして必須な知識や文章力を養います。就職の意識付けとして仕事について学びます。	1・後	30	2		○		○	○	
7	○		ゲームデザイン基礎 1	ゲーム制作に必要な企画力・アイディア力向上のための基礎知識を身につけます。	1・前	30	2		○		○	○ ○	
8	○		ゲームデザイン基礎 2	ゲーム制作に必要な企画力・アイディア力向上のための基礎知識を身につけます。	1・後	30	2		○		○	○ ○	
9	○		プログラミング基礎 1	C/C++やC#による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	120	8		○		○	○	
10	○		プログラミング基礎 2	C/C++やC#による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	60	4		○		○	○	
11	○		ゲームプロジェクト基礎 1	ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。	1・前	30	2		○		○	○ ○	
12	○		ゲームプロジェクト基礎 2	ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。	1・後	120	8		○		○	○ ○	

13	○			プログラミング基礎実習 1	C/C++やC#による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	120	8			○	○	○	○
14	○			プログラミング基礎実習 2	C/C++やC#による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	120	8			○	○	○	○
15	○			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	30	2			○	○		○
16	○			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	30	2			○	○		○
17			○	キャリアデザイン 3	クリエイターとして必須な知識を養います。就職のために必要な対策を行います。	2・前	30	2		○	○	○	○	○
18			○	キャリアデザイン 4	クリエイターとして必須な知識を養います。就職のために必要な対策を行います。	2・後	30	2		○	○	○	○	○
19	○			ゲームプログラミング 1	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLや DirectXなどについて学びます。	2・前	30	2		○	○			○
20	○			ゲームプログラミング 2	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLや DirectXなどについて学びます。	2・後	30	2		○	○			○
21	○			ゲームプログラミング実習 1	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLや DirectXなどについて学びます。	2・前	120	8			○	○		○
22	○			ゲームプログラミング実習 2	プログラマーの必須言語であるC/C++、OpenGLや DirectXなどについて学びます。	2・後	120	8			○	○		○
23	○			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	30	2			○	○		○
24	○			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	30	2			○	○		○
25	○			実践実習 1 A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	2・前	120	8			○	○	○	○
26	○			実践実習 2 A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	2・後	120	8			○	○	○	○
27	○			実践実習 1 B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	2・前	120	8			○	○	○	○

28	○			実践実習 2 B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	2 ・ 後	120	8			○	○	○	○	
29			○	キャリアデザイン5	就職活動のためのキャリアパスの構築、履歴書・ポートフォリオ作成、筆記・面接試験対策等を行います。	3 ・ 前	30	2		○	○	○	○	○	
30			○	キャリアデザイン6	就職活動のためのキャリアパスの構築、履歴書・ポートフォリオ作成、筆記・面接試験対策等を行います。	3 ・ 後	30	2		○	○	○	○	○	
31	○			ゲームプログラミング3	C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3 ・ 前	60	4		○	○	○	○	○	
32	○			ゲームプログラミング4	C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3 ・ 後	60	4		○	○	○	○	○	
33	○			ゲームプログラミング実習3	C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3 ・ 前	120	8			○	○	○	○	
34	○			ゲームプログラミング実習4	C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学びます。	3 ・ 後	120	8			○	○	○	○	
35	○			実践実習 3 A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	3 ・ 前	120	8			○	○	○	○	
36	○			実践実習 4 A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	3 ・ 後	120	8			○	○	○	○	
37	○			実践実習 3 B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	3 ・ 前	120	8			○	○	○	○	
38	○			実践実習 4 B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	3 ・ 後	120	8			○	○	○	○	
39			○	キャリアデザイン7	就職内定等のために、これまで身につけたスキルのさらなる向上をめざします。	4 ・ 前	30	2		○	○	○	○	○	
40			○	クリエイティブリサーチ1	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、研究・分析を行います。	4 ・ 前	30	2		○	○	○	○	○	
41			○	クリエイティブリサーチ2	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、研究・分析を行います。	4 ・ 後	30	2		○	○	○	○	○	
42			○	クリエイティブゼミ1	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、それらを活用した作品制作を行います。	4 ・ 前	30	2		○	○	○	○	○	

43			<input type="radio"/>	クリエイティブ ブゼミ 2	クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、それらを活用した作品制作を行います。	4 ・ 後	30	2		<input type="radio"/>				
44	<input type="radio"/>			実践実習 5 A	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	4 ・ 前	120	8		<input type="radio"/>				
45	<input type="radio"/>			実践実習 5 B	コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行います。	4 ・ 前	120	8		<input type="radio"/>				
46	<input type="radio"/>			ゲームプログラミング応用 1	実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。	4 ・ 前	60	4		<input type="radio"/>				
47	<input type="radio"/>			ゲームプログラミング応用 2	実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。	4 ・ 後	60	4		<input type="radio"/>				
48	<input type="radio"/>			ゲームプログラミング応用 実習 1	実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。	4 ・ 前	60	4		<input type="radio"/>				
49	<input type="radio"/>			ゲームプログラミング応用 実習 2	実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。	4 ・ 後	60	4		<input type="radio"/>				
50	<input type="radio"/>			卒業制作	4年間の集大成としてゲーム制作を行います。	4 ・ 後	240	16		<input type="radio"/>				
合計					50科目		3540時間(234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3090時間(126単位)および選択科目330時間(22単位)以上取得し、合計3420時間(148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)

- 1 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。
- 2 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。