

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		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		平成21年文部科学大臣告示第22号	-	
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
2 年	昼間	0	0	0	0	0	0
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		119 人		6 人	8 人	14 人	
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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 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:4月1日～ ■夏 季:8月3日～9月4日 ■冬 季:12月23日～1月6日 ■学年末:3月21日～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	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 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	■課外活動の種類 卒業作品展示会、ボランティア活動、体育祭、学園祭 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 株式会社アールフォース・エンターテインメント 株式会社エクストリーム 株式会社クロスゲームス 株式会社コヨーテランナー 株式会社ビサイド ■就職率 ^{※1} : 72.8 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 72.8 % ■その他 あいうえお 成 26 年度卒業者に関す 平成27年5月1日 時点の情報			主な資格・検定等	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	■中途退学者 7 名		■中退率 4.5 %	
	平成26年4月1日 在学者	155 名	(平成26年4月1日 入学者を含む)	
	平成27年3月31日 在学者	148 名	(平成27年3月31日 卒業者を含む)	
	■中途退学の主な理由			
	経済的理由、進路変更、体調不良、病氣療養			
	■中退防止のための取組			
	担任と科長による面談。懇談会・電話連絡等による保護者との情報共有。 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。

全卒業者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27年9月10日現在

名 前	所 属
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
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社 代表取締役
山野 大星	日本工学院八王子専門学校 副校長
佐藤 充	日本工学院八王子専門学校 クリエイタースカレッジ長
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
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
柳川 和彦	日本工学院八王子専門学校 教育・学生支援部 課長

(開催日時)

第1回 平成27年3月11日 14:00～16:00

第2回 平成27年7月30日 10:00～12:00

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

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27年9月10日現在

名 前	所 属
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)
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
細谷 幸男	八王子商工会議所事務局長
北尾 雄一郎	ジェムドロップ株式会社代表取締役
古木 勝紀	株式会社バンパー取締役
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局長
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
一瀬 康剛	株式会社アトム精密代表取締役
長畑 芳仁	NPO法人日本ストレッチング協会理事長

(学校関係者評価結果の公表方法)

[URL:http://www.neec.ac.jp/announcement/8964/](http://www.neec.ac.jp/announcement/8964/)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:http://www.neec.ac.jp/announcement/8964/](http://www.neec.ac.jp/announcement/8964/)

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27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

(情報科学専門課程 ゲームクリエイター科) 平成27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

(情報科学専門課程 ゲームクリエイター科) 平成27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。