職業実践専門課程等の基本情報について

		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 中村	英詞	(住所) 東	4-8655 京都大田区西蒲田	15-23-22							
設置者名		設立認可年	月日 代表	養者名		-3732-1111	所在地	所在地						
学校法人片柳	学園	昭和25年3	月1日 千剪	葉 茂	(住所) 東	4-8655 京都大田区西蒲田	15-23-22							
分野		認定課程名	認定学科	名	(電話) 03-	-6424-1111 上認定年度	高度専門士認定	2.在度 暗		厚門課程認定年度				
工業		工業専門課程	ゲームクリエイ			(2009)年度	同及守门工配及	- T/X 49		7(2015)年度				
学科の目的			としてのゲーム開発を通 材としてのスキルの獲得		シグ/ ITスキ	·ルを身につけること	。主にプログラミング扌	支術、ゲームの	の企画・設計	十に関する知識と技				
学科の特徴(取得 可能な資格、中退 率 等)	中途退学	者 15名(4.35%)												
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	生	演習	実習	実験		実技				
2	昼間	※単位時間、単位いずれ かに記入		+	単位時間	単位時間	1,620 単位時間		位時間	単位時間				
生徒総定員	生徒到		単位 生数 (生徒実員の内数)(B)	留学生割食	单位 合(B/A)	単位	単位	単作	10	単位				
240 人	87	' 人	29 人	33 %	i									
	■卒業者	数(C)	: 74		Λ									
	■就職希 ■就職者	·望者数(D) ·数 (E)	: 70 : 66		<u> </u>									
	■地元就	職者数(F)	39		<u> </u>									
	■就職率	E (E/D)	94	9	%									
		に占める地元就職者	56	9	%									
	■卒業者	に占める就職者の割	合(E/C)		/									
就職等の状況	■進学者 ■その他		4	,	Į.									
	4人													
	(令和 ■主な就 (令和6年度	職先、業界等	者に関する令和7年5月	1 日時点の情報	})									
			等(株式会社ISTソフ	가ウェア、キ	ヤノン株式会		車、森ビル株式会社)						
	■民間の評価機関等から第三者評価: 無													
第三者による	次付の場合	ま、例えば以下について				無								
第三者による 学校評価	次付の場合			受審年月:		評	価結果を掲載した							
学校評価 当該学科の		計、例えば以下について 評価団体:	任意記載			評	価結果を掲載した ームページURL							
学校評価		計、例えば以下について 評価団体:				評								
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	計、例えば以下について 評価団体:	任意記載			評								
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	r、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa	任意記載			評		1,860 単						
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	R、例えば以下について 評価団体: www.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数	任意記載	es/	業時数	評			位時間					
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	t、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic	es/ 習・実技の授詞	業時数	評		60 単						
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	t、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 位時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授	:s/ 習・実技の授! 業時数		評水		60 単	位時間					
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	t、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 位時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授	:s/ 習・実技の授! 業時数		評水		60 単 単 1,740 単	位時間					
学校評価 当該学科の ホームページ	http://ww	t、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 位時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授	習・実技の授! 業時数 た必修の実験	・実習・実技	評水		60 単単1,740 単	位時間位時間位時間					
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した	http://ww	t、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携した	で ・ 実技の授い 業時数 た必修の実験 た必修の演習	・実習・実技: の授業時数	評水		60 単 単 1,740 単 単	位時間位時間位時間位時間					
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した	http://ww	 ・ 例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 立数による算定) 	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授ぎ授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携した	で ・ 実技の授い 業時数 た必修の実験 た必修の演習	・実習・実技: の授業時数	評水		60 単 1,740 単 単 単 60 単	位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した に実習等の実施状か	http://ww	R・例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 な数による算定)	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実済 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携したインター	できた。 響・実技の授業 業時数 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの打	・実習・実技(の授業時数 受業時数)	評水		60 単 1,740 単 単 単 60 単	位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携した況では、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	http://ww	 (例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 2数による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 	任意記載 rtment/design/graphic 実等と連携した実験・実活等と連携した演習の授芸授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携したインター 等と連携した実験・実活等と連携した大文を	留・実技の授う業時数 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授う	・実習・実技 の授業時数 受業時数)	評水		60 単 1,740 単 単 60 単	位時間位時間位時間位時間位時間位時間					
学校評価 当該学科のホームページURL 企業等と連携した決容の実施状か(A、Bいずれか	http://ww	 (例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 5ち企業等と連携した うち企業等と連携したインター 等と連携した実験・実活等と連携した大変習の授	留・実技の授う業時数 た必修の実験 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授う	・実習・実技 の授業時数 受業時数)	評水		60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単	位時間位時間位時間位時間位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携した況では、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	http://ww	 (例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携したインター 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 接業等と連携した演習の授 接続を表	留・実技の授い 業時数 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授い 業時数	・実習・実技(の授業時数) 受業時数) 業時数	の授業時数		60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単	位時間位時間位時間位時間位時間位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携をした況へんのです。	http://ww	 (例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 (うち企 を受験である。 	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター ま等と連携した大変等と連携したインター ま等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 提業時数 うち企業等と連携した演習の授 技業等を連携した演習の授	習・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授い業時数	・実習・実技(の授業時数) 受業時数) 業時数	の授業時数		60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位 位 位 位					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携した況では、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	http://ww	京、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 位時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必頼 (うち企 総授業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 定等と連携した実験・実活等と連携した演習の授芸授業時数 うち企業等と連携したインター 事を連携した実験・実活等と連携した次習の授芸授業時数 うち企業等と連携した対容の授芸授業時数 うち企業等と連携した演習の授芸授業時数 うち企業等と連携した演習の授芸授業時数	習・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験	・実習・実技 の授業時数 受業時数) 業時数 ・実習・実技 の授業時数	の授業時数		60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位 位 位 位					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した に実習等の実施状か	http://ww	京、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 位時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必頼 (うち企 総授業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター ま等と連携した大変等と連携したインター ま等と連携した実験・実活等と連携した演習の授 提業時数 うち企業等と連携した演習の授 技業等を連携した演習の授	習・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験 た必修の演習の ーンシップの計 習・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験	・実習・実技 の授業時数 受業時数) 業時数 ・実習・実技 の授業時数	の授業時数		60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位時間 位 位 位 位					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携した況への表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現した。	http://ww	京、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うちのが を発展業時数 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業 うち企業	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実持等と連携した演習の授 持援業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携したインター 等と連携した演習の授 等と連携した演習の授 等と連携した方面の授 持援業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した うち企業等と連携した っちるつ 対 は、学	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技 の授業時数) 受業時数) 業時数 ・実習・実技 の授業時数)	の授業時数	-AN-VUR L	60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間位位時間位位時間位位時間位位時間位位時間位位時間位位時間位位時間位位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等をと連携した況では、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これでは、これ	http://ww	 (例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち企業 おを企業 おを企業 うち企業 おを企業 うち企業 できる事を担当を必ずる年限とで、 できる事を担当を必ずる年限 	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携した 大変等と連携した 大変等と連携した を変勢と連携した 大変等と連携した 大変等と連携した を変勢と連携した を変勢と連携と を変勢と連携した を変勢と連携した を変勢と連携した を変勢と連携とを変勢と連携と を変勢と連携とを変勢と を変勢と連携とを変勢と を変勢と を変勢と を変勢と を変勢と を変勢と を変勢と を変勢と	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技の が授業時数) 業時数) 業時数 ・実習・実技の の授業時数) (専修学校記	の授業時数の授業時数	第1号)	60 単 1,740 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した 実習等の実施状況か に記入)	http://ww	は、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 数による算定) を経授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 でする年となる でする年となる でする年となる でする年となる	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携した うち企業等と連携したインター 等と連携した演習の授 等と連携したするであった。 清報程を修了した後、学 等に従事した者であった。 清報程を修了した後、学 等に従事した相 清哲である。	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技・ の授業時数) 受業時数) ・実習・実技・ の授業時数 ・実習・実技・ の授業時数) (専修学校記	の授業時数 の授業時数 の授業時数 設置基準第41条第1項	第1号) 第2号)	60 単 1,740 単 単 単 60 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単 単	位時間間位位時間間位位時間間位位位時間間位位位位位位位位位位位位位位位位位位					
学校評価 当該学科のホームページ URL と実際等等の裏にがれか に記入)	http://ww	ホ(例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 数による算定) 総授業時数 うち企業 うち必修 (うち企 で表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター 等と連携した大変酸・実 等と連携したインター 第を連携した実験・実 等と連携した演習の授 5を企業等と連携したインター 第を連携した演習の授 「おので表する。 「おので表する。 「おので表する。 「はないである。」 「はないではないである。」 「はないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技・ の授業時数) 受業時数) ・実習・実技・ の授業時数 ・実習・実技・ の授業時数) (専修学校記 (専修学校記	の授業時数 の授業時数 の授業時数 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項	ディング R L 第1号) 第2号) 第3号)	60 単	位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL と実際等等のいた に記入)	http://ww	ま、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 ううちの がして開発を表する。 な数による算定) 総授業時数 ううちの がしていての のもの のもの のもの のもの のもの のもの のもの の	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター 等と連携した大変酸・実 等と連携したインター 第を連携した実験・実 等と連携した演習の授 5を企業等と連携したインター 第を連携した演習の授 「おので表する。 「おので表する。 「おので表する。 「はないである。」 「はないではないである。」 「はないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技(の授業時数) 要業時数 ・実習・実技(の授業時数) ・実習・実技(の授業時数) (専修学校記(・専修学校記(・専修学校記(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	の授業時数 の授業時数 の授業時数 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項	第1号) 第2号) 第3号)	60 単単 1,740 単単 単	位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間間位位時間					
学校評価 当該学科のホームページ URL と実際等等の裏にがれか に記入)	http://ww	ま、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 ううちの がしている。 がは、よる算定) のものでは、のは、のものでは、のは、のものでは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは、のは	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター 等と連携した大変酸・実 等と連携したインター 第を連携した実験・実 等と連携した演習の授 5を企業等と連携したインター 第を連携した演習の授 「おので表する。 「おので表する。 「おので表する。 「はないである。」 「はないではないである。」 「はないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技(の授業時数) 要業時数 ・実習・実技(の授業時数) ・実習・実技(の授業時数) (専修学校記(・専修学校記(・専修学校記(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	の授業時数 の授業時数 の授業時数 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項	第1号) 第2号) 第3号)	60 単単 1,740 単単 単	位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位时間 位位 位位 位位 位位 位位 位位 位位 位位 一位 位位 一位 位位 一位 位位 一位 位 位 一位 位 一位 一					
学校評価 当該学科のホームページ URL と実際等等の裏にがれか に記入)	http://ww	ま、例えば以下について 評価団体: ww.neec.ac.jp/depa 立時間による算定) 総授業時数 ううちの がして開発を表する。 な数による算定) 総授業時数 ううちの がしていての のもの のもの のもの のもの のもの のもの のもの の	任意記載 rtment/design/graphic 等と連携した実験・実 等と連携した演習の授 授業時数 うち企業等と連携したインター 等と連携した大変酸・実 等と連携したインター 第を連携した実験・実 等と連携した演習の授 5を企業等と連携したインター 第を連携した演習の授 「おので表する。 「おので表する。 「おので表する。 「はないである。」 「はないではないである。」 「はないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	留・実技の授い業時数 た必修の実験 た必修の実験であっての計 をからのでは、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、できませる。 では、いきまなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	・実習・実技(の授業時数) 要業時数 ・実習・実技(の授業時数) ・実習・実技(の授業時数) (専修学校記(・専修学校記(・専修学校記(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	の授業時数 の授業時数 の授業時数 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項 設置基準第41条第1項	第1号) 第2号) 第3号)	60 単単 1,740 単単 単	位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位時間 位位时間 位位 位位 位位 位位 位位 位位 位位 位位 一位 位位 一位 位位 一位 位位 一位 位 位 一位 位 一位 一					

- 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 <u>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。</u> (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

令和7年4月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
木田 徳彦	一般社団法人ソフトウェア協会	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	1
塩住 誠	イースマイルエンジニアリング株式会社	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	3
和田 剛	株式会社アーキテクトコア	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	3
中村 英詞	日本工学院専門学校 校長	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	_
原田 俊信	日本工学院専門学校 デザインカレッジ カレッジ長	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	_
幸田 健志	日本工学院専門学校 デザインカレッジ ゲームクリエイター科 科長	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	_
佐野 雅博	日本工学院専門学校 デザインカレッジ ゲームクリエイター科 主任	令和7年4月1日 ~令和8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、種別の欄は「一」を記載してください。)
 - 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 (9月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 2025年9月予定

第2回 2026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
- ※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

コロナ禍の業界への影響、求人募集、働き方の変化などをヒアリングし、授業内で学生へフィードバック。オンラインで実施されて いる授業や、新しいカリキュラムの方針に関しての評価と提案を受け、授業方法の改善につなげる。

- |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	ⅰ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。		
	目 名	科目概要	連	携 企 業 等
ゲーム開発	ĚΑ	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	株式会社才	ペラハウス
			·I	
		牧員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っ	っていること。	」関係
		†する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ことについて諸規程に定められていることを明記		
「研修規程第	1条 教員か	「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		
		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 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		
		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 原列 では、		
(2)研修等 <i>0</i> ①専攻分野I		これである。		
研修名:	IPのつくりか	いたとひろげかた	連携企業等:	株式会社ストーリーテリング
期間:	2025年8月6	6日	対象:	ナサインカレツン教職 員
内容	著書「IPの	つくりかたとひろげかた」をベースに、ゲーム・CG・デザインの3分!	野に係る講演	寅·勉強会
②指導力の	修得・向上の	ための研修等		
研修名:	生成AI、IC	Γツールを活かした教育 遅	重携企業等:	確認中
期間:	2025年8月6	6日	対象:	全教職員
内容	確認中			
(3)研修等 <i>0</i> ①専攻分野/		別に関する研修等		
研修名:	-66:7 0入1 未定		連携企業等:	未定
期間:	未定		対象:	未定

連携企業等: 0

対象: 0

0

0

内容

研修名:

期間:

内容

未定

0

②指導力の修得・向上のための研修等

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

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

(1)教育理念•目標
(2)学校運営
(3)教育活動
(4)学修成果
(5)学生支援
(6)教育環境
(7)学生の受入れ募集
(8)財務
(9)法令等の遵守
(10)社会貢献・地域貢献
00000

※(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

精神面による体調不良に悩む学生に対しての当校のサポート体制について委員に現状を説明したところ、多くの委員から以下の ご意見を頂いた。

- ・企業内でも新入社員など若手が精神面による体調不良で就業に影響が出るケースが増えている。
- ・原因の一つとして、コロナ禍にあったここ数年で学生時代に人間関係構築の場が少なかった事も影響があるのではないか。 以上のご意見を踏まえ、当科では以下のように活用していく。
- ・在学中のみならず学生が社会に出てからも心身ともに健康に生活できるよう、学生時代にしか経験できない人間関係構築の場 をより多くつくり、学業以外のイベントや部活動等に対しても支援に努めていく。
- ・当校には専門的な知識と経験を持つスタッフが在中するヘルスサポートセンターがあり、当科の担任は悩みを持つ学生に対し て、ヘルスサポートセンターとの連携をより強め、安心して学生生活を送れるよう支援に努めていく。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

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 最高顧問	令和7年4月1日 ~令和8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	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	地域関連/ 会計専門委 員
壺阪 敏秀	株式会社テレビ神奈川 取締役・編成局長兼報道局長	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	フリエイター ズ企業等委 _昌
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	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	クリエイター ズ/デザイン 企業等委員
吉崎 彰	一般社団法人 大田工業連合会 事務局長	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	テクノロジー 企業等委員
田山 順一	一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 常務理事	令和7年4月1日 ~令和8年3月31日(1年)	ミュージック 企業等委員
宮地 裕	学校法人上野塾 東京実業高等学校 進路指導部部長	令和7年4月1日 ~令和8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(

ITRI https://www.neec.ac.jp/public/

令和7年9月30日 公表時期:

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(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

(<u>=) (1) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 </u>	NA Y GOVE TO Y TO SEE MADE AND THE SEE M
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
(10)国際連携の状況	学校の現況、教育理念・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

(ホームページ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

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

令和7年9月30日 公表時期:

授業科目等の概要

		L業 分類		課程 ゲームクリ	エイター科)				12	7 414 -	->+	18	ac.	 ₩-		
	必	選択必修	自由	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数		演 習			校	事 任	兼	企業等との連携
1		0		キャリアデザイ ン 1	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。	1 • 後	30	2	0			0		0		
2	0			資格対策 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	60	4	0			0			0	
3	0			資格対策 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	60	4	0			0			0	
4	0			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	0			0		0		
5	0			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	0			0		0		
6	0			ゲームデザイン 1	ゲーム制作に必要な企画力・アイディアカ 向上のための基礎知識を身につけます。	1 • 前	60	4	0			0		0		
7	0			ゲームデザイン 2	ゲーム制作に必要な企画力・アイディアカ 向上のための基礎知識を身につけます。	1 • 後	60	4	0			0		0		
8	0			プログラミング 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	0			0		0		
9	0			プログラミング 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	0			0		0		
10	0			ゲームアルゴリ ズム 1	ゲーム制作に必要な考え方について学びま す。	1 • 前	120	4			0	0		0		
11	0			ゲームアルゴリ ズム2	ゲーム制作に必要な考え方について学びま す。	1 • 後	120	4			0	0		0		
12	0			ゲームプロジェ クト	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	4			0	0		0		
13		0		リソース制作 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	1		0		0		0		

14		0		リソース制作 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	30	1	0		0		0		
					KANAO ENEE 1 0 K 7 8	後									
15	0				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	60	2	0		0		0		
16	0				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	60	4		0	0		0		
17	0				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	4		0	0		0		
18	0			ゲームエンジン 1	ゲームエンジンについて学びます。	2 · 前	60	2		0	0		0		
19	0			ゲームエンジン 2	ゲームエンジンについて学びます。	2 • 後	60	2		0	0		0		
20	0			ゲーム開発 A	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2 • 前	60	2		0	0		0	0	0
21	0			ゲーム開発B	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2 • 前	60	2		0	0		0	0	
22	0			ゲーム開発C	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。	2 • 前	60	2		0	0		0	0	
23	0			ゲーム開発D	実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かし ます。	2 · 前	60	2		0	0		0	0	
24	0			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	240	8		0	0		0	0	
			î	合計	2	4	4目			1860	単位	立 (単位	時間	引)

卒業要件及び履修方法	授業期間等				
卒業要件: 卒業時に1740時間取得	1 学年の学期区分	2 期			
程度 1年次は840時間履修すること 2年次は必修900時間取得すること 2年次は必修900時間取得すること	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〇を付すこと。