

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																							
国際理工情報デザイン専門学校	平成3年3月26日	竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3-8-11 (電話) 043-252-1920																							
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																							
学校法人国際理工学園	平成3年3月26日	理事長 竹井 透	〒263-0024 千葉県千葉市稲毛区穴川3-8-11 (電話) 043-252-1920																							
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士																						
工業	専門課程(工業)	ゲームクリエイター科	平成30年2月28日 文部科学大臣告示第31号	—																						
学科の目的	ゲーム業界で必要とされるプログラミングやグラフィックの技術・知識を学び、チーム制作等の実践教育を通じて高度な技術力、柔軟な思考力、豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れたクリエイター業界企業及び社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成すること。																									
認定年月日	平成 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 実技																				
3年	昼間	2880時間	672時間	2208時間	0時間	0時間 0時間																				
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																					
120人	131人	2人	4人	3人	7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 期末試験・出席率・課題提出・授業態度を科目毎に学生に告知した算出方法により、評価を決定。																						
長期休み	■学年始:4月1日~4月10日 ■夏季:7月21日~8月31日 ■冬季:12月21日~1月10日 ■学年末:3月21日~3月31日		卒業・進級条件	規定の単位を取得し、所定の課程を修了した者に卒業を認める。 所定の科目単位を修得できなかった者は進級又は卒業することができない。																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 入学前課題・プレスクールを実施。入学後、個別面談を実施。長期欠席者には、電話かけ、担任や学部長との面談、保護者との面談等を実施。		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動、学園祭等の実行委員会を中心として実施  ■サークル活動: 有																						
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) ゲーム・IT・一般企業等  ■就職指導内容 履歴書・エントリーシート記入、一般常識・SPI対策、面接練習、個別面談、求人票閲覧等指導  ■卒業者数: 28人 ■就職希望者数: 28人 ■就職者数: 28人 ■就職率: 100% ■卒業者に占める就職者の割合: 100%  ■その他 特になし  (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)		主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報) <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>マイクロソフト オフィス スペシヤリスト Excel2013</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>情報処理技術者認定3級</td> <td>③</td> <td>28</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング能力認定試験3級</td> <td>③</td> <td>14</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>ビジネス能力検定3級</td> <td>③</td> <td>28</td> <td>28</td> </tr> </tbody> </table> ※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)  ■自由記述欄 CCS2018(Creator Conference for Students2018)において、2年生作品「COMBOT」でクリプトン・フューチャー・メディア賞を受賞			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	マイクロソフト オフィス スペシヤリスト Excel2013	③	28人	21人	情報処理技術者認定3級	③	28	28	C言語プログラミング能力認定試験3級	③	14	11	ビジネス能力検定3級	③	28	28
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																							
マイクロソフト オフィス スペシヤリスト Excel2013	③	28人	21人																							
情報処理技術者認定3級	③	28	28																							
C言語プログラミング能力認定試験3級	③	14	11																							
ビジネス能力検定3級	③	28	28																							
中途退学の現状	■中途退学者 5名 平成29年4月1日時点において、在学者79名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者74名(平成30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、進路変更のため  ■中退防止・中退者支援のための取組 電話連絡、本人面談、三者面談、家庭訪問等		■中退率 6%																							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 無 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																									
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																									
当該学科のホームページURL	http://www.itc.ac.jp/																									

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

1. 教育課程編成委員会の目的

ゲーム業界は急速に発展する業界であり、必要とされる知識技術も急速に変化している。このような変化の激しいゲーム業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する開発技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すに最もふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は学校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等(以下「企業等」という)から学校長が依頼する委員により構成される。委員の任期は、1年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合には補欠委員を依頼し残りの前任者任期を依頼するものとする。次年度委員は本人意思を確認し再任することができる。

3. 教育課程編成委員会の運営方法

編成委員会の委員長には学校長が就任する。委員長は会務を統括し編成委員会を運営する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が何等かの理由にて欠席したときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要に応じ委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対し現行のカリキュラム・科目・授業方法を説明するなどして、十分な情報提供に努める。編成委員会は全委員企業からも積極的に情報を収集し、さまざまな角度からの意見を踏まえて議論を行うものとする。

4. 教育課程編成委員会検討結果の活用

教育課程編成委員会の検討結果については、学内に於いて該当学科教員・講師により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善等)については学科長や科目担当教員やIT業界の企業からのヒアリングなどの情報を基に原案を作成し、教育課程編成委員会に提出し意見を求める。教育課程編成委員会の意見について再度検討し、学校長、教務部長、就職サポートセンター長等から成る学校運営会議に案を提出し決定する。

(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
土田義紀	NPO法人国際ゲーム開発者協会 理事	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	①
南治一徳	株式会社ビサイド 総務部 部長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
花井直人	有限会社熱中日和 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
羽田洋平	株式会社アール・インフィニティ 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
塚原爾奈	株式会社ランド・ホー 事業統括部 営業部 副部長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
永田吉久	株式会社ラクジン 執行役員 東京制作事業部 事業部長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
田代昭博	ネクセンツ株式会社 代表取締役社長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
竹井透	国際理工情報デザイン専門学校 理事長・学校長		
立木健太郎	国際理工情報デザイン専門学校 学科長		
竹野谷義彰	国際理工情報デザイン専門学校 情報系学部長		

※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 (7月、2または3月)

(開催日時(実績))

平成29年度 第1回 平成29年7月6日 10:00~15:30

平成29年度 第2回 平成30年2月22日 10:00~15:00

平成30年度 第1回 平成30年7月24日 10:00~15:00

平成30年度 第2回 平成31年3月1日 10:00~15:00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

教育課程編成委員会にて「ゲーム業界で求められる人材像と就職」について協議を行い、それを達成するための授業カリキュラムについて随時修正を行っている。同委員会でもとめた、ゲームクリエイターに必要とされる知識・技術を中心として調整している。

教育課程編成委員より、コンシューマ業界において、「C++」を中心としてゲームプログラムのための「数学」、「物理」の修得の必要性に対する意見があり、平成30年度より「C++演習(DXLib)」の授業内に「ゲーム数学」として採用した。

企業連携を想定した「グループ・ワーク」「個人制作」「卒業制作」の科目においては現場での実践的な制作課程と、就職活動を見据えた内容となるよう、協力企業に対して評価表に記載を依頼し定期的に見直しを行い職業実践に即した内容であるかを継続的に検証するために改善・実行運営を行っている。

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

企業等との連携による実習・演習等の目的は、クリエイター業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が知識・技術として吸収・修得することである。現場で実践されている「作品制作」により体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

(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

企業等との連携による実習・演習等の運営

ゲーム業界の就職活動において学生評価に必要な作品制作と、制作現場に近いグループ制作を学生に行わせ、協会会員企業及び連携企業による作品評価を実施し、学生に現状の知識・技術の到達点を認識させることを、ねらいとしている。学生への直接の評価・指導と、担当教員による企業へのヒアリングを行い、学生個人の問題点を確認と指導を行うための機会としている。継続的に年二回の実施をし、協会会員企業及び連携企業を中心として教務部長・学科長と共に改善案を検討し改善を図る。

2.企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員・講師は連携するNPO法人国際ゲーム開発者協会日本及び連携企業担当者が学生作品に対し評価を実施する。この評価を元に本校教員・講師が成績評価を行う。

(3)具体的な連携

科目名	科目概要	連携企業等
グループ・ワーク (1年次)	学生作品をグループにて制作し、プレゼンテーションを実施して、企業より評価してもらう	株式会社ビサイド
個人制作(2年次)	2年次までの知識・技術をもとに作品を制作、デモンストレーションを行い評価を受ける	NPO法人国際ゲーム開発者協会 日本、株式会社熱中日和、ネクセンツ株式会社
卒業制作(3年次)	3年間の集大成としての学生作品をグループにて制作し、プレゼンテーションを実施して、企業より評価してもらう	株式会社ラクジン、株式会社ランド・ホー、株式会社アール・インフィニティ

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

就業規則第4条及び「教職員の教育・研修に関する細則」に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教員・講師の授業技術の向上・指導技術の向上を目指し研修を毎年度教員・講師のスキル状況に合わせて、夏季・冬季・春季や授業の空き時間を使い受講させる事とする。

2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については本校の所属する学校法人による研修と、外部研修を適時組み合わせ実施する。教員・講師は研修に参加した際には報告書を作成し提出する。また、その研修内容について学科内にて報告会を実施するなどして学科内教員・講師の情報共有を実施している。

(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「クリエイタートライアウトin東京」(連携企業等:日本クリエイター育成協会)  
 期間:平成29年12月11日(月)~15日(金) 対象:ゲームクリエイター科教員2名  
 内容:学生指導力の向上のため、ゲーム業界の現状と学生に求められる知識・技術についての意見交換に参加ゲーム会社と行い『グループ・ワーク』『個人制作』『卒業制作』『ポートフォリオ制作』でのゲーム制作の科目に反映した。

研修名「CCS2018」(連携企業等:日本クリエイター育成協会・ゲーム会社)  
 期間:平成30年2月15日(金) 対象:ゲームクリエイター科教員2名  
 内容:文部科学省の委託を受けゲームCG企業と学校との産学連携により実施される。産学連携組織である日本クリエイター育成協会参加企業のバックアップにより開催し、全国のゲームCG系専門学校や一般応募者からの作品についてゲーム会社と共に協議・評価を行う。評価が高かった他校の作品の内容について『グループ・ワーク』『個人制作』『卒業制作』『ポートフォリオ制作』での授業の中で触れることによって、学生のゲーム制作の意欲に刺激を与える。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名『問題解決型思考力向上研修』~ 問題解決に必須な様々な手法とは ~」(連携企業等:一般社団法人全国専門学校情報教育協会)  
 期間:平成29年8月24日(木) 対象:ゲームクリエイター科教員1名  
 内容:現状に安住することなく、全社的で大きな視点から、常に改革や変化を考える研修を受け、『グループ・ワーク』『個人制作』『卒業制作』『ポートフォリオ制作』等の授業の作品制作にフィードバックを行った。

(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「AI(人工知能)・機械学習の活用技術研修会」(連携企業等:一般社団法人全国専門学校情報教育協会)  
 期間:平成30年8月23・24日(木・金) 対象:ゲームクリエイター科教員1名  
 内容:AI(人工知能)・機械学習に関する基本的な知識および利用方法を、実際に使うことで理解を深め、AI(人工知能)・機械学習を活用した業務展開の企画と実践のスキルを修得し、学生にフィードバックしていくことで、未来のゲーム制作に活かす。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「学級経営・学生対応(学級経営の効果的手法と学生の個別カウンセリング)」(連携企業等:一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団)  
 期間:平成30年8月30・31日(木・金) 対象:ゲームクリエイター科教員1名  
 内容:指導者としての強みと弱みを再確認し、学生に対する「全体指導」「個別指導」の手法を棚卸して、今後の学生への効果的な動機付けの手法や、学科での運営方法を学び活かす。

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

本校ではこの「学校評価実施規定」に則り、平成30年7月8日(日)に学校関係者評価委員会を開催した。平成29年度の自己評価報告書をもとに関係者の意見・評価を別途「学校関係者評価報告書」に取りまとめ、9月30日学校ホームページ上に公開した。

(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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか)</li> <li>・学校における職業教育の特色は何か</li> <li>・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか</li> <li>・理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか</li> <li>・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか</li> </ul>

(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的等に沿った運営方針が策定されているか</li> <li>・事業計画に沿った運営方針が策定されているか</li> <li>・運営組織や意志決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか</li> <li>・人事、給与に関する制度は整備されているか</li> <li>・教務・財務等の組織整備など意識決定システムは整備されているか</li> <li>・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか</li> <li>・教育活動に関する情報公開が適切になされているか</li> <li>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか</li> </ul>
(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか</li> <li>・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか</li> <li>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</li> <li>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</li> <li>・関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</li> <li>・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか</li> <li>・授業評価の実施・評価体制はあるか</li> <li>・職業に関する外部関係者からの評価を取り入れているか</li> <li>・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか</li> <li>・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか</li> <li>・人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか</li> <li>・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含め)の提供先を確保するなどマネジメントが行われているか</li> <li>・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか</li> <li>・職員的能力開発のための研修等が行われているか</li> </ul>
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職率の向上が図られているか</li> <li>・資格取得率の向上が図られているか</li> <li>・退学率の低減が図られているか</li> <li>・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか</li> <li>・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか</li> </ul>
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進路・就職に関する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生相談に関する体制は整備されているか</li> <li>・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の健康管理を担う組織体制はあるか</li> <li>・課外活動に対する支援体制は整備されているか</li> <li>・学生の生活環境への支援は行われているか</li> <li>・保護者と適切に連携しているか</li> <li>・卒業生への支援体制はあるか</li> <li>・社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか</li> <li>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか</li> <li>・関連分野における業界との連携による卒後の再教育プログラム等を行っているか</li> </ul>
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか</li> <li>・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修の場等について十分な教育体制を整備しているか</li> <li>・防災に対する体制は整備されているか</li> </ul>

(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高等学校等接続する機関に対する情報提供等の取組を行っているか</li> <li>・学生募集活動は、適正に行われているか</li> <li>・学生募集活動において、資格取得・就職状況等の情報は正確に伝えられているか</li> <li>・学生納付金は妥当なものとなっているか</li> </ul>
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか</li> <li>・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか</li> <li>・財務について会計監査が適正に行われているか</li> <li>・財務情報公開の体制整備はできているか</li> </ul>
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> <li>・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか</li> <li>・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか</li> <li>・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか</li> <li>・自己評価結果を公開しているか</li> </ul>
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか</li> <li>・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか</li> <li>・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか</li> </ul>
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> <li>・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか</li> <li>・受入れ・派遣等において適切な手続き等がとられているか</li> <li>・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか</li> <li>・学内での適切な体制が整備されているか</li> </ul>

※(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

#### ・教育活動等に関する情報公開について

保護者や高校生に学校の教育活動状況についての周知が今一つだという意見があった。これは、学内の活動・対応を広く外部に発信する事が弱い事が推測される。学校の様子を伝えるため、ホームページでの「NEWS&TOPICS」「熱血先生日記」等や印刷物の「国際理工だより」などの学校ニュースを通じて学内・学科内情報を広く発信しながら、保護者や本校に関心を持つ人への情報発信をより強いものとする事とした。

#### ・学生のボランティア活動の推奨・支援

ボランティア活動は行っているものの、やや活動が鈍い。今後はボランティア活動等を積極的に実施するために、クラブ活動の一環で学生を参加させ改善を図っていくこととした。

#### ・教育活動

教員の資質向上については、専門分野についての研修等、授業や学生に対する指導力の修得・向上のための研修等への参加を積極的に推奨してゆく。

### (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
内山 盛一郎	秩父産業株式会社 代表取締役社長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	企業等委員
青木 敦	株式会社計画技術研究所 建築技術員	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	企業等委員
奥脇 一弘	株式会社ヴィッセン 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	企業等委員
本橋 直大	卒業生	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	卒業生
池田 銀蔵	地域	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	地域
大友 博	地域	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	地域

※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:  
 公表時期:平成30年9月30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

本校では、文部科学省生涯学習政策局が平成25年3月に発表した「専修学校における学校評価ガイドライン」の趣旨および取組に当たっての視点・情報提供の内容や方法に則り、本校が設定する項目について本校ホームページ上で一般に公開するものとする。

また、学校関係者評価委員会や教育課程編成委員会等の委員会を通じて本校の教育活動その他の学校運営の状況について理解を深めていただくものとする。

(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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学校の目標及び計画、経営方針、特色</li> <li>● 校長名、所在地、連絡先等</li> <li>● 学校の沿革、歴史</li> <li>● その他の諸活動に関する計画</li> </ul>
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数</li> <li>● カリキュラム(科目配当表(科目編成・授業時数)、時間割、使用する教材など授業方法及び内容、年間の授業計画)</li> <li>● 進級・卒業の要件等(成績評価基準、卒業・修了の認定基準等)</li> <li>● 学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等</li> <li>● 資格取得、検定試験合格等の実績</li> <li>● 卒業者数、卒業後の進路(進学者数・主な進学先、就職者数・主な就職先)</li> </ul>
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教職員数(職名別)</li> <li>● 教職員の組織、教員の専門性</li> </ul>
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>● キャリア教育への取組状況</li> <li>● 実習・実技等の取組状況</li> <li>● 就職支援等への取組支援</li> </ul>
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学校行事への取組状況</li> <li>● 課外活動(部活動、サークル活動、ボランティア活動等)</li> </ul>
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学生支援への取組状況</li> </ul>
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学生納付金の取り扱い(金額、納入時期等)</li> <li>● 活用できる経済的支援措置の内容等(奨学金、授業料減免等の案内等)</li> </ul>
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 事業報告書、貸借対照表、収支計算書、監査報告書</li> </ul>
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 自己評価・学校関係者評価の結果</li> <li>● 評価結果を踏まえた改善方策</li> </ul>
(10) 国際連携の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 留学生の受け入れ・派遣状況</li> <li>● 外国の学校等との交流状況</li> </ul>
(11) その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学則</li> <li>● 学校運営の状況に関するその他の情報</li> </ul>

※(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.itc.ac.jp/>

授業科目等の概要

(専門課程(工業)ゲームクリエイター科) 平成30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		
○			就職講座	社会人として必要な知識・マナー等について学習し、就職活動に活かす。	2通3前	96		○	△		○		○			
		○	国際コミュニケーション	マレーシアにて、国際コミュニケーションを実施する。	1前	64		△	○			○		○	△	
○			IT技術	基本情報技術者の基礎である、ハードウェア、ソフトウェアの知識を身につけ、計算系の知識を学習する。	1通	64		○			○		○			
○			ゲーム業界研究	基本的なゲーム業界について解説する。組織構造、現状から今後、職種、求められる人材、業界を取り巻く仕事、の5つの構成で実施する。	1通3通	128		○			○			○		
○			ゲームプランニング	企画書作成の基本を学ぶ。基本構成、コンセプトワーク、プレゼンテーションのポイントを体験し、学習する。	1通2通	128		○			○				○	
○			ゲームシナリオ	物語の構造を理解し、物語を作り上げる方法の基本を身につける。	1後2前	64		○			○				○	
○			最新制作技法	ゲーム開発者になるための実践的なゲーム制作技法を中心に解説を行います。ゲーム業界のトレンドや高度な開発手法までを解説します。	3通	64		○			○			○		
○			視覚伝達基礎	デザインの4原則に基づき、「見やすい」を学び「伝える」仕組みを学ぶ。視覚伝達を行う上で、必要となる目を作ることを目的とする。	1通	32		○			○			○		
○			デジタル法制度	IT業界の激しい変化によって現実に起きている問題解決のためのルールを学び、その知識を情報化社会の中で活かすことをめざす。	3後	32		○			○			○		
○			プレゼンテーション	人前で話をする・発表をするためのスキル修得を目的とし、プレゼンテーションを行う技法を学ぶ。	1後	32		○			○			○		
○			VB演習	Visual Basicをもとに、プログラム開発で必要な知識と経験をゲームプログラムなどを通じて学習する。	1通	96			○		○			○		
○			C言語演習	C言語の関数、ポインタ、構造体、ライブラリ等を学び、コーディング&デバッグができるよう学んで行く。	1通	128		○			○			○		

○		デッサン基礎	デッサン力の技術を習得し、2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を修得して、ポートフォリオに掲載できる作品の制作を目指す。	1通	128		○		○	○								
○		Photoshop基礎演習	2DCGの代表的なソフトウェアであるPhotoshopの操作を学びながら、様々な画像処理方法や編集方法を学ぶ。	1前	64			○	○	○								
○		3DCG基礎演習	3DCGソフトのmayaを使ってモデリングを中心に、テクスチャの作成方法やUVの展開の方法などを学ぶ。	1通	128			○	○	○								
○		After Effects演習	映像制作・合成を使用した動画コンテンツの需要が見込まれるAfter Effectsを使用し、基礎的な機能を利用した作品を制作する。	2通	64			○	○	○								
○		Unity演習	Unityの基本操作を習得する。また、開発期間短縮に有用なStandard AssetsやAsset Storeの利用法を学び、活用できるようにする。	2通	128			○	○	○								
○		Andoroid演習	UnityでのAndroid開発に向けた基礎知識を学習する。全員が自力でスクリプトを組めることを目標とする。スクリプトはC#を学習する。	3前	32			○	○	○								
○		個人制作	個人での作品制作を行い、他授業で学んだ知識と技術を活かし、作品を制作する。企画書やプレゼン技術で、他者に伝える力を習得する。	2通 3前	192			○	○	○	△	○						
○		グループワーク	グループで制作を行うことにより、会社組織の中で同じ部署のメンバーと行う業務を疑似体験する。	1後 2通	544			○	○	○	△	○						
○		卒業制作	個人での作品制作を行い、今まで学んだ知識と技術を活かし、2年間の集大成といえるような作品を制作する。作品は卒業制作発表会、展示会にて発表を行う。	3通	128			○	○	○								
	○	C#演習	Visual C#開発に必要な操作及び言語文法について学習する。	2通	64			○	○	○								
	○	C++演習(DXLib)	C++言語の特徴である「オブジェクト指向プログラミング」のイメージを前面に出した授業を行う。	2通 3通	256			○	○	○								
	○	Java演習	Javaの基本的な文法、コンパイル方法を習得し、プログラムの作成を習得する。	3通	96			○	○	○								
	○	JavaScript基礎演習	Javaのプログラムを制作する。クラスやパッケージなどの特徴を理解し、自らプログラムを制作する力を身につける。	3通	64			○	○	○								
	○	Web演習	専用ツールではなく、メモ帳を使用してのHTML言語の技術を学び、ホームページが作成できることを目指す。	2通	64			○	○	○								
	○	デッサン応用	デッサンの応用技術の習得を目標とする。2D、3DCGの基本的理解や知識を習得し、ポートフォリオに掲載可能な作品の制作を目指す。	2通	128			○	○	○								

○	3DCG応用演習	PhotoShopを中心に2Dテクスチャの基本技術の習得を目標とし、3DCGモデリングの応用技能の習得を目指す。MAYAと連携し、モデリングの制作方法を学ぶ。	2 通 3 通	256			○	○	○			
○	Photoshop応用演習	ポートフォリオ制作を中心に、企業対応できる状態を作ることとする。また、画像補正や合成の応用を行い、表現方法の幅を広げる。	2 前	32			○	○	○			
○	ポートフォリオ制作	制作業界の就職に必須となるポートフォリオの作品制作を行う。	3 前	32			○	○	○			
合計		25~26 科目	1920単位時間( 単位)									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
学則に定める要件を満たす科目、単位を修得し、かつ判定会議において認定したものを卒業とする。 (留意事項)		1 学年の学期区分 前・後期	
		1 学期の授業期間	1 6 週

- 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。