

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		
河原電子ビジネス専門学校		昭和61年3月1日		森岡 宏		〒790-0014 愛媛県松山市柳井町3丁目3番地31 (電話) 089-931-8555		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人河原学園		昭和60年10月21日		河原 成紀		〒790-0001 愛媛県松山市一番町1番地1 (電話) 089-943-5333		
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士	
工業	工業関係専門課程		ゲームクリエイター科			平成23年文部科学省 告示第167号		
学科の目的	本学科は、情報社会の発展に寄与できる情報処理専門能力を持った人材の養成とあわせてゲーム業界の要請に応えることのできる人材に関する専門能力を持った人材の養成を目的とする。1年次にゲーム基礎、2年次に応用、3年次に質の高い作品を制作できるものとする。							
認定年月日	平成29年2月28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		2,520時間		1,205時間	0時間	1,315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	
90人		77人		0人	3人	4人	8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 定期試験、確認テスト、提出物、授業態度、実習態度、出席率などによって総合的に評価する。		
長期休み	■学年始：4月1日 ■夏季：8月1日～8月31日 ■冬季：12月16日～1月7日 ■学年末：3月31日				卒業・進級条件	成績評価がすべてC評価以上。原則として出席率90%未満の者は進級、卒業できない。		
学修支援等	■クラス担任制：有 ■個別相談・指導等の対応 担任教員が定期的に本人や保護者に連絡を取っている。必要に応じて家庭訪問を実施している。個別相談・指導は学園本部教務部と連携し対応している。				課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動、学生会活動、学園祭実行委員会、各種コンテスト出場 ■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) システム開発、情報処理				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)		
	■就職指導内容 面接指導、ビジネスマナー指導、筆記試験対策、合同企業説明会の開催、企業説明会、学内試験							
	■卒業者数 ：18人							
	■就職希望者数 ：18人							
	■就職者数 ：18人							
	■就職率 ：100%							
	■卒業者に占める就職者の割合 ：100%							
	■その他							
(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)				※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				

中途退学の現状	■中途退学者 0 名 ■中退率 0 % 平成29年4月1日時点において、在学者63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59名（平成30年3月31日卒業者を含む） ■中途退学の主な理由 進路変更、病気 ■中退防止・中退者支援のための取組 カウンセリング、補習、休学、転科
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度： 有・無 ・AO入試特典（初年度授業料10万円減免）、・指定校推薦特典（初年度授業料15万円減免）、・推薦特典（初年度授業料5万円減免）、・自己推薦特典（初年度授業料3万円減免）、・大学・短大・社会人特典（入学金半額減免）、・家族制度（初年度授業料5万円減免）、・再入学制度（入学金全額免除）、・特待生制度（学費15万円～100万円減免）、・特別学生寮制度、・奨学生制度（授業料半額減免）、・一人暮らし支援制度、・通学定期支援制度、自力進学ローン ■専門実践教育訓練給付： 給付対象・非給付対象 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載
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： 有・無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 （評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL）
当該学科のホームページURL	https://kbc.kawahara.ac.jp/academics/game/

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

専門学校の職業教育の中でも、情報通信産業の社会的変化は他の業種に比べて激しい。したがって、企業等からの、業界ニーズや社会の変化を吸収し、入学者をどのレベルまで成長させればよいかという仕上がり状況を組織的、継続的に行う必要がある。企業等からの具体的な意見を反映した、高度で実践的な教育課程を実践するために、既存授業科目の改善、新たな授業科目の設置、また実際の授業内容・指導方法(シラバス、コマシラバス)さらには教材開発につながる連携を行うことを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、教務系の会議の中核的な会として位置付け、前期末、後期末の総括会議(科目検討、シラバス検討、コマシラバス検討など)において、計画上の可否や実行上の可否の判断に関連した外部の実務家の意見を反映し機能させることとする。議事録などには、新科目の必要性の有無や、授業内容・指導方法(シラバス、コマシラバス)について改善の必要性の有無などを具体的に集約し、改善の中身が具体的にわかるよう規定として明白化している。

(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
赤松 民康	愛媛県情報サービス産業協議会 会長 アカマツ株式会社 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	①
田崎 三郎	愛媛大学名誉教授 電子情報通信学会名誉員フェロー IEEE LIFE Fellow 工学博士	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	②
春日井 良隆	日本マイクロソフト株式会社 デベロッパー&プラットフォーム統括本部 エマージングテクノロジー推進部 エバンジェリスト	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
中谷 恭治	株式会社ユイ・システム工房 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
影浦 義丈	株式会社HBソフトスタジオ 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
矢野 裕一	株式会社リップス 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
大野 功二	O-Planning 企画	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
生山 浩	株式会社アライアンス 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③
今井 翔太	Epic Games Japan合同会社 コミュニティ・マネージャー	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	③

※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2回の実施(秋、春)

(開催日時)

第1回 平成29年10月18日 14:40～16:00

第2回 平成30年2月23日 16:00～17:30

(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

- ・高度3D表現に関する授業展開、ゲーム制作演習の実施、遠隔授業の実施を予定した。日本ゲーム大賞、福島ゲームジャム、外部講師による作品品評会を実施。11月には株式会社ユークスによる業界セミナーを実施。また、GFF Awardに向けたゲーム制作に取り組む。
- ・作品のクオリティー、就職実績も向上した。今後、パブリッシャー企業への就職を目標とする。就職活動用の個人作品に時間をかける必要があり、地方の学校ではグループ制作がメインとなりがちで、個人作品は短期間での突貫制作になってしまい、選考試験でその分評価が下がってしまうため、グループワークの充実化やコンテストへの出品機会を増加させた。
- ・ゲーム一本で絞っていくのであれば国家試験対策が不要であり、その分の時間を制作に充てるため、カリキュラムを改修した。
- ・「グラフィック専攻」「プログラム専攻」などのコースに該当する科目があれば、作品の質が向上し、コンテストにおいても結果が得られるため、コース選択や該当科目の充実化を図る
- ・ゲーム・アニメなどの業界で就職後のキャリア選択をどう考えていくか(ゲーム業界に残る、スマホアプリ業界へ転身、IT全般のシステム開発など)。将来のキャリアに繋がるカリキュラムを検討する。

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

Web開発を業務としている企業を選定している。実習の指導、成果物の確認は、実際の開発業務に携わる社員に依頼している。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

・作品制作Ⅰ

授業科目の担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行いカリキュラムの作成を行う。授業は打ち合わせで決まったマイルストーン(プロトタイプ、 α 、 β 、マスターアップ)を目標に個人で制作を行う。各マイルストーンごとに、成果物を企業の方に評価していただく。マスターアップ(完成)のマイルストーンでは、企業の方の前で作品のプレゼンを行い、直接評価をしていただく。

最終的な学生の成績は、いくつかのマイルストーンを通過できたか、通過した場合、スケジュール通りに制作を行えたのか、などを評価の基準として、企業の方と教員が協議の上成績評価を行う。

・作品制作Ⅱ

作品制作Ⅰと同様に、担当教員と企業の実務者が事前の打合せを行って、定められたマイルストーンを目標に制作を行う。作品制作Ⅰと異なる点は、個人ではなく、チームでの制作となる。そのため、バージョン管理、タスク管理、チーム内でのコミュニケーションの取り方などを学んでいく。

バージョン管理にはGit、タスク管理にはRedmine、チーム内のコミュニケーションツールとしてSlackを活用している。これらのツールも企業の方と打ち合わせを行い、最先端のものを取り入れるようにしていく。

成績評価も基本的には作品制作Ⅰと同様になるが、スケジュール管理の重要性が高くなる。

・プレゼンテーション技法

本校での学習の集大成の卒業研究と紐づいた科目となる。卒業研究で制作したゲームの技術資料やプレゼン資料の作成を行う。

卒業研究では、科目の担当者と企業の方が事前に打ち合わせを行い、業界最先端となる技術を活用することが大きなテーマとなる。そして、本科目では、そのテーマを他者にしっかりと伝えることができるようになるための、ドキュメントの作成手法を学ぶ。

授業終了日には、企業の方の前で作品のプレゼンを行い、直接評価をしていただく。

成績評価は基本的には作品制作Ⅰ、Ⅱと同様になるが、最先端技術をどこまで効果的に使えているか、プレゼン資料の出来栄なども重要な評価基準になる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
作品制作Ⅰ	福岡ゲームコンテストへの出展を目標に、個人でのゲーム制作を行う。初めての本格的な制作となるので、ゲームの面白さには言及せずに、ゲームとして成立している完成品を作り上げることが目的となる。	(株)アライアンス
プレゼンテーション技法	ゲームを制作するだけではなく、ドキュメントの作成～プレゼン資料の作成を行い、技術文書の書き方、ゲームの強み(アピールポイント)の把握、プレゼン手法を学んでいく。	(株)アライアンス

作品制作Ⅱ	日本ゲーム大賞への出展と入賞を目標にグループでのゲーム制作を行う。作品制作Ⅰと異なり、複数人での開発となるため、GitやRedmineを活用して、バージョン管理、タスク管理も学んでいく。	(株)オートクチュール

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

毎年度、教職員研修実施計画のもと最新技術を習得させる。企業連携をもとに、習得すべき技術を研修させる。特に重要なものは企業連携実習を行う。関連教員へ伝達講習を行うとともに成果報告書を作成させ、新年度の研修計画を策定させる。

(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

・全国専門学校教育研究会主催 情報処理・ゲーム系教員研修会(29/8/21)、(株)クロノス主催研修「AIのこれまでとこれから」、「AIの仕組みと活用事例と課題について」、「今後求められるスキルについて」(29/10/20)、ウォーターフォールにおけるWBS・ガントチャート(10/24)、ソフトウェアテスト技法・レビュー手法(29/11/6)、クラウドサーバの比較 AWSやAzure、Googleクラウドなど各サービスの比較、選択方法(29/12/20)、NECマネジメントパートナー(株)主催 プロジェクトマネジメント体験編(29/11/29)

②指導力の修得・向上のための研修等

・第三者評価研修(29/8/22)、(株)富士通ラーニングメディア主催 実践コミュニケーションスキル向上研修(30/1/24)

(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

・年間1～2回の学園教員指導力育成研修を実施。
・愛媛県情報サービス産業協議会主催の人財育成研修(初級、中級)への参加。
・eラーニングによる担当教員個別の研修実施。

②指導力の修得・向上のための研修等

・年間1～2回の学園教員指導力育成研修を実施。
・愛媛県情報サービス産業協議会主催の人財育成研修(管理者)への参加。

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

学校関係者評価は、自己点検評価の客観性・信頼性や社会的ミッションの取り組みを加速させる取り組みでなければならない。そのことによって、組織的、継続的な学校改善に実質的に寄与する自己点検評価の質的向上を図ることとする。またステークホルダーとしての関係者評価にとどまらず、将来的には、関係者を越えた第三者評価に発展しうる質の高い関係者評価を目指すこととする。

(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	教育理念・目的
(2)学校運営	組織・管理運営
(3)教育活動	教育
(4)学修成果	基本指標
(5)学生支援	就職指導、学生支援
(6)教育環境	設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(7)学生の受入れ募集	学生の受け入れ
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	設置基準項目、組織・管理運営(法令遵守)
(10)社会貢献・地域貢献	
(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で討議された意見を学校ポリシー・カリキュラムポリシーに反映させ、学校全体の質向上(教育ならびに環境整備)に努めている。

・社会人入学(大卒、中退)に対する学校の方針を決定する。
・休学率改善を強いることによるクラス運営のコントロール。学生同士が教え会えるような環境作り。
・卒業生データベースの構築。企業からの求人や再就職の斡旋の仕組みづくり。

(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
芳之内 浩二	卒業生保護者	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	卒業生保護者
廣瀬 一樹	卒業生	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	卒業生
長野 佑紀	卒業生	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	卒業生
中谷 恭治	株式会社ユイ・システム工房 代表取締役	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	就職先企業担当者
赤松 民康	愛媛県情報サービス産業協議会 会長	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	地域の有識者
岩田 諭毅	近隣住民	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	地域の有識者
宮崎 學	松山城南高等学校 教諭	平成30年4月1日～平成31年3月31日(1年)	高校教員

※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)・広報誌等の刊行物・その他()

URL: <https://kbc.kawahara.ac.jp/disclosure/001-2/>

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

高度な職業教育への研鑽を組織的、継続的に推進するためには、組織的、継続的な企業連携が必須とわれわれは考えている。その連携を有意義なものとするためには、企業にとって、学校の教育人材目標やその現状が体制として見えやすいものになっていなければならない。教育課程編成会議、学校関係者評価会議などの会議規定の透明性や開放性はもとより、自己点検評価の各指標全体が検証可能な透明性や開放性を持つことが、そのために必須である。その方針の下、われわれは以下の連携指標をもつこととする。

(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	教育理念・目的、沿革、組織・管理運営、設置基準項目(施設設備等に関する事項)
(2)各学科等の教育	基本指標、教育、設置基準項目(学生に関する事項)、設置基準項目(教育に関する事項)
(3)教職員	設置基準項目(教員等に関する事項)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職指導
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動以外の諸活動
(6)学生の生活支援	学生支援
(7)学生納付金・修学支援	設置基準項目(財務に関する事項)、学生の受け入れ
(8)学校の財務	財務
(9)学校評価	自己点検・評価報告書、学校関係者評価結果公開資料
(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

URL: <https://kbc.kawahara.ac.jp/disclosure/001-2/>

授業科目等の概要

(工業関係専門課程 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	
○			基本情報概論	ハードウェア、ソフトウェアといったコンピュータの基礎知識について学習します。	1	180	12	○			○		○		
○			基本アルゴリズム	プログラミングの基礎となるものでコンピュータの思考を理解するための流れについて学習します。	1	60	4	○			○		○		
○			コンピュータ言語Ⅰ	ゲームをプログラミングする為のコンピュータ言語の制御文について学習します。	1	180	12	△		○	○		○		
○			ゲーム制作基礎	ゲームを開発する際の基本的な制御方法や入力、出力制御方法について学習します。	1	90	6	△		○	○		○		
○			CG制作基礎	画像処理及び3Dのレンダリング技術について学習します。	1	90	6	○		△	○			○	
○			2Dゲーム制作	2Dを用いたゲームの開発手法を学習し、ゲーム制作を行います。	1	120	8	△		○	○		○		
○			ゲーム数学Ⅰ	ゲームで必要となる三角法、ベクトル、行列の基礎を学習します。	1	60	4	○		△	○			○	
○			物 理 シ ミ ュ レーションⅠ	等速度運動や等加速度運動など物理運動をコンピュータ内で表現する手法について学習します。	1	60	4	○		△	○			○	
○			コンピュータ言語Ⅱ	基本的な制御文を組み合わせた応用的なプログラミング技術や開発環境が独自に持つ機能を活用したプログラミングについて学習します。	2	180	12	△		○	○		○		
○			ネットワーク概論	複数のコンピュータを接続するための仕組みや取り決めについて学習します。	2	90	6	○		△	○		○		

○			データベース 概論	テーブルの設計手法やSQL文の基礎について学習します。	2	60	4	○		△	○		○			
○			2Dゲーム制作	2Dを用いたゲームの開発手法を学習し、ゲーム制作を行います。	2	180	12	△		○	○		○			
○			作品制作Ⅰ	学習したプログラミング技術設計技術を用いて総合的なゲーム開発を行います。	2	120	8	△		○	○		○			○
○			実装パターン	ゲームを構築する際の定型的なパターンやオブジェクトの管理手法について学習します。	2	90	6	△		○	○		○			
○			ゲーム数学Ⅱ	三角法、ベクトル、行列を用いた画像や3Dデータの制御方法について学習します。	2	60	4	○		△	○				○	
○			物理シミュレーションⅡ	ゲーム内に登場するオブジェクトを物理計算により制御する方法について学習します。	2	60	4	○		△	○				○	
○			3Dゲーム制作	3Dの原理とプログラミングにより3Dデータをアプリケーション内で制御する手法について学習します。	3	150	10	△		○	○		○			
○			ネットワーク プログラミング	オンラインゲームを作成する為に必要な通信のプログラミング技術を学習します。	3	90	6	△		○	○		○			
○			データベース プログラミング	データベースを用いたアカウント管理手法や、オブジェクトデータを管理するためのデータベースプログラミングについて学習します。	3	90	6	△		○	○		○			
○			デザインパター ン	オブジェクト指向における代表的な設計パターンについて学習します。	3	90	6	△		○	○		○			
○			作品制作Ⅱ	学習したプログラミング技術設計技術を用いて総合的なゲーム開発を行います。	3	180	12	△		○	○		○			○
○			オブジェクト指 向開発	プログラムを部品化するためのオブジェクト指向設計の基本的な考え方を学習します。	3	180	12	○		△	○		○			
○			ドキュメンテー ション技法	各工程における仕様書の作成方法や進捗管理手法について学習します。	3	30	2	○		△	○				○	
○			プレゼンテーショ ン技法	プレゼンテーションを行う際の見せ方やプレゼンテーション方法、またプレゼンテーション作成ソフトの操作方法について学習します。	3	30	2	○		△	○		○			○
合計				24科目	2520単位時間(168単位)											

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	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。