

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		
近畿コンピュータ電子専門学校		昭和61年3月14日	林 宏之		〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁712 (電話) 072-265-6666		
設置者名		設立認可年月日	代表者名		所在地		
学校法人ヒラタ学園		昭和61年3月14日	平田 勇		〒593-8326 大阪府堺市西区鳳西町3丁712 (電話) 072-265-6666		
目的	ゲーム業界で必要とされる、基礎的な知識と技術をもとにスキルを磨き、より高度な技術・知識、社会人として必要なチームワークやコミュニケーション力を有する技術者を育成することを目的とする。						
分野	課程名		学科名		専門士	高度専門士	
工業	情報処理専門課程		クリエイタ学科(ゲームプログラマ専攻)		平成15年文部科学省告示第14号	0	
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 1996	講義	演習	実習	実験	実技
2	昼間		704	1884	0	0	0
単位時間							
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数	
40		57		4	6	10	
		人の内数		人の内数	人の内数	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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 各科目の単位認定は、以下の基準をすべて満たすことで行う。授業出席率80%以上であること。評価(卒業条件)卒業該当学年において120単位以上習得しているもの。 (進級条件)進級該当学年において60単位以上又は、卒業時に120単位以上の取得が見込まれるもの。		
長期休み	■学年始:4月1日～4月13日 ■夏季:8月10日～8月31日 ■冬季:12月20日～1月10日 ■学年末:3月22日～3月31日			卒業・進級条件			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 欠席が目立つ学生については、保護者へ担任から連絡。			課外活動	■課外活動の種類 Kcomゲームコンテスト ゲームコンテストに参加 ボウリング大会 学園祭 球技大会 ■サークル活動: 有		
就職等の状況	■主な就職先、業界等 IT/ゲーム業界 ・(株)社インテリジェントシステムズ・(株)トーセ・(株)システムプリズマ・(株)クレイジーパイレーツ・(株)オーツー・(株)アソビモ・(株)イチカラム・(株)サファリゲームズ・(株)ナビオコンピュータ・(株)日本企画・(株)日本アートギアシステムズ・(株)平野運輸・日本製図機器工業(株)・(株)正和情報サービス 他 ■就職率 ^{※1} : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 65.2 % ■その他 4名が3年制に転科、辞退者1名 (平成 27 年度卒業者に関する平成28年5月1日 時点の情報)			主な資格・検定等	C言語プログラミング能力認定試験 CG検定 基本情報技術者試験 ITパスポート検定		
中途退学の現状	■中途退学者 9 名 平成27年4月1日時点において 在学者 39 名 (平成27年4月1日入学者を含む) 平成28年3月31日時点において 在学者 30 名 (平成28年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 一身上の都合、進路変更、金銭的要因 ■中退防止のための取組 担任制度を引き、出席不良の学生には担任が連絡し登校させ面談を行っている。また保護者にも連絡し連携をはかっている。学生相談、カウンセリング等学内をあげて、トータルサポートを行っている。						
ホームページ	http://kincom.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
 ゲーム業界に出現する新しい技術、製品に対応でき、業界に即戦力となる技術者を育成するために、ゲーム業界に精通する専門家やゲーム制作企業・ゲームミドルウェア制作企業と連携し教育課程の編成、授業科目の開設や授業内容・方法等の改善・工夫、仕事をするために必要となる基礎力、業界の動向など、実践的・専門的な教育を実施するため、協議・検討することを基本方針とする。また、就職先企業・卒業生に対し定期的にアンケートや訪問を行いゲーム業界に必要な知識・技術・技能が満足されているのか、なにが不足しているのか把握し次ぎの課題として検討することも基本方針とする。

(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の委員としては学校内委員と企業関係者の委員から構成され、よりよい教育課程の編成を協力しておこなうものと位置付けている。
 「教育課程編成に関する意思決定の課程」
 ①まず学内委員により大まかな科目全体の割り当てを決定する。
 ②企業関係者より、業界の動向・新技術・企業に即必要な技術を伺い、次年度の教育課程編成方針を決定する。
 ③学内委員により、詳細な内容の教育課程の案を作成し外部委員に回り、次年度教育課程を決定する。
 ④前期終了後、学内委員により現時点の問題点・課題等を集約し、後期にて改善できるもの、次年度にて改善できるものを洗い出し、委員会にて討議決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成28年4月1日現在			
名前	所属	任期	種別
丸山 一彦	日本ゲーム教育推進協議会	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	①
後藤 誠	マッチロック株式会社	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	③
木村 健史	株式会社FULL	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2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

原則として、2月と9月に実施するものとする。
 必要に応じ社会情勢の変化や、就職状況などにより、発生した問題点・課題を委員に情報収集する。

(開催日時)

第1回 平成28年1月20日 17:30～19:00

第2回 平成28年9月27日 15:00～17:00

(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

「委員よりの意見」

- ①カリキュラムについて、大きな問題はないが、一部の科目について見直しが必要と考えられる。また、業界で必要とされる技術と設置しているカリキュラムに差がみられるので、修正が必要と思われる。
- ②CG検定は、ゲーム分野では、必須となる内容が含まれているので、今後も取得を目指して授業を行った方が良い。
- ③インターンシップ実施に関して、ゲーム関係の会社だけではなく、製造業・流通業等、社会とはどういうものか、学生が認識できれば達成できたと思う。研修期間は授業扱いにするのが妥当だと思う。

「活用状況」

- ・①に関して、一部のカリキュラムを追加した。
- ・②に関して、企業と連携を取り授業を行う事とした。
- ・③に関して、主にクリエイタ系の企業を中心にインターンシップを行った。

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

業界が求める即戦力となる人材を育成するため、企業と連携し、実践的・専門的、時代に即した実習・演習をとりおこなうことを基本方針とする。

- ①最新の業界動向・専門技術に関しては、ゲーム業界の企業の専門家を講師に招いて授業を行う。
- ②現場実習(インターンシップ)に関しては、ゲーム業界、その他関連企業の受け入れ先を確保し実習指導をおこなってゆく。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

実習・演習前に当校の学科長と企業の講師および実習現場責任者と打ち合わせを行い、実習内容・学生の報告内容・学習成果について定める。実習期間中は学生の実習実施状況や能力取得状況を把握できるよう、企業・学校との情報交換をおこなう。実習終了後は先方企業の講師・現場責任者と学習成果の評価をおこなう。

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
プレゼンテーション演習	様々なテーマからゲーム企画を考え、パワーポイントなどを利用して、考えた企画を発表する。	株式会社ジーン

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
 ゲーム業界およびその他関連企業より講師を招き、最新の業界・技術動向を把握し学生の指導に活かしてゆく。また、現時点において必要であると認められる技術、および資格に関しては積極的に取得するべく、企業講習会・セミナーに参画することを基本方針とする。

(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

平成27年7月 7日 GTMF ゲーム開発に関わるツールやミドルウェアセミナー
 平成27年8月26日 CEDEC2015 国内最大のゲーム開発者向け技術セミナー

② 指導力の修得・向上のための研修等

エンロールマネジメントによる教育力(株式会社リクルートマーケティングパートナーズ)

平成28年3月8日、平成28年3月24日

スタンダード人材育成からハイパー人材育成へ。目標人材(ペルソナ)の作成。理想とするスキル、スタンスについて。

(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

平成28年7月5日 GTMF ゲームツール&ミドルウェアフォーラム参加

平成28年8月 CEDEC 国内最大のゲーム開発者向け技術交流会。実務で使用されるツールやソフトについての技術セミナー

② 指導力の修得・向上のための研修等

平成28年8月9日 簡単なうつ病講座

平成28年8月22日 発達障害を理解する

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

学校関係者評価は学校関係者により構成された評価委員会が、自己評価の結果について評価することを基本としておこなう評価であり、評価という共同作業を通してお互いに理解を深めることを目的とする。自己評価は、学校が自身の教育活動を振り返って成果や課題を分析し、それに基づいて改善案を検討することであり、学校関係者それぞれの立場、視点から意見をいただき、自己評価の客観性・透明性を高め、よりよい学校をつくることを目的とす。

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

学校関係者評価結果に対する活用状況

- ① 各学科の教育目標・育成人材像は、学科等に対応する業界ニーズに向けて方向づけられているか。
- ・各学科において、教育課程編成委員会を開催し、企業・団体より、多くの業界ニーズに対応するため、企業アンケートをおこない、課題の分析をおこなった。
- ・業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制に課題がある。
- ・コンプライアンス体制を整備し、規定等見直しコンプライアンスに沿った適正な学校運営をおこない、また教職員行動規範を策定し実行し、学生に対するセクハラ・パワハラ相談員を設置し、体制を整備した。
- ③ 関連分野の企業・業界団体との連携により、カリキュラムの作成・見直し及び実践的な職業教育が体系的に位置づけられているか。
- ・業界団体などとの連携を積極的に推進し、教育課程編成委員会を各科単位で実施し、これを基に見直しを実施した。また、職業教育については企業連携授業にて実践的な職業教育を実施した。
- ④ 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。
- ・グループウェア導入により卒業生・在校生とのコミュニケーション強化を実施した。
- ⑤ 地域に対する公開講座・教育訓練等に関して、実施しているのか。
- ・大阪府教職員向け公開夏期講座を開催し、多数の教職員の方々に受講いただいた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成28年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
中西 良雄	堺電気工事工業協同組合	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	団体
飯田 康彦	都築電気株式会社	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業
高木 亜由美	株式会社イチカラム	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	企業
楠瀬 修一	株式会社ソフテム	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	卒業生
梶谷 勝弘	大阪航空専門学校	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日(2年)	校長

※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、校長等

(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(平成28年10月1日)・広報誌等の刊行物・その他() ()

URL: <http://kincom.ac.jp/>

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

当校の学校関係者に当校がどのような学校であり、どのような状況にあるのか、学校全体の状況を把握できるようにすることが重要であり、そのためには、当校の基礎的情報を含めた必要な情報が、当校自身から関係者等にわかりやすい形で、自発的・積極的に示すことを基本方針とする。

(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・目標
(2) 各学科等の教育	学校運営
(3) 教職員	学校運営
(4) キャリア教育・実践的職業教育	学修成果
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	学生支援
(7) 学生納付金・修学支援	学生の受け入れ募集
(8) 学校の財務	財務
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	なし
(11) その他	なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL:<http://kincom.ac.jp/>

授業科目等の概要

(ゲーム分野 専門課程クリエイタ学科) 平成28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	
○			C言語基礎	C言語によるプログラミング実習。基礎的な文法を理解し、プログラムの基本を学ぶ。	1前	120	8	○			○		○		
○			C言語応用	C言語によるプログラミング実習。代表的なアルゴリズムの理解を深め、より高度なプログラム作成を行う。	1前	40	3	○			○		○		
○			C++基礎	C++言語によるプログラミング実習。C言語とC++の違いを学び、C++の基礎的な文法を理解する。	1前	48	3	○			○		○		
○			C++応用	C++言語によるプログラミング実習。オブジェクト指向を中心とした学習内容で、C++の活用方法を学ぶ。	1前	48	3	○			○		○		
○			ゲーム数学	ゲームプログラミングで使用される数学の基礎的な知識を習得する。三角関数、ベクトル、微積分など。	1前	36	3	○			○		○		
○			フローチャート理論	フローチャート図の理解を目的とする。再起、探索等の代表的アルゴリズムについての解説。	1前	28	2	○			○		○		
○			ゲームアルゴリズム	ゲームプログラミングで使用されるアルゴリズムについての解説。当たり判定、スクロールなど。	1前	48	3	○			○		○		
○			ゲーム概論	ゲームが動く仕組み、コンピュータ内部パーツの役割、データの流れなどの解説。	1前	16	1	○			○		○		
○			C言語試験対策	C言語資格検定合格を目指す。他科目と連携した内容で、C言語についての理解をより深める。	1前	44	3	○			○		○		
○			プレゼンテーション演習	様々なテーマから企画を考え、パワーポイントなどを利用し、プレゼンテーションを行う。	1前	44	3	○			○		○	○	○
		○	試験対策	ITパスポート資格検定合格を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施する。	1前	48	3	○			○		○		

○		2Dゲーム開発基礎	ゲームプログラミングに必要な知識の演習とその解説を実施する。	1後	40	3		○	○	○							
○		2Dゲームプログラミング	ジャンルを問わず、オリジナル2Dゲームを完成させる。	1後	56	4		○	○	○							
○		ライブラリ制作	DirectXを活用したオリジナルライブラリの作成を行う。描画処理、音声処理の基礎を学ぶ。	1後	128	8		○	○	○							
○		ゲーム数学	3Dゲームプログラミングに必要となる数学の知識を習得する。	1後	28	2	○		○	○							
○		就職対策	就職活動作品として簡単なオリジナル2Dゲームを完成させる。	1後	168	11		○	○	○	○						○
	○	C言語試験対策(選)	C言語資格検定合格を目指す。より上位級の取得を目的とし、過去問題などの演習を実施する。	1後	36	3	○		○	○							
	○	C#	ゲームエンジンを使ってC#の学習を行う。	1後	36	3		○	○	○							
	○	試験対策	ITパスポート資格検定合格を目指す。知識の習得と、試験演習問題を実施する。	1後	56	4	○		○	○							
	○	就職特別対策	ゲーム業界へ就職する為の特別対策	1後	16	1		○	○								○ ○
○		CG概論	ゲームでも使用されるCGの基礎概念を学び、CGの幅広い知識を取得【エンジニア】	1通	##	8	○ ○		○								○ ○
○		キャリア対策	履歴書の書き方や面接練習等	1通	56	4	○		○	○							
	○	インターンシップ	企業で一定期間実務体験をし、職業観や職種等についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	1通	40	3		○		○							○ ○
○		課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。	1通	16	1			○	○							
○		就職対策	就職活動時に必要となる作品制作を行う。	2前	152	10		○	○	○							
○		3Dライブラリ基礎	3Dプログラミングの基礎として、3Dモデルの表示プログラムを制作する。	2前	40	3		○	○	○							

○		3Dライブラリ応用	3Dモデルのアニメーション処理をプログラムにて実装する。	2前	48	3		○	○	○								
○		3Dライブラリ制作	2Dゲーム向けライブラリに3Dの要素を取り入れ、3Dゲーム向けのライブラリを制作する。	2前	16	1		○	○	○								
○		3D理論	3D空間における描画方法とその理論を学習する。実習授業と合わせて進める事で理解を深める。	2前	40	3	○		○	○								
○		ゲーム数学Ⅱ	3Dプログラムで必要となる数学および物理の解説を行う。	2前	40	3	○		○	○								
○		2D運動プログラム	2Dゲームプログラムにおいて必要となる運動処理の解説、プログラムの実装。	2前	56	4		○	○									○
	○	グループワーク	チームによるゲーム制作を通し、コミュニケーション能力や個々のスケジュール管理を学ぶ。	2前	120	8		○	○	○	○							
	○	ゲームプログラミング	個人でオリジナルのゲーム制作を行う。スケジュール管理なども自分で行う。	2前	120	8		○	○	○	○							
		○ シェーダ基礎	シェーダプログラムの基礎を学ぶ。文法、活用方法など。	2前	16	1	○			○	○							
		○ 実践プログラム	WindowsAPIを用いた基礎プログラムの学習を行う。簡単なアプリケーションを制作する。	2前	56	4		○	○									○
		○ 就職特別対策(前)	ゲーム業界へ就職する為の特別対策	2前	16	1	○			○								○ ○
○		卒業制作	集大成となるオリジナルゲームの制作を行う。	2後	136	9		○	○	○								
○		3Dゲーム開発	自分で制作したライブラリを使い、オリジナル3Dゲーム開発を行う。	2後	88	6		○	○	○								
○		アプリ開発	Java言語を利用し、オリジナルアプリケーションの制作を行う。	2後	56	4		○	○	○								
○		3D運動プログラム	3Dゲームにおける当たり判定などの衝突アルゴリズムの学習。	2後	56	4		○	○	○								
		○ シェーダ応用	シェーダプログラムの応用を学び、様々な表現方法を実際にプログラムし制作する。	2後	28	2		○	○	○								

		○	Java	Java言語の基礎と、言語特有の処理を学習する。	2 後	56	4		○	○	○			
		○	3Dモデル制作	自身のゲームでも活用ができる、アニメーションデータ着きの3Dモデルを制作する。	2 後	28	2	○		○	○			
		○	インターンシップ	企業で一定期間実務体験をし、職業観や職種等についての適性を見極め、自身の将来像を考える。	2 通	40	3		○		○	○	○	○
○			課外授業	企業講演会やセミナー、実機演習などを体験し、業界の動向や目指す職業についての知識を得る。	2 通	16	1			○	○			
○			キャリア対策	履歴書の書き方や面接練習等	2 通	56	4	○		○	○			
合計					46科目	2588単位時間(178単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
必須科目と選択科目で、60単位以上取得。科目の単位取得については、6割以上の点数取得と80%以上の出席が必要である。	1 学年の学期区分	2 期	
	1 学期の授業期間	18週(14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。