

## 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		
神戸電子専門学校		昭和51年4月1日		福岡 壯治		〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人 コンピュータ総合学園		昭和52年2月28日		福岡 富雄		〒650-0003 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014		
目的	ゲームソフト開発の基礎的技術を基に、3D及びネットワークプログラミング等の応用技術を駆使し、企画、CG、制作実習などを通して、オリジナル作品を創造できるゲームクリエイターを育成							
分野	課程名		学科名		専門士		高度専門士	
工業	工業専門課程		エンターテインメントソフト 学科		平成19年文部科学省 告示第20号		-	
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	2584	952	136	1496	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
210人		400人		14人		4人		18人
学期制度	■前期：4月1日～10月14日 ■後期：10月15日～3月31日			成績評価		■成績表：有 ■成績評価の基準・方法 各期末の成績評価において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。 成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。		
長期休み	■夏季：7月20日～8月31日 ■冬季：12月20日～1月7日 ■春季：3月20日～4月10日			卒業・進級条件		進級条件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ年間の出席率80%以上の者。 卒業条件： 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ各年次の出席率80%以上の者。		
生徒指導	■クラス担任制：有 ■長期欠席者への指導等の対応 電話連絡、家庭訪問およびインターネットを利用した対応			課外活動		■課外活動の種類 研修旅行 レクリエーション		
						■サークル活動：有		

就職等の 状況	<b>■主な就職先、業界等</b> アソビモ株式会社 プラチナゲームズ株式会社 株式会社カプコン 株式会社ケーツー 株式会社サクセス 株式会社ニューロン・エイジ 株式会社フロム・ソフトウェア 株式会社バイキング 株式会社ユークス 株式会社モノビット	主な資格・ 検定等  I Tパスポート試験 基本情報技術者試験 情報検定(J 検)試験 ・情報活用試験 ・情報システム試験 C言語プログラミング能力認定試験
	<b>■就職率</b> <sup>※1</sup> : 99.12 %	
	<b>■卒業者に占める就職者の割合</b> <sup>※2</sup> : 97.41 %	
	<b>■その他</b>  (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)	
中途退学 の現状	<b>■中途退学者</b> 13 名 平成27年4月1日 在学者 367 名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 354 名 (平成28年3月31日 卒業者を含む)	<b>■中退率</b> 3.5 %
	<b>■中途退学の主な理由</b> 進路変更, 経済的理由, 健康理由	
	<b>■中退防止のための取組</b> 個別面談, 欠席者連絡, 保護者面談・懇談会, パーソナル診断, 学生相談室	
ホームページ	URL: <a href="http://www.kobedenshi.ac.jp">http://www.kobedenshi.ac.jp</a>	

※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。

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)

本学科における実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程（カリキュラム）の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善等を含む）に活かすことを目的に、教育課程編成委員会（以下委員会という）を設置する。

委員会は、業界における人材の専門性の動向、国又は地域の産業振興の方向性、実務に必要な最新の知識・技術・技能、その他教育課程の編成に関する事項を審議する。

委員会の委員は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、少なくとも以下の①または②から1名、③から1名を委員に加えることとする。

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。

②専攻分野に関する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。

委員の任期は1年とする。但し再任を妨げない。

委員会の委員長は校長または校長が指名する教職員とし、委員会の会務を総理する。

委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的な職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

### (教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年5月1日現在

名 前	所 属
魚井 宏高	大阪電気通信大学
上善 恒雄	大阪電気通信大学
松下 正和	株式会社ヘキサドライブ
白地 健一	株式会社ヘキサドライブ
遠藤 洋次	神戸電子専門学校
白石 久雄	神戸電子専門学校
大西 俊成	神戸電子専門学校
生島 大	神戸電子専門学校

### (開催日時)

平成27年度第1回 平成27年 7月 8日 15:00～17:00

平成27年度第2回 平成27年12月 7日 14:30～15:30

平成27年度第3回 平成28年 3月22日 14:00～15:00

## 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)

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。

実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実務的能力評価に関する補助等について協定書（業務委託契約）を締結する。

実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。

実習・演習の実施は連携する企業等から派遣された講師、または実施方法等について企業等との連携の上で本校教員が行う。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
3DゲームプログラミングⅠ	3Dプログラミングの知識と技術を理解し、ゲームプログラミングに応用できることを目的とする。DirectXを利用した3Dゲーム作品を、1人で完成させること。また、プログラミング能力だけでなく、ゲーム性や表現方法などを客観的に判断できる視点を身に付けることを目的とする。	プラチナゲームズ株式会社

### 3. 教員の研修等

#### (教員の研修等の基本方針)

神戸電子専門学校教職員は業務上の能力開発、資質の向上等に関し組織的に研修に取り組む。  
教員は職業専門教育を実践するFD（ファカルティデベロップメント）を主題とし、専門的技術力（専攻分野における実務に関する知識、技術、技能）の向上、および教育力（授業および学生に対する指導力）向上等を目的として実施する。

- ・学校全体研修は全教職員を対象とし、年間1～2回の研修を実施する。
- ・部署別研修は部署教職員を対象とし、任意の研修を実施する。
- ・個人研修は所属部門長の指示により、任意の研修を実施する。

教職員の資質向上および教育の質保証のために、積極的に外部の研修へ参加を奨励する。  
一部の者が参加する外部研修の結果等については、必要に応じ関連学科・部署または教員全体への報告会等を開催し共有を図る。

### 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5月1日現在

名 前	所 属
永吉 一郎	地域ICT推進協議会
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会
横山 剛	株式会社SRC

#### (学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.kobedenshi.ac.jp> (学校ホームページにて公表)

### 5. 情報提供

#### (情報提供の方法)

URL: <http://www.kobedenshi.ac.jp> (学校ホームページにて情報提供)

## 授業科目等の概要

(工業専門課程 エンターテインメントソフト学科) 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	
○			2Dゲームプログラミング	C言語を使用して、ゲームプログラミングの基本を理解することを目標とする Visual C++プログラミングの基礎を理解する	1通	136	△	○	○		○			
○			VisualBasic	VBでのWindowsプログラミングおよびゲーム、ビジネスに対応できるプログラミングができることを目標とする	1通	136	△	○	○		○			
○			C言語	C言語を使用して、プログラミング手法を学習する C言語プログラミング能力認定試験2・3級合格を目標とする	1通	136	○	△	△	○		○		
○			アプリケーションI	OS基本操作、Officeアプリケーションの操作、プレゼンテーション技法を学習する	1通	68	△		○	○			○	
○			アプリケーションII	OS基本操作、インターネット利用技術、HTMLを学習する	1通	68	△		○	○			○	
○			アルゴリズム	流れ図・アルゴリズム・データ構造が理解でき、プログラミングに活用できることを目標とする	1通	136	△	○		○		○		
○			デザイン	デッサン、キャラクタデザイン、ゲームの企画書が書けることを目標とする	1通	68	△		○	○			○	
○			資格対策I	ITの基礎知識を修得し、情報活用試験1・2級に合格することを目標とする	1通	102	○	△		○		○		
○			キャリアデザイン	就職活動に備える為、身につけなければならない「社会性」「意志力」を醸成する	1通	34	○			○		○		
○			資格対策II	情報処理の基礎を学習し、情報システム試験プログラマ認定合格を目標とする	2通	102	○	△		○			○	
○			Linuxプログラミング	Linuxでプログラミングができることを目標とする	2通	136	△		○	○		○		
○			C++	C++の知識とオブジェクト指向プログラミングを理解することを目標とする	2通	136	○		△	○		○		
○			Androidプログラミング	Android端末で動作するモバイルゲーム開発の基礎を学習し、完成させることを目標とする	2通	136	△		○	○		○		

○		数学	基礎数学、力学が必要とされる物理数学を学習する論理的思考力を養う	2通	68	○	△	○	○				
○		3Dゲームプログラミング I	Direct Xを利用したゲームプログラミング(立体空間における2次元表現の応用、3次元プログラミングの基礎)ができることを目標とする	2通	136	△	○	○	○	○			
○		ゲーム開発	ゲームの表現方法や、ネットワークの仕組みを理解し利用したゲームプログラミングで作品の完成度を上げることを目標とする	2通	136	△	○	○	○				
○		3DCG	3次元モデリングを学習し、キーフレーム法でのアニメーションが作成できることを目標とする	3通	68	△	○	○				○	
○		データベース	データベースを活用した実践的なアプリケーションプログラミングができることを目標とする	3通	68	△	○	○				○	
○		アーキテクチャ	アセンブラ言語、及びC言語を使用し、CPUアーキテクチャを理解活用できるプログラミングを学習する	3通	102	○	△	○		○			
○		プロジェクト実習	プロジェクトの一員として、経験に基づく知識を体得し、プロジェクトを遂行するための技術を習得する	3通	136			○	○		○		
○		3Dゲームプログラミング II	3次元プログラミングの知識と技術を理解し、ゲームプログラミングに応用できることを目標とする	3通	136	○	△	○		○			
○		制作実習	オリジナルゲームを企画・制作できることを目標とする	3通	204	△		○	○		○		
○		Linux運用管理	Linuxのオペレーション、プログラミングができることを目標とする	3通	136	○	△	○		○			
合計				23 科目		2584 単位時間( 単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<p>卒業要件 各年次の進級要件を満たした者で、学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ各年次の出席率80%以上の者。</p> <p>進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目(選択必修科目を含む)のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得(成績評価3以上)し、かつ年間の出席率80%以上の者。</p> <p>成績評価について 各期末の成績評価(100点満点)において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う</p> <p>履修方法 全科目必修科目とする。</p>		1 学年の学期区分	2 期
		1 学期の授業期間	1 7 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。