

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
単位時間							
生徒総定員		生徒実員		専任教員数		兼任教員数	
210人		441人		14人		4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□クリエイション ■サークル活動：有	
就職等の状況	■主な就職先、業界等 アソビモ株式会社 プラチナゲームズ株式会社 株式会社サクセス 株式会社ニューロン・エイジ 株式会社ヘキサドライブ 株式会社バイキング 株式会社ユークス 株式会社SNKプレイモア ■就職率 ^{*1} ：98.25% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{*2} ：96.61% ■その他 (平成28年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)			主な資格・検定等		ITパスポート試験 基本情報技術者試験 情報セキュリティマネジメント試験 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	
中途退学の現状	■中途退学者 18名 平成28年4月1日時点において 在学者 400名 平成29年3月31日時点において 在学者 382名 ■中途退学の主な理由 進路変更、経済的理由、健康理由 ■中退防止のための取組 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			■中退率 4.5%			
ホームページ	URL：http://www.kobedenshi.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

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。

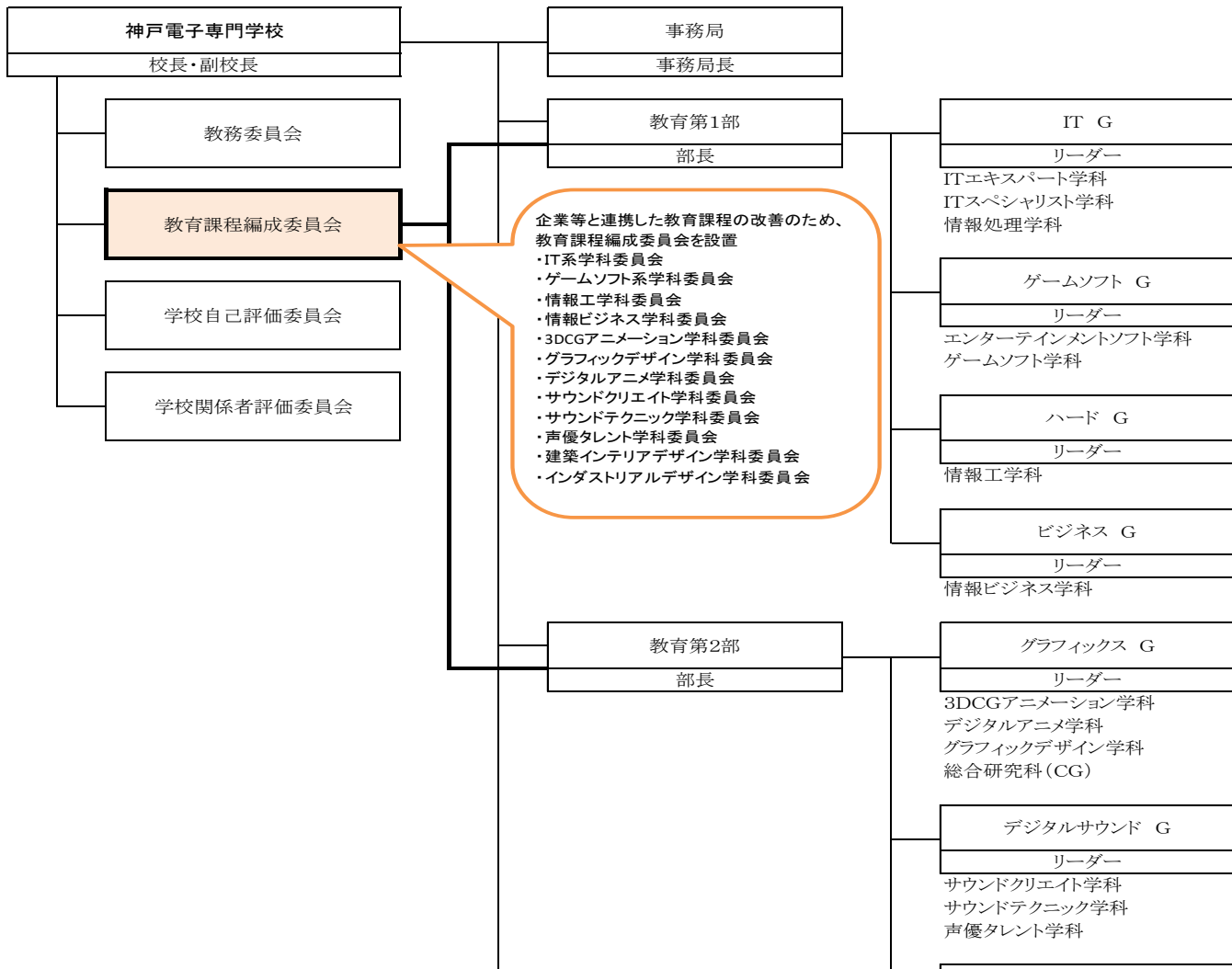
(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

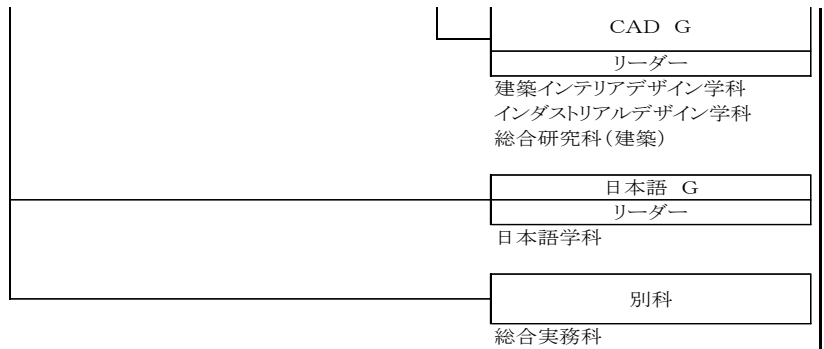
本校に、学校全体の教務に関する事項を管理・運営する「教務委員会」とともに「教育課程編成委員会」「学校自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」を置き、校長が統轄する。

教務に関する事項は、以下のとおり定める。

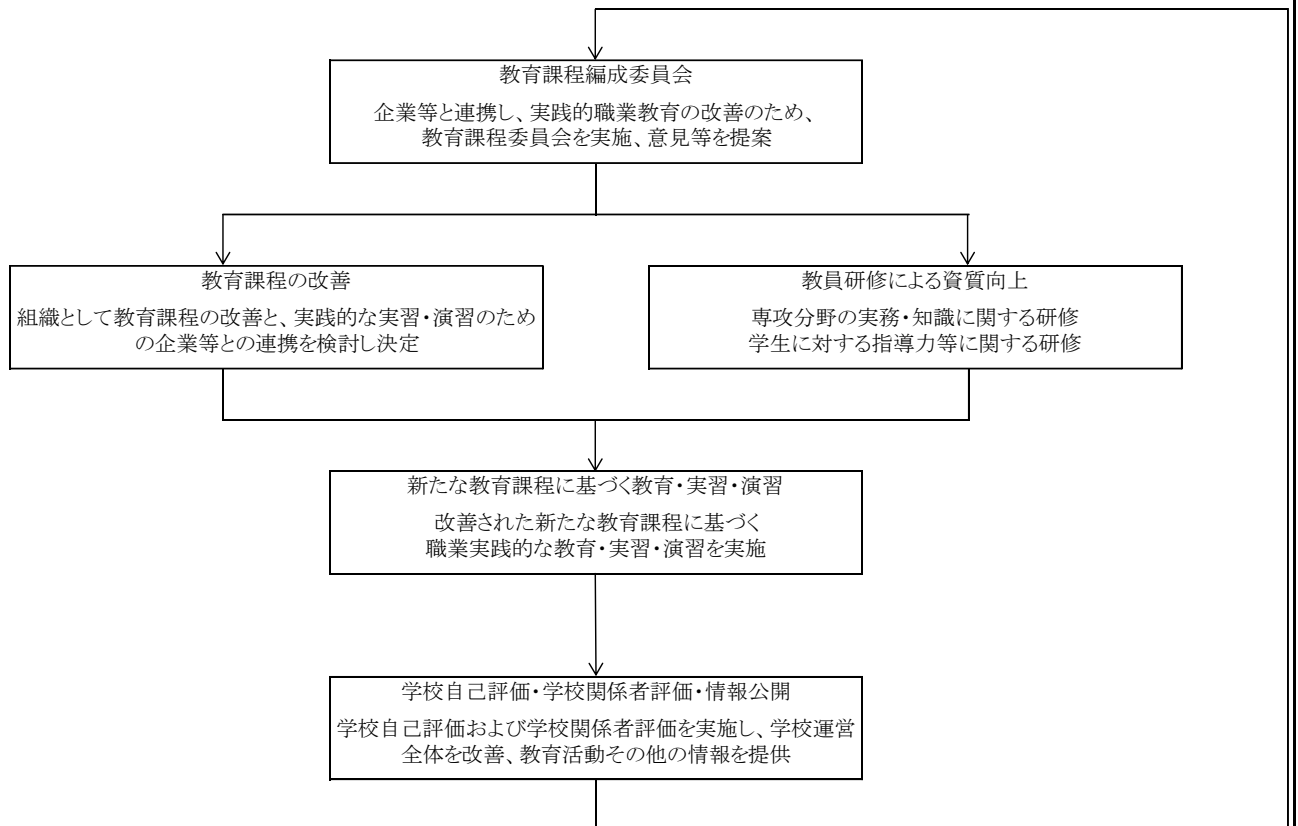
- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優位な人材を輩出するすべての事項
- ・教育課程に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・履修状況、履修判定等に関する事項（進級、卒業等）
- ・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項（教育課程編成委員会を含む）
- ・教職員の能力開発に関する事項（研修等）
- ・その他、教務に関する全般

神戸電子専門学校組織





教育活動のサイクルにおける教育課程編成委員会の位置



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名 前	所 属	任 期	種 別
魚井 宏高	大阪電気通信大学	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	②
上善 恒雄	大阪電気通信大学	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	②
松下 正和	株式会社ヘキサドライブ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	③
白地 健一	株式会社ヘキサドライブ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日(1年)	③
白石 久雄	神戸電子専門学校 教育第1部 部長	—	
青山 宏和	神戸電子専門学校 ゲームソフトG リーダー	—	
生島 大	神戸電子専門学校 ゲームソフト系学科	—	

※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

開催回数：年間3回

開催時期：原則として6月、11月、3月

(開催日時)

平成28年度第1回 平成28年 6月22日 15:30～16:30

平成28年度第2回 平成28年 11月29日 13:00～15:00

平成28年度第3回 平成29年 3月14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

現状の企業側からの要望および、要求されるスキルを元に、今後必要とされる技術や知識をカリキュラムに組み入れるべく、より現実に即した技術者の養成ができるように委員会でも出された意見を元にカリキュラム変更を行った。

次次年度2019年度から実現できるように、現場との調整を行っている。

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、実習・演習用教材の作成、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。

ゲーム作品制作に関する実践的な実習を行うため、ゲーム開発企業等に所属するエンジニア経験者を講師とし、定期的に指導指針を協議し、指導・評価を行う体制をとることができる企業等を選定している。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

ゲーム作品（以下作品という。）のプログラム制作実習において、企業等から派遣された講師等（以下講師という。）と本校教員により、事前に実習のための指導・評価に関する教科会議を実施し、作品制作における指導指針および評価指標を定める。

講師による指針に基づき、日常的には本校教員が作品制作実習を指導する。また、講師が中間的な評価会および専門性の高い指導会を実施し、本校教員と講師が連携しながら作品制作における能力向上を図る。

実習修了時には、講師と本校教員が協調し、制作されたゲーム作品を評価する。または、企業等からの評価指標に基づいて評価する。これらの評価を元に、期末試験結果を加味し、本校教員が成績評価を行う。

(3) 具体的な連携の例

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. 「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

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。

(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28年度における実績)

研修名：Game Tools & Middleware Forum 2016 大阪（主催：Game Tools & Middleware Forum 2016 実行委員会）

日 時：平成28年7月5日（火） 9:45-21:30

場 所：コングレコンベンションセンター グランフロント大阪北館B2階

受講者：白石、青山

研修名：CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference) 2016

(主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))

日 時：平成28年8月24日（水）～平成28年8月26日（金）

場 所：パシフィコ横浜 会議センター

受講者：白石、青山、穂原、松尾、生島、後藤田、鎌田

研修名：GAME CREATORS CONFERENCE '17（主催：ゲームクリエイターズカンファレンス実行委員会）

日 時：平成29年2月18日（土） 10:30-21:00

場 所：大阪府立国際会議場（グランキューブ大阪）

受講者：青山、菖蒲、鎌田

②指導力の修得・向上のための研修等

(平成28年度における実績)

研修名：メンタルヘルス研修・定例会（連携先：一般社団法人カウンセリングルームBigSmile）

日 時：平成28年5月25日（水） 16:00～17:30

内 容：カウンセリングについて・3つの約束・カウンセリング状況（大槻久美子・植田真由美）

受講者：青山、大西、清正、穂原、黒崎、松尾、生島、後藤田、高、長濱、鎌田、菖蒲、早原、白石

研修名：メンタルヘルス研修・定例会（連携先：一般社団法人カウンセリングルームBigSmile）

日 時：平成28年8月17日（水） 14:30～17:00

内 容：カウンセリングについて・聴くということ・伝えるということ・カウンセリング状況（大槻久美子・植田真由美）

受講者：青山、大西、清正、穂原、黒崎、松尾、生島、後藤田、高、長濱、鎌田、菖蒲、早原、白石

研修名：「高大接続改革に伴う高校・大学の変化」講演会（山下 真司 氏 リクルート「キャリアガイダンス」編集長）

日 時：平成28年9月 8日（木） 16:00～18:30

受講者：青山、大西、清正、穂原、黒崎、白石、松尾

研修名：第64回教職員教養講習会（主催：兵庫県専修学校各種学校連合会）

日 時：平成28年7月28日（木）～8/2（火）土日除く10:00～15:40

内 容：学生との信頼関係づくり～授業づくりも含めて～

動き出す教育改革<新学校種(2009年の答申～職業実践専門課程～今)>の変遷と概要と未来予測

青少年の動脈硬化 給食のパンと小麦食、コンビニ食を影響を考える

モチベーションの心理学

学校における人権教育の充実

エベレストにかけた夢～お母さん生んでくれてりがとう～

心をぎゅっとつかむ話し方

アドラー心理学の基礎と教育現場での活用について

選挙権年齢の引き下げについて

生徒トラブル発生時の保護者対応について

私もあなたも大切にできるコミュニケーション『アサーション・トレーニング』

いまさらですが…発達障害とはどういうこと？～学校が知っておきべき知識～

受講者：大西、松尾、後藤田、清正、生島、穂原、長濱、青山、白石、菖蒲、早原

研修名：個別事例研修（主催：兵庫県専修学校各種学校連合会）

日 時：平成29年3月23日（木） 14:00～16:00

内 容：「技術が変わる働き方」 jobhub 「AI（人工知能）の未来と歴史」「AIによって仕事・働き方が変わる」「未来に必要なスキル」/株式会社パソナテック 粟生真琴氏

受講者：白石、松尾、後藤田、菖蒲、清正、穂原、黒崎、青山

(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29年度における計画)

研修名：GEDEC(Computer Entertainment Developers Conference) 2017
(主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))
日時：平成29年8月30日(水)～平成29年9月1日(金) 予定
場所：パシフィコ横浜 会議センター

研修名：GAME CREATORS CONFERENCE '18 (主催：ゲームクリエイターズカンファレンス実行委員会)
日時：平成30年2月頃
場所：未定

②指導力の修得・向上のための研修等
(平成29年度における計画)

研修名：メンタルヘルス研修 (連携先：一般社団法人カウンセリಂಗルームBigSmile)
日時：平成29年8月1日(火) 14:30～17:00
内容：未定

研修名：メンタルヘルス研修定例会 (連携先：一般社団法人カウンセリಂಗルームBigSmile)
日時：平成29年6月、11月 予定
内容：未定

研修名：第65回教職員教養講習会 (主催：兵庫県専修学校各種学校連合会)
日時：平成29年8月3日(金)～8日(火) 土日除く10:00～15:40
内容：未定

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

本校は学校自己評価および学校関係者評価により、組織的・継続的な教育活動の改善を行い、教育の質保証・向上に努める。
学校評価とは、学校教育法第42条及び学校教育法施行規則第66条に規定する自己評価並びに同法第43条及び同法施行規則第67条に規定する学校関係者評価をいう。
自己評価を適切かつ円滑に行うための組織として学内に自己評価委員会を置き、年1回前年度の学校自己評価を行う。
校長は自己評価の結果を本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会(以下「関係者委員会」という。)に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営に活用しなければならない。
関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者、教育に関し知見を有する者、その他校長が必要と認める者から校長が委嘱する委員により構成する。
関係者委員会は、校長が招集し、委員長がその運営にあたる。
関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に1回以上開催しなければならない。
教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。
校長は、学校関係者評価結果について、理事会の承認を受け、公表しなければならない。

(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">・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか・学校における職業教育の特色は何か・学校における職業教育の特色は何か・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・学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか・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
(2) 学校運営	<ul style="list-style-type: none">・目的等に沿った運営方針が策定されているか・運営方針に沿った事業計画が策定されているか・運営組織や意思決定機能は、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・人事、給与に関する規程等は整備されているか・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか・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・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか・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

(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・教育理念、育人人材像や業界のニーズを踏まえた学科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 ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・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 ・関連分野の企業・関係施設等や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 ・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 ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか ・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか ・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成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 ・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・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか ・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
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・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 ・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
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・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 ・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
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 ・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか ・自己評価結果を公開しているか
(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・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

(11) 国際交流

- ・留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか
- ・留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか
- ・留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか
- ・学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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においては、学校自己評価の結果を基にして意見交換が行われ、今後の学校教育・職業教育の在り方や教育改革と本校の取り組み、教育ミッション策定や教育の方向性、従来の枠組みに囚われない技術教育の在り方、就職や進路についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生のモラル向上、学生の自己成長支援や個別対応など多様な観点から貴重な意見が得られた。これらの意見の活用について教務委員会や各学科会議等学校内部の会議において再検討した結果、以下のような取り組みを決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

- ・学生の自己成長支援として実施を始めたセルフチェックシートについては、その実施方法や質問項目等の内容、学生自身の気づきと成長の支援、個別対応の在り方等を含めて検討を加えながら推進し、教育プログラムの改革と合わせて自己成長の促進を図ることを決定した。
- ・新たな教育ミッションは、自らが課題を設定し、多様な知見を持つ周囲と協同して解決を図ることを求められる現代社会に対する正しい方向修正であり、共創プログラム導入に向けてカリキュラム委員会の活動を強化し、教育環境整備と合わせて推進することを決定した。
- ・キャリア教育の視点と合わせ、アクティブラーニングなどによる学生の主体的な学びへの取り組みは、今後求められる人材の育成に必須であり、学科の垣根を超えた授業等の導入に向け、教員の研修やカリキュラム設計、専門教育との融合などについて検討を推進することを決定した。
- ・技術革新、特にWeb技術を基盤とする産業や社会生活の変化に伴い、求められる実践的技術も変化・多様化しており、同時に社会人への教育ニーズも高まっているとの意見により設置した新コースについて、完成年度に向けて2年次の教育課程設計と環境整備の推進を図ることを決定した。
- ・在校生や卒業生の就職支援やキャリア支援、在校生・卒業生の保護者・関係者との情報共有等も合わせたキャリア支援の強化や就職に対する意識付けの強化のため、キャリアセンターの機能強化や学校基幹システム改革に合わせた就職支援システムの機能強化を検討することを決定した。

本科に係ることとしては、企業等との連携の拡大・強化に関して、在校生のキャリア教育支援や就職支援、卒業生の社会的活躍や産学連携に関して、当該産業に従事している卒業生による業界セミナー実施や作品指導会などによる在校生へのキャリア指導を強化することを決定した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRC	平成28年4月1日～ 平成30年3月31日 (2年)	企業等委員

※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、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・ 広報誌等の刊行物 ・ その他 () ()

URL:http://www.kobedenshi.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

本校は、企業等の学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携及び協力の推進に資するため、教育の成果等を含めた教育研究活動その他の学校運営の状況に関する情報を、積極的に提供するものとする。

提供する情報は、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に沿って項目を設定し、毎年更新するとともに項目の見直しも図る。

(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"> ・学校の目標及び計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・カリキュラム ・新旧・卒業の要件等 ・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 ・資格取得、検定試験合格の実績 ・卒業者数、卒業後の進路
(3) 教職員	<ul style="list-style-type: none"> ・教職員数 ・教職員の組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等への取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6) 学生の生活支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	<ul style="list-style-type: none"> ・学生納付金の取り扱い ・活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	<ul style="list-style-type: none"> ・収支計算書
(9) 学校評価	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	<ul style="list-style-type: none"> ・留学生の受け入れ・派遣状況 ・外国の学校等との交流状況
(11) その他	<ul style="list-style-type: none"> ・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL : <http://www.kobedenshi.ac.jp>

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		
○			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し、基本的なプログラミングができることを目標とする。	1通	136		△	○	○			○			
○			VisualBasic	VisualBasicを用いて、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し、基本的なプログラミングができることを目的とする。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	Windowsの基本操作、Officeアプリケーションの基本操作、プレゼンテーションの技法を学習し、パソコンの基本操作ができることを目的とする。	1通	68		△	○	○				○		
○			アプリケーションII	WindowsOSの基本操作、基本的なコマンドプロンプトの使い方、インターネットの利用技術、HTMLの仕組み・作り方を学習する。	1通	68		△	○	○					○	
○			アルゴリズム	プログラムの処理手順を、流れ図・アルゴリズム・データ構造として理解でき、一般的な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	デッサンの基本的な技術の習得を目的とし、実習を通してキャラクターデザインやモデルデザイン、ゲームの企画書を書けることを目標とする。	1通	68		△	○	○				○		
○			資格対策I	コンピュータの仕組みや情報処理の基礎知識を修得し、情報活用試験を始めとする情報処理系の各種試験に合格することを目標とする。	1通	102		○	△	○			○			

○		キャリアデザイン	共創プログラムと取り入れ、人と人との関係の中で、新たな価値を創造する力を育成し、社会人として必要な「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、情報処理技術者試験（基本情報・情報セキュリティマネジメント・ITパスポート）や各種検定の資格取得を目標とする。	2 通	102		○	△		○								○
○		Linux プログラミング	Linuxの動作原理や基本知識を習得し、Linux環境下での基本的なプログラムの作成から実行結果の確認までができることを目標とする。	2 通	136		△		○	○								○
○		C++	C++の基本的な知識を習得し、オブジェクト指向プログラミングの理解とそれに基づいたプログラムが作成できるようにな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、端末上で動作する作品の設計から完成までを行い、作品の発表までができることを目標とする。	2 通	136		△		○	○								○
○		数学	プログラムの作成において必要とされる基礎数学や、力学で必要とされる物理数学を学習する。論理的思考力を養うことを目標とする。	2 通	68		○	△		○								○
○		3DゲームプログラミングⅠ	DirectX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、ネットワークを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次元のモデリング技術の概念と基本を理解し、キーフレーム法での基本的なアニメーションが自在に作成できることを目標とする。	3 通	68		△		○	○								○
○		データベース	データベースの仕組みや操作方法を理解し、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ムが作成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し、それを活用できるプログラミング技術を習得することを目標とする。	3通	102		○	△	○	○			
○		プロジェクト実習	プロジェクトの一員として、経験に基づく理論と知識を体得し、プロジェクトを遂行するために必要な技術を習得することを目標とする。	3通	136			○	○	○			
○		3DゲームプログラミングⅡ	3次元でのプログラミングの知識と技術を理解し、それをを使ってゲームプログラミングに応用して作品を完成させることを目標とする。	3通	136		○	△	○	○			
○		制作実習	今までに学習したことをもとに、自分で勉強した知識・技術も投入して、オリジナルゲームを企画し、制作、完成することを目標とする。	3通	204		△	○	○	○			
○		Linux 運用管理	Linuxの基礎知識や基本操作を習得し、基本的なオペレーションやLinux上で動作する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	
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。 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、かつ年間出席率80%以上の者。 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。	1学年の学期区分	2期
履修方法及び総授業時間数の計算方法 履修方法： 全科目必修科目とする。 総授業時間数の計算方法： 必修科目の授業時数の総合計。	1学期の授業期間	17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。