

(別紙様式4)

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和3年8月31日※1
(前回公表年月日：令和2年9月30日)

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																						
分野	認定課程名	認定学科名			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	-																					
学科の目的		コンピュータの基礎知識を学習し、ゲームプログラムを題材に、アルゴリズムやプログラミング技術を修得したプログラマを育成																									
認定年月日		平成27年2月17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	2550時間	816時間	306時間	3332時間	0時間	0時間																				
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																					
210人		424人	6人	20人	4人	24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			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。																							
学修支援等	■クラス担任制：有 ■個別相談・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 集団または個別の補講対応の実施			■課外活動の種類 学園祭等の実行委員(令和2年度はコロナの影響によりなし) 研修旅行(令和2年度はコロナの影響によりなし) レクリエーション(令和2年度はコロナの影響によりなし)																							
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) 職種・業界等について記載 プログラマ、エンジニア、クリエイター ■就職指導内容 業界セミナー、進路相談、履歴書指導 筆記試験対策、面接試験指導 ■卒業生数：123人 ■就職希望者数：119人 ■就職者数：117人 ■就職率：98.32% ■卒業者に占める就職者の割合：95.12% ■その他 ・進学者数：0人 (令和2年度卒業者に関する 令和3年5月1日時点の情報)			■サークル活動：有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和2年度卒業生に関する令和3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>ITパスポート試験</td> <td>③</td> <td>74人</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td>情報セキュリティマネジメント試験</td> <td>③</td> <td>32人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>23人</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験(午前)</td> <td>③</td> <td>195人</td> <td>118人</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				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	ITパスポート試験	③	74人	12人	情報セキュリティマネジメント試験	③	32人	1人	基本情報技術者試験	③	23人	1人	応用情報技術者試験(午前)	③	195人	118人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
ITパスポート試験	③	74人	12人																								
情報セキュリティマネジメント試験	③	32人	1人																								
基本情報技術者試験	③	23人	1人																								
応用情報技術者試験(午前)	③	195人	118人																								
中途退学の現状	■中途退学者 25名 ■中退率 6.27% 令和2年4月1日時点において、在学者399名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者374名(令和3年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 (例)学校生活への不適合・経済的問題・進路変更等 進路変更、経済的理由、健康理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 (例)カウンセリング・再入学・転科の実施等 個別面談、欠席者連絡、保護者面談・懇談会、学生相談室																										
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：有 ※有の場合、制度内容を記入 特待生制度、経済的理由により修学が困難な学生に対する授業料減免制度 ■専門実践教育訓練給付：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：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	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。

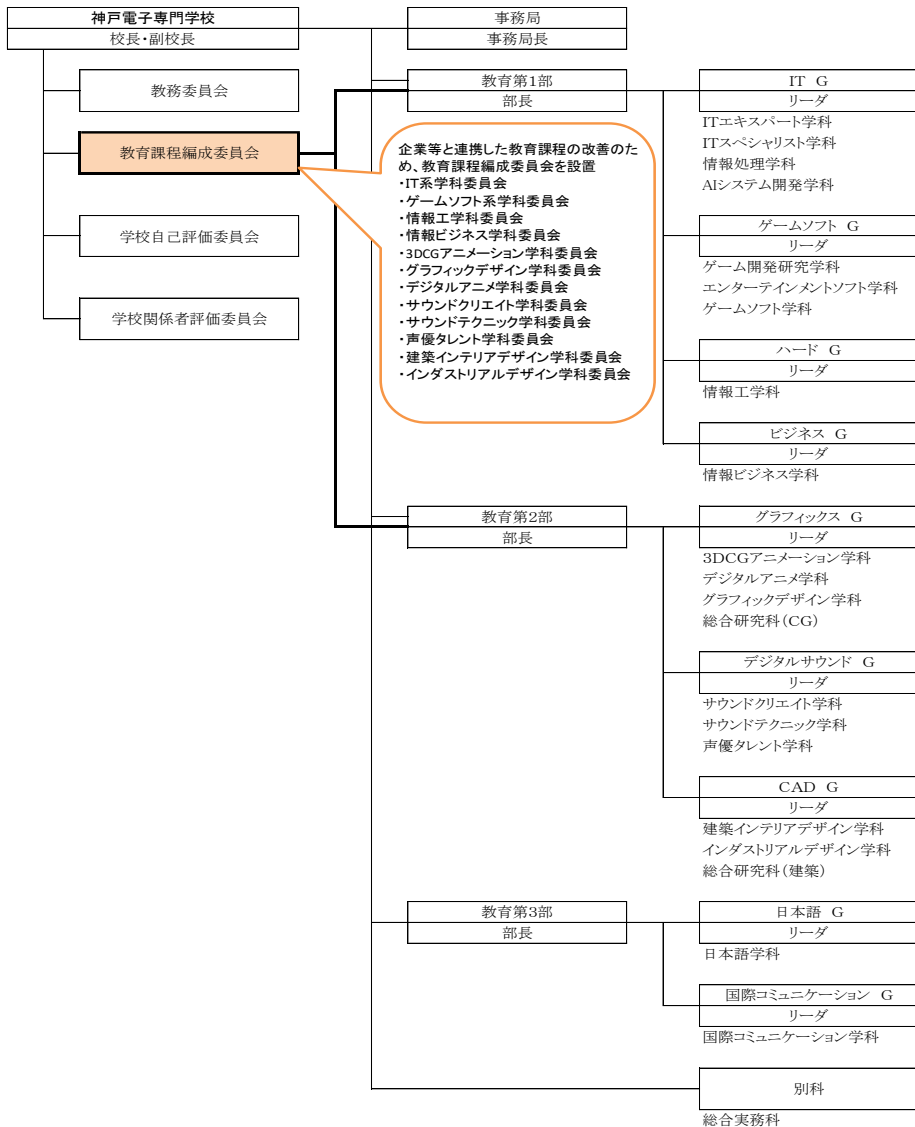
(2) 教育課程編成委員会等の位置付け

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。

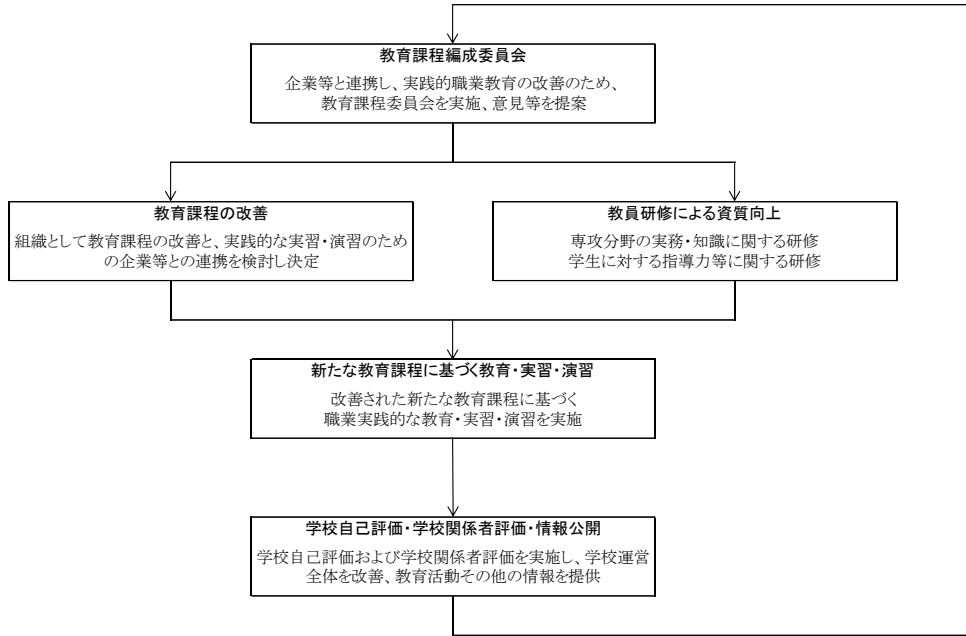
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優れた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

令和3年5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	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	②
上善 恒雄	大阪電気通信大学	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	②
松下 正和	株式会社ヘキサドライブ	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	③
野田 広幸	株式会社ヘキサドライブ	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	③
森田 和則	株式会社ヘキサドライブ	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	③
高橋 保司	神戸電子専門学校	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	
青山 宏和	神戸電子専門学校	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	
生島 大	神戸電子専門学校	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	
三條 明寛	神戸電子専門学校	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日	

※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3回（6月、11月、3月）

（開催日時）

令和2年度

第1回 令和2年 7月 21日 15:00～17:00

第2回 令和2年 11月 19日 15:00～17:00

第3回 令和3年 3月 9日 11:00～12:30

令和3年度

第1回 令和3年 6月 15日 15:30～17:10

第2回 11月ころ予定

第3回 3月ころ予定

(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

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は出された意見を元にカリキュラム改変を行った。

2022年度から開講する4年生のカリキュラムの検討も始めている。

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。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

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。

(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム開発Ⅰ	初めての作品制作に向けて、ゲームを作る上でのポイントや注意点、開発する上での工夫をセミナーを通して学ぶ。その上で制作された作品のうちいくつかを公開レビューし、その指摘を個々の学生作品に反映することで作品全体の質を向上する。	プラチナゲームズ株式会社
ゲーム開発Ⅱ	スマートフォンゲームと3Dゲームを学生それぞれが個人制作し、そのうちのいくつかについてのレビューを見学することでゲームとしての見せ方やユーザーへの配慮、作品の魅力の強め方などを学び、その反省を作品の改善に活かす。	株式会社バンダイナムコスタジオ
ゲーム開発Ⅲ	スマートフォンゲームと3Dゲームを学生それぞれが個人制作し、そのうちのいくつかについてのレビューを見学することでゲームとしての見せ方やユーザーへの配慮、作品の魅力の強め方などを学び、その反省を作品の改善に活かす。	株式会社ゲームフリーク

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
令和2年度の実績

研修名：CEDEC(Computer Entertainment Developers Conference) 2020 online

日時：令和2年9月2日（水）～令和2年9月4日（金）口

場所：オンライン受講

参加者：青山、生島、鎌田、高、前島、山本、三條口

内容：CEDECは日本最大のゲーム開発者向けカンファレンスであり、今回はオンラインでの実施となったが、当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向を習得する目的で、各学年を担当している教員からそれぞれ代表を選出し参加することとした。基調講演を皮切りに、エンジニアリング、ビジネス&プロデュース、ビジュアルアーツ、ゲームデザイン、サウンド、アカデミック/基盤技術、オンライン/ネットワークにカテゴライズされた、合計二百を超えるセッションから構成される。各セッションは、ゲーム開発における事例や研究成果の発表・講演、デモンストレーション、ワークショップ、および展示ブースなど異なる形式で実施された。各教員は、エンジニアリング系を中心とした各々の担当授業科目に則するセッション、または、近々に必要とされる要素技術のセッションに分散して参加した。現在の標準技術、最新技術が、開発企業でどのように活用されているのかを理解するとともに、旧来の開発手法からの変化状況も理解することができた。近い将来、開発現場でどのような技術が要求されるのか、また、開発手法のトレンドなど、業界関連雑誌や技術書では網羅されていない情報も入手することができた。セッションの資料は、後にWebにて公開され入手することができる仕組みとなっており、当該研修に参加していない教員や振り返りの学習にも活用することができた。入手した知識・技術を元に、カリキュラムや人材育成の方向性を決定する指標として活用することができた。

とした。パブリック領域、民間企業、官公庁、大学・研究機関、自治体等が連携して活用されている。

研修名：kobe078カンファレンス オンラインセミナー（078実行委員会事務局）

日 時：令和2年9月4日（金） 19:00-20:30

場 所：Zoomにて視聴

参加者：菖蒲、穂原、松尾、黒崎、高、山本、生島、白石、後藤田、清正、大西、青山

内 容：“あらゆる市民が参画できる21世紀型経済の処方とは”というテーマで、『市民主導のスマートシティ』 - デジタル経済と所有権 - について、市民が実験都市「078KOBE」を発動した神戸に着目するベルリン在住のメディア美学者武邑光裕氏をオンラインで結び、市民のデータ主権を軸にした新たなスマートシティ構想について、欧米の現状を紹介。

研修名：4Th UNREAL ENGINE EDUCATION SUMMIT

日 時：令和 2年11月 5日（金）17:00-19:30

場 所：オンライン受講

参加者：前島 寿樹

内 容：4Th UNREAL ENGINE EDUCATION SUMMITは、当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向を習得する。

②指導力の修得・向上のための研修等

令和2年度の実績

研修名：非デザイナーのための勉強会 「あきらめるスライドデザイン」（カワッタデザイン 明石のデザイン事務所 グラフィックデザイナー 河田 悠輝氏）

日 時：令和2年3月2日（火）10:00～12:00

場 所：オンライン（Zoom）での実施

参加者：白石、青山、大西、松尾、生島、穂原、後藤田、菖蒲、清正、早原、鎌田、高、黒崎、長濱、前島、山本、三條

内 容：“全てが完璧なスライド”はあきらめる。けれど「伝える」はあきらめないをテーマに、グラフィックデザイナーの視点で「最低限ここだけおさえておけばOK」というスライドのデザインについて解説いただいた。

研修名：非デザイナーのための勉強会 「あきらめるスライドデザイン」（カワッタデザイン 明石のデザイン事務所 グラフィックデザイナー 河田 悠輝氏）

日 時：令和2年3月24日（火）10:00～12:00

場 所：オンライン（Zoom）での実施

参加者：白石、青山、大西、松尾、生島、穂原、後藤田、菖蒲、清正、早原、高、黒崎、長濱、山本、三條

内 容：デザインには以下の3つのレベルがあり、順にピラミッドのように積み上げられて構成されている。レベル1:情報の整理／レベル2:機能のデザイン／レベル3:装飾のデザイン について学んだ。

研修名：AI基礎研修会（テキスト執筆者による学内研修）

期 間：2020年8月6日（木） 16:00～18:30

場 所：神戸電子専門学校北野館ホワイエ

参加者：全学科教員

内 容：AI基礎原理とその仕組み、授業の進め方と指導方法

（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

令和3年度の計画

研修名：UNREAL ENGINE EDUCATION SUMMIT 2021 (online)

日 時：6/16(水)17:00-19:30

場 所：オンライン受講

参加者：選抜

内 容：当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向を習得する。

研修名：Unity道場 教育編

日 時：7/3(土)14:00-17:00

場 所：オンライン受講

参加者：選抜

内 容：当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向を習得する。

研修名：CEDEC2021 (online)

日 時：8/24(火)-26(木)9:30-18:30

場 所：オンライン受講

参加者：選抜

内 容：当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向を習得する。

②指導力の修得・向上のための研修等

令和3年度の計画

研修名：AI特別研修（テキスト執筆者による学内研修）

期 間：令和3年4月2日（木） 10:00～11:30

場 所：北野館ホワイエ及びオンライン

参加者：全学科教員

内 容：AIの基礎原理及びその効果的指導方法

研修名：メンタルヘルス定例会（連携先企業等：一般社団法人カウンセリಂಗルーム BigSmile）

期 間：令和3年6月15日（火） 16:00～17:30

場 所：オンライン

参加者：青山
 内容：学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて

研修名：「ハラスメント研修」（連携先企業等：一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile）
 日時：令和3年7月27日（火）10:00～11:30、8月31日（火）10:00～11:30
 場所：神戸電子専門学校
 参加者：全学科教員
 内容：ハラスメントに関する理解と対処方法

研修名：第68回教職員教養講習会（連携先企業等：公益社団法人兵庫県専修学校各種学校連合会）
 日時：令和3年8月3日（火）～6日（金）、各日10:00～15:40
 場所：オンライン
 参加者：全学科教員
 内容：私立専修学校各種学校の教職員の資質の向上を図るための教養講習
 8月3日：「専修学校の現状と課題」
 「理学療法士おすすめ『腰痛予防』の働き方」
 「兵専各が行う高校との連携事業の狙い」
 8月4日：「世界のFood Techの現状と今後」
 「Google Workspace for Educationで実現できること～協働的な学習や校務、業務の省力化～」
 「兵専各・専修学校各種学校のリカレント教育推進事業について」
 8月5日：「神戸市が取り組む人間中心のスマートシティの実現に向けて」
 「GIGAスクール構想と神戸市教育委員会の取り組み」
 「コロナ禍の学校と法律問題」
 8月6日：「薬物の犯罪の現状について」
 「ポストコロナ時代への専門学校経営戦略と質保証について～情報提供～」
 「生徒のやる気を引き出すかわかり」

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、育成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"> ・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
(11) 国際交流	<ul style="list-style-type: none"> ・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、国が推進する教育改革や社会変化に対する本校の取り組み、教育ミッションや教育の方向性、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を得ることができた。

これら産業界等からの意見の活用について、経営会議をはじめ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推進することに決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

- ・技術革新、特にAI技術の進展やその活用技術の発展、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・多様化している。従来型の教育の枠に囚われない多様な教育や、リカレント教育へのニーズも高まっている現状において、本校の教育ミッションに対する産業界の期待と反響は大きく、更に先鋭化された教育課程設計と環境整備の推進、他学科への反映を図ることを決定した。

- ・教育ミッションのさらなる追求や共創プログラムの導入は、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今後の社会に対する正しい方向性の打ち出しであり、今後の社会変化に対応する技術教育については柔軟で臨機応変な対応とともに、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、教員研修の拡充やカリキュラム設計、専門教育との融合、他の専門学校や大学、高等学校や中学校の教員、就職先である産業界との人材育成に関する協議などについて検討を推進することを決定した。

- ・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、学生サービスの向上を検討することを決定した。

- ・修学における精神的課題や経済的課題など、学生の抱える課題は多様化・複雑化する傾向にあり、多様な学生に対するケア体制の充実と効率化を図ることを決定した。

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

令和3年5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	令和2年4月1日～令和4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	令和2年4月1日～令和4年3月31日 (2年)	企業等委員

横山 剛	株式会社SRC	令和2年4月1日～令和4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 公表時期：令和3年10月31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 ・卒業生数、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) 令和3年度															
分類	必修	選択必修	自由選択	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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○			ゲーム開発Ⅰ	ゲーム開発に利用できるプログラミング技術を中心に学び、制作者の意図をユーザーに伝える工夫を意識した、幅広いジャンルの作品を作り上げる実力を身につけることを目標とする。	1・通	136	△	○	○		○		○	
	○			アプリケーション	コンピューターに関する基本的な知識を、CUIであるコマンドプロンプトの操作方法を通して学ぶ。また、インターネットの基礎知識、HTMLやCSSを習得し、Webページの制作が出来ることを目標とする。	1・通	34	○	△	○				○	
	○			AIリテラシーⅠ	AI技術を活用した事例を学習する。また、歴史、機械学習、深層学習、誤差逆伝播の原理を理解し、AIを活用した実習演習により、AI技術の基礎を学習する。	1・通	34	○	△	○				○	
		○		3Dゲーム制作	ベクトルや行列などの概念を理解し、DirectXライブラリを利用して3Dゲームを作り上げる知識と技術を身につけることを目標とする。	1・通	646	△	○	○				○	
		○		C++	C++言語を使用して、基本的な記述とプログラミング手法を学習し、小規模なプログラムが作成できるように、実習演習を通して学ぶ。C言語プログラミング能力認定試験2級合格を目標とする。	1・通	238	○	△	△	○			○	
		○		2Dゲームプログラミング	C++言語とDirectXライブラリを用いて、2Dゲームプログラミングの基礎技術を習得する。Visual C++を使用してWindowsプログラミングの基礎を理解する。	1・通	272	△	○	○				○	
		○		Excel VBA	Microsoft Excel での Visual Basic for Applications (VBA) を用いて、文法から開発手順までを学習していく。ゲーム開発や一般業務をサポートするための基礎的なプログラミングができるようになることを目標とする。	1・通	136	△	○	○				○	
	○			ゲーム開発Ⅱ	様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識の習得。また、プラットフォームに関わらずゲーム制作に関連する知識を広く習得する。	2・通	68	△	○	○				○	
	○			Linux運用管理	LPIC検定試験レベル1を基準にLinuxの基本操作を習得する。またシェルスクリプトやシステムプログラミングを学び、Linuxの動作原理を学習する。	2・通	102	△	○	○				○	
	○			AIリテラシーⅡ	AI技術を活用した事例を学習する。また、歴史、機械学習、深層学習、誤差逆伝播の原理を理解し、AIを活用した実習演習により、AI技術の基礎を学習する。	2・通	34	○	△	○				○	
	○			デザイン	BlenderおよびGIMP、Inkscapeを使用した2D3D双方でのキャラクターデザイン・レベルデザイン・UIデザインを総合的に学習する。	2・通	68	△	○	○				○	
	○			Webデザイン	Webサイトの基本的な作り方を基礎から学習する。HTML、CSS、JavaScript等の基礎技術を学習し、実習演習を通してwebサイトを作れることを目標とする。	2・通	68	○	△	○				○	
	○			IT概論	ITに関する幅広い知識を身に付ける。ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験など各種資格検定に合格することを目標とする。	2・通	68	○	△	○				○	
	○			IT応用	1年次の「プログラミング基礎」「IT基礎」の内容をベースに、ネットワーク、データベース、セキュリティなどをより深く理解することを目指す。基本情報技術者試験など各種資格検定に合格することを目標とする。	2・通	68	○	△	○				○	
		○		ゲームエンジン	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。	2・通	68	△	○	○				○	
		○		データベース	ExcelデータやMySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。	2・通	68	△	○	○				○	
		○		3DゲームプログラミングⅠ	DirectX11を用いて3Dゲーム制作に必要な描画や算術等の基礎知識を身に付け、これらを活用したフレームワークの設計から、作品の完成までを目標とする。更に、ゲームの表現力を高めるための、グラフィックスプログラミングの技法を習得をする。	2・通	306	△	○	○				○	
		○		PG&IT演習	情報セキュリティマネジメント試験、基本情報技術者試験等の目標資格の問題演習を通じてITの知識や技術を身に付ける。開発演習を通してプログラミング能力やシステム開発、プロジェクトマネジメントの経験を積む。	2・通	306	○	△	○				○	

19	○	制作実習	チームを組んでゲーム制作を行い、完成させることを目標とする。企画から工程管理、制作やプレゼンなど、より実務に近い環境での仕事を意識した授業とする。	2・通	374	△	○	○	○		
20	○	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。ゲーム作りに必要な論理的思考力を養うことを目標とする。	2・通	68	○	△	○		○	
21	○	ゲーム開発Ⅲ	自ら研究テーマを設定して、テーマに沿った技術習得を行う。研究内容の発表や相互に評価し合う実習形式の授業も展開する。	3・通	68	△	○	○	○	○	
22	○	ネットワーク	インターネットにおけるTCP/IPなどのプロトコルの概要を理解し、ネットワーク機能を実装するためのプログラミング技術を学習する。	3・通	102	○	△	○	○		
23	○	ゲームエンジン演習	Unityを用いてミニゲームを制作すると共に、Unity最新版による開発技法の習得やゲームプログラマとして必要なアルゴリズムを考える力や技術を応用する力をつける。	3・通	68	△	○	○	○		
24	○	AIリテラシーⅡ	機械学習の全般的な知識の確認と強化学習を基本としたゲームへの応用を学ぶ。	2・通	102	○	△	○	○		
25	○	スクリプトプログラミング	Pythonの文法について学習し、小規模なプログラム作成を通じてプログラムの読解、様々なライブラリの使用法の習得を目標とする。	2・通	68	△	○	○	○		
26	○	3DゲームプログラミングⅡ	DirectX11の機能を学び、3Dのゲーム作品を作るための知識を習得する。また、高度なシェーダーの表現技法を学び作品制作に活かす。	3・通	102	△	○	○	○		
27	○	モーショントデザイン	3次元のモデリング技術の概念と基本操作を理解し、次週演習を通して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	102	△	○	○	○		
28	○	データベース応用	ExcelデータやMySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。	3・通	68	△	○	○	○		
29	○	Webデザイン	Webシステム作成時においてjQueryを用いエンドユーザーに優しい画面作成や操作機能の充実をはかる技術を習得を目指した実習を行う。	3・通	34	△	○	○	○		
30	○	制作実習	チームまたは個人でのWindowsOS上で動作するゲーム作品の完成までを、学生自らが管理する。制作に必要な技術だけではなく、チーム運用やスケジューリングも重視する。	3・通	238	△	○	○	○		
31	○	プロジェクト実習	制作実習や探求等のプロジェクトを実践し、スケジューリングおよびコミュニケーションなどのプロジェクト管理に必要な力を身につけることを目標とする。	3・通	340	△	○	○	○		
合計					31 科目	4454 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>履修方法及び総授業時間数の計算方法 1年次：必修科目（204時間） 選択必修科目（前期323時間、後期323時間、合計646時間を選択履修） 1年次修了に必要な授業時間は必修科目204時間+選択必修科目646時間=合計850時間 2年次：必修科目（340時間） 選択必修科目（前期255時間、後期255時間、合計510時間を選択履修） 2年次修了に必要な授業時間は必修科目340時間+選択必修科目510時間=合計850時間 3年次：必修科目（408時間） 選択必修科目（前期221時間、後期221時間、合計442時間を選択履修） 3年次修了に必要な授業時間は必修科目408時間+選択必修科目442時間=合計850時間</p> <p>学科の修了に必要な総授業時間数は1年次850時間+2年次850時間+3年次850時間=合計2550時間</p>		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 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。
- 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。