

職業実践専門課程等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 (住所) 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 (住所) 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	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
工業	工業専門課程	ゲーム開発研究学科	-	令和4(2022)年度	令和5(2023)年度		
学科の目的	ゲーム開発のエンジニアとして、DirectXライブラリを使用したネイティブ開発での3Dプログラミングを学びつつ、自身で作品の企画からデザインやシステムまで設計し、完成品を作り上げる能力を身につける。またゲームエンジンを活用した作品制作も体験し、業界標準と想定されるコーディング能力と社会人適性を有した人材を育成する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	未経験者を想定しつつもC++言語の特性を活かしたオブジェクト指向プログラミングの習得とゲームプログラミングで必要となる技術を網羅する形で習得。個人制作とチーム制作を複数回体験することで多角的な経験を積み、最終的に世界最大級のパソコンゲームプラットフォームであるSteam上で商用作品として公開することを旨とする。(令和4年度退学者7名、退学率8%)						
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
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 3,400 単位時間 単位	714 単位時間 単位	4,080 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)				
120人	91人	2人	2%				
就職等の状況	■卒業生数(C) : 8人						
	■就職希望者数(D) : 8人						
	■就職者数(E) : 8人						
	■地元就職者数(F) : 0人						
	■就職率(E/D) : 100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 0%						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 100%						
	■進学者数 : 0人						
	■その他						
	(令和4年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) 主な業界: ゲーム業界、IT業界 主な職種: ゲームプログラマー、ITエンジニア							
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://www.kobedenshi.ac.jp/course/gamesoft/rd.html						
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)						
	総授業時数		3,400 単位時間				
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間					
うち企業等と連携した演習の授業時数		340 単位時間					
うち必修授業時数		2,448 単位時間					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		0 単位時間					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		340 単位時間					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間					
(B: 単位数による算定)							
総授業時数		単位					
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		単位					
うち企業等と連携した演習の授業時数		単位					
うち必修授業時数		単位					
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		単位					
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		単位					
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)		16人				
	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)		2人				
	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)		0人				
	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)		0人				
	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)		0人				
	計		18人				
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		5人					

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

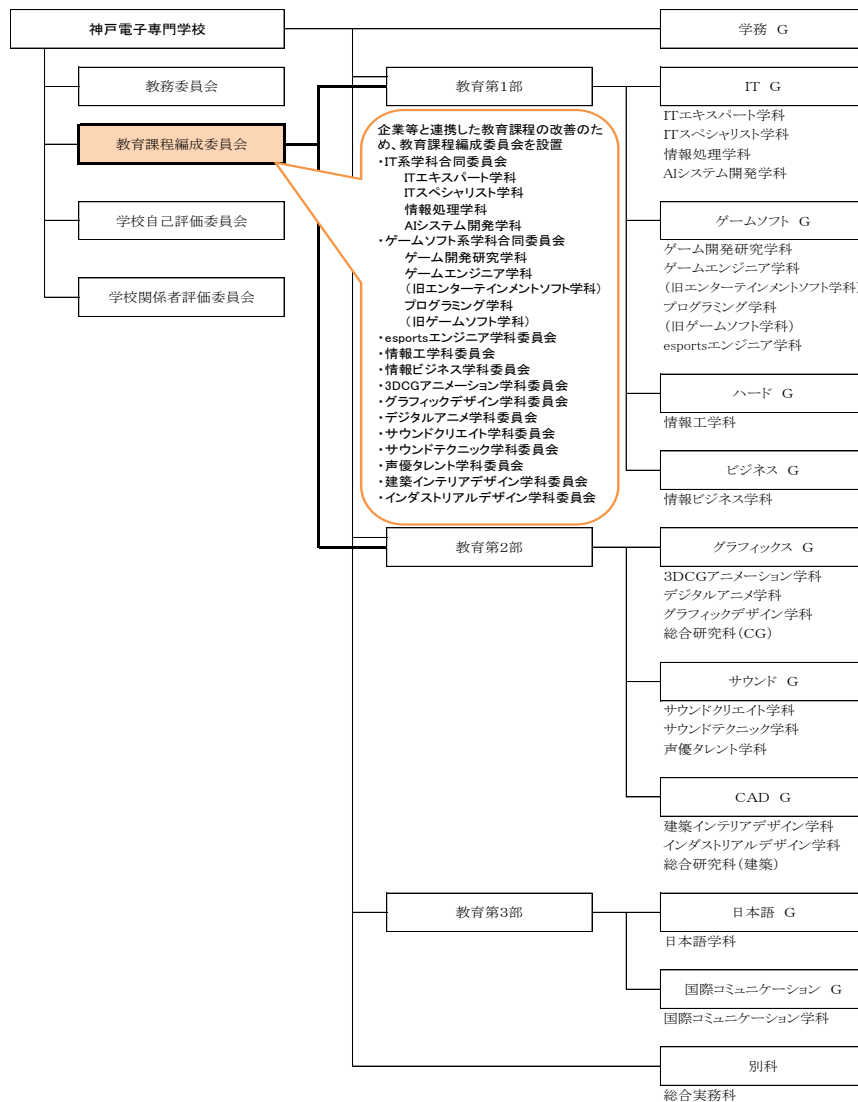
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

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。

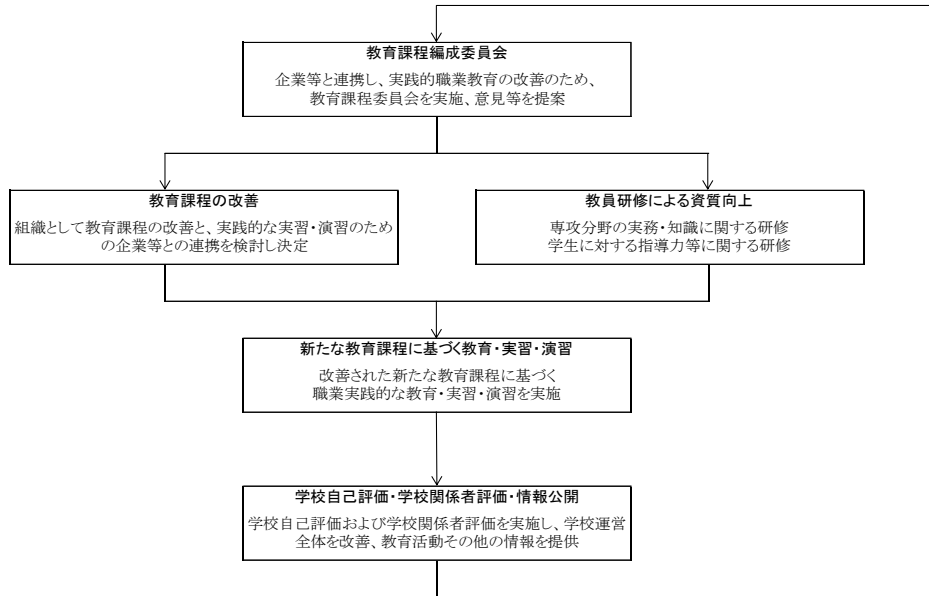
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・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

令和5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 総合情報学部 デジタルゲーム学 科 教授 博士(工学)	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	②
上善 恒雄	大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学 科 教授 博士(工学) メディアコミュニケーションセン ター長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	②
松下 正和	株式会社ヘキサドライブ 取締役社長兼CEO	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	③
野田 広幸	株式会社ヘキサドライブ 大阪開発部 部長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	③
森田 和則	株式会社ヘキサドライブ 大阪開発部 情報システム 課 課長 研究開発課 課長 QAエンジニア	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	③
青山 宏和	神戸電子専門学校 教育第一部 部長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	—
生島 大	神戸電子専門学校 ゲームソフトグループ リーダー	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	—
清正 祐助	神戸電子専門学校 ゲームソフトグループ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	—
山本 真之	神戸電子専門学校 ゲームソフトグループ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	—
本告 禎一	神戸電子専門学校 ゲームソフトグループ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。

(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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

(年間の開催数及び開催時期)

年3回 (6月、11月、3月)

(開催日時(実績))

令和4年度第1回 令和4年6月14日 15:20～17:00
 令和4年度第2回 令和4年11月16日 15:20～17:00
 令和4年度第3回 令和5年3月15日 14:00～15:20
 令和5年度第1回 令和5年6月16日 15:20～16:50

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

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や授業の改善を行った。
具体的には、業界ではサンプルを流用するだけでなく、導入や選択理由が説明できる必要があるという意見を受け、2年次「キャリアデザイン」「3DゲームプログラミングⅠ」の科目では技術や用語を自分の言葉で説明する訓練を取り入れた。
また、理解度の低い学生の底上げと退学者防止には対面コミュニケーションが有効という意見を受け、質疑や発表、個別指導など学生との対面コミュニケーション機会を増加させるよう、すべての科目において授業方法等を工夫した。

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

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

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

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。

(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	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。	プラチナゲームズ株式会社
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。	株式会社バンダイナムコスタジオ
ゲーム開発Ⅳ	ゲーム制作に関わる一般的な知識の習得と自らの作品に落とし込む実習を行う。 また、最高学年として他学年への技術提供や講義を学生が行う。	GONENGO LLC

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

神戸電子専門学校教職員は、神戸電子専門学校教職員研修規程に基づき、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み、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

研修名:	XRの現在地と未来	連携企業等: MESON
期間:	令和4年5月21日(土)17:00~19:30	対象: ゲームソフト系学科教員
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	

研修名:	CEDEC2022	連携企業等: 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)
期間:	令和4年8月23日(火)-25(木)9:30~18:30	対象: ゲームソフト系学科教員
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	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	ハラスメント防止対策とアサーション	連携企業等: 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和4年4月1日(火)13:00~14:30	対象: 全教職員
内容:	学校業務におけるハラスメント対策とコミュニケーションについて	

研修名:	トラブル防止のための音の権利	連携企業等: 株式会社オーディオストック
期間:	令和4年7月7日(木)16:00~17:00	対象: 全学科教員(選抜)
内容:	学校での制作活動等における音源素材の著作権に関して	

研修名:	個人情報と人格権の保護に関する基礎研修	連携企業等: 神戸海岸通法律事務所
期間:	令和4年7月26日(火)10:00~12:00	対象: 全教職員
内容:	学校業務における個人情報と人格権の保護に関する取扱いについて	

研修名:	メンタルヘルス定例会	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和4年7月26日(火)14:00～15:00	対象:	全学科教員(選抜)
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:	第69回教職員教養講習会	連携企業等:	兵庫県専修学校各種学校連合会
期間:	令和4年8月2日(火)～令和4年8月5日(金)	対象:	全学科教員
内容:	<p>8月2日 「プランディング～神戸ビーフから例に～」□ 「専修学校の現状と課題、そして今後について」□ 「学習者の好奇心が爆発する探求型教育」□</p> <p>8月3日 「専門学校の最近の動向と制度について」 「神戸から発信する未来都市～078KOBE、UDC078の動きから～」 「学校現場でLGBTQをサポートするために」□</p> <p>8月4日 「高等学校教育の現状と課題～今後の方向」 「グループ・ディスカッション (テーマ)高等学校の教育プログラムとの連携～「高専連携教育プログラム」の中で専門学校教職員として何が出来るか？」</p> <p>8月5日 「法改正による18歳成人のメリット・デメリット」 「ハラスメントについて」□ 「メディアアートとクリエイティブワーク、AR、XR等先端技術トレンドについて」</p>		
(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			
研修名:	第9回 Unreal Engine Education Summit	連携企業等:	EPIC GAMES JAPAN
期間:	令和5年5月18日(木)13:30～19:30	対象:	ゲームソフト系学科教員(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		
研修名:	GTMF2023	連携企業等:	GTMF運営委員会
期間:	令和5年6月30日(金)10:00～18:30	対象:	ゲームソフト系学科教員(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		
研修名:	CEDEC2023	連携企業等:	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)
期間:	令和5年8月23日(水)～8月25日(金)	対象:	ゲームソフト系学科教員(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		
② 指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	メンタルヘルス定例会	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和5年6月8日(木)16:20～17:20	対象:	全学科教員(選抜)
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:	ハラスメント防止対策とジェンダー平等	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和5年7月25日(火)10:00～12:00	対象:	全教職員
内容:	職場や校内でのコミュニケーションの注意点やジェンダー問題に関する基礎知識を学ぶ		
研修名:	第70回教職員教養講習会	連携企業等:	兵庫県専修学校各種学校連合会
期間:	令和5年8月1日(火)～令和5年8月4日(金)	対象:	全学科教員
内容:	<p>8月1日 「専修学校の現状と課題について」□ 「大阪万博とひょうごフィールドパビリオン」□ 「学校現場でLGBTQをサポートするために」□</p> <p>8月2日 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」□ 「学生を元気にする面談の技術」□ 「高専連携プログラム事業について」□</p> <p>8月3日 「若者に多い消費者トラブルについて」□ 「ChatGPTについて」□ 「ハラスメントについて」□</p> <p>8月4日 「SDGs研修～SDGsの内容と取組事例の紹介」□ 「リカレント教育について」□ 「神戸市長と兵専各神戸地区協議会との意見交換会～神戸市のまちづくり人づくり戦略」□</p>		

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えているか ・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、効果的な取り組み事例について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。

本学科の施策に係ることとして、

・学生が目指す業界企業との関係者によるセミナーを多く実施し、積極的な参加を啓蒙して学生の意欲向上につなげていくことに決定した。また、業界に従事する本学科の卒業生を登壇者とする機会を設け、在学当時の学習内容や有益だった経験を共有することで学生の成長を図ることを決定した。

・カンファレンスを通して業界動向を探りつつ教員の知識を更新し、業界需要に応じたカリキュラムを策定していくことに決定した。

・企業側の採用担当者との接触機会を増やし、そこから知り得た審査ポイントや合格基準を踏まえて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

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会 会長	令和4年4月1日～令和6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 理事長	令和4年4月1日～令和6年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRC 取締役会長	令和4年4月1日～令和6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: https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html

公表時期: 令和5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人数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム ・進級・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・学修支援	<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	・財務情報
(9) 学校評価	・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案
(10) 国際連携の状況	・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	・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

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html

公表時期: 令和5年8月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム開発研究学科)															
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			#####	企業等との連携
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任		
1	○			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	○	△	○				○	
2	○			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	136	△	○	○				○	
3	○			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	238	△	○	○				○	
4	○			業界研究	業界の方からセミナーを受講し、業界の理解と将来目指す企業（業種）で必要なスキルを認識し、技術習得を行う。	1通	34		○	△	○			○	
5	○			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	△	○	○				○	
6	○			IT基礎	資格（検定）試験の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの勉強の仕方」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に合格することを目標とする。就職活動の基礎を身に付ける。	1通	102	○		△	○			○	
7	○			AIリテラシーI	機械学習の全般的な基礎知識、主にニューラルネットワークについての知識の習得を行う。	1通	34	○		△	○			○	
8	○			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	△	○	○				○	○
9	○			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	△	○	○				○	
10	○			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	△	○	○				○	
11	○			キャリアデザイン	各自が目指す志望業界へ就職するための知識を身につけ、社会人らしい言動ができるよう訓練する。	2通	68	○		△	○			○	
12	○			IT応用	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、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	○		△	○			○	
13	○			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	102	△	○	○				○	○
14		○		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	306	△	○	○				○	
15		○		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活用する力をつける。	2通	68	△	○	○				○	
16		○		XRプログラミング	今後新サービス業種として発展が見込まれるXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XRプログラミング技術を網羅した教育を実践するのみならず、XR技術に関する様々なビジネスモデルについても学習し、自らXR方面での事業提案が出来る人材の輩出を目指す。	2通	68	△	○	○				○	
17		○		データベース	MySQLデータの活用方法および加工方法を習得し、PHP言語を習得し HTML CSS を用いMySQLデータ活用能力を伸ばすことを目標とする。	2通	68	△	○	○				○	
18		○		デザイン	2Dペイント系グラフィックスソフトをメインとしたアプリケーション操作の習熟およびそれを活用したタイトルロゴやユーザーインターフェイス・キャラクターセットアップなどを学ぶ。	2通	68	△	○	○				○	

19	○	数学	入社試験に必要な数学基礎知識を習得する。	2 通	68	○	△	○	○											
20	○	Python	Pythonの文法、標準ライブラリの使用法、関数やクラスの利用、作成を学習する。	2 通	68	○		△	○	○										
21	○	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など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。仕様書に基づいたプログラムを作成し、プログラミング能力を身に付ける。	2 通	170	○	△	△	○	○										
22	○	3DゲームプログラミングI	C++言語/DirectX11ライブラリを利用して、Windows環境化で動作する就職活動用3Dゲームを制作する。また、ゲーム会社に内定を頂けるレベルの作品を制作をする上で必要な講義、実習を行う。	2 通	442		△	○	○	○										
23	○	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	○		△	○	○										
24	○	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。	3 通	68		△	○	○	○										
25	○	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	102		△	○	○	○										
26	○	ゲームAI	ゲームAIを題材にグループワークによる探求を実践する。またグループワークにおいてはマネージメント能力やコミュニケーション能力の向上を図り、研究の成果をより効果的にプレゼンテーションできるようにスキルを養う。	3 通	68		△	○	○	○										
27	○	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	306		△	○	○	○										
28	○	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		△	○	○	○										
29	○	XRプログラミング	昨今急速に注目が集まっているXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XR開発に必要なあらゆる技術を網羅した教育を実践するのみならず、XR技術に関する様々なビジネスモデルについても学習し、自らXR方面での事業提案が出来る人材の輩出を目指す。	3 通	102		△	○	○	○										
30	○	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	306		△	○	○	○										
31	○	データベース応用	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	102		△	○	△	○										○
32	○	IT演習	C言語プログラミング能力認定試験2級、ITパスポート試験、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の過去問演習を通してITに関する幅広い知識やプログラミングの技術を習得する。	3 通	34		△	○	△	○										
33	○	デザインII	ゲームソフト用コンテンツだけにとどまらずWebやムービー等にも活用でき得るように幅広くデザインの知識と技術を学ぶ。	3 通	68		△	○	△	○										○
34	○	ゲームエンジン演習	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を習得する。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。	4 通	68		△	○	○	○										
35	○	ゲーム開発IV	ゲーム制作に関わる全般的な知識の習得と自らの作品に落とし込む実習を行う。また、最高学年として他学年への技術提供や講義を学生が行う。	4 通	102		△	○	○	○										○
36	○	3DゲームプログラミングIII	ゲーム開発を高速化するため、Unityの様々な機能を習得する。さらに高度なC#プログラミング技法も習得する。	4 通	102		△	○	○	○										
37	○	ゲーム開発演習	チームまたは個人でのWindowsOSまたはスタンドアロンVRHMD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。	4 通	272		△	○	○	○										
38	○	XRプログラミング演習	今後新サービス業種として発展が見込まれるXR・メタバース業界に即戦力となる人材を育成するため、XRプログラミング授業を発展させた実践的な教育を演習を通じて学習し、XR技術に関する様々なビジネスモデルについて事業提案を構想出来る人材の輩出を目指す。	4 通	68		△	○	○	○										
39	○	技術研究	作成したゲーム作品を販売するための制作、技術的な内容だけでなく安定した動作やレベルデザイン、宣伝などの制作以外の部分に関する知識も深める。	4 通	238		△	○	○	○										
合計				39	科目	4794														単位(単位時間)

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 卒業要件：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>	1学年の学期区分	2期
<p>履修方法及び総授業時間数の計算方法</p> <p>1年次：必修科目（850時間） 選択必修科目（前期0時間、後期0時間、合計0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860時間＋選択必修科目0時間＝合計850時間</p> <p>2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） 2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>履修方法：3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） 3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</p> <p>4年次：必修科目（850時間） 選択必修科目（前期0時間、後期0時間、合計0時間を選択履修） 4年次修了に必要な授業時間は必修科目850時間＋選択必修科目0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＋4年次850時間＝合計3400時間</p>	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。