

## 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				
麻生情報ビジネス 専門学校	昭和60年12月24日	竹口 伸一郎	〒812-0016 福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 麻生塾	昭和26年3月12日	理事長 麻生 健	〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-38 (電話) 0948-25-5999				
目的	3DCGプログラミングからネットワークプログラミングまで、高度なプログラム言語習得を目指し、ゲーム業界の最先端で活躍できる人材を育成する。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	ゲームクリエイタ専攻科	-	平成22年文部科学 大臣告示第34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
4年	昼	3684	1134	2550	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			
120人	139人	4人	4人	8人			
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 「教育目標」に準じた総合評価			
長期休み	■夏 季:7月27日～8月31日 ■冬 季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月19日～4月14日		卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 学生としてふさわしい生活態度			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 欠席届と理由書(医師の診断書等)提出		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム会社、IT企業 ■就職率 <sup>※1</sup> : 96.3% ■卒業者に占める就職者の割合 <sup>※2</sup> : 92.9% ■その他 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年4月1日 時点の情報)		主な資格・検定等	基本情報技術者 C言語プログラム能力認定試験			
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 1.7% 平成27年5月1日 在学者 117名 (平成27年4月 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 115名 (平成28年3月 卒業者をを含む)						
■中途退学の主な理由 他分野への進路変更、経済的理由による学業継続困難など							
■中退防止のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など							
ホームページ	URL: <a href="http://www.asojuku.ac.jp/abcc/">http://www.asojuku.ac.jp/abcc/</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る。

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。

全卒業生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)

専門性に関する動向や地域産業振興の方向性などについて意見交換を行うことで、より実践的な職業教育の質を確保する事を目的とする。意見交換した内容をカリキュラム会議にて精査し、次年度以降の授業実施科目および授業内容の創意工夫等に繋げていく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名前	所属
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ
宮崎 太一郎	株式会社サイバーコネクトツー 取締役副社長
竹口 伸一郎	麻生情報ビジネス専門学校 校長
荒木 俊弘	麻生情報ビジネス専門学校 校長代行
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任
川野 竜一	麻生情報ビジネス専門学校
徳永 一統	麻生情報ビジネス専門学校

(開催日時)

第5回 平成27年7月3日 19:00～19:10

第6回 平成27年11月6日 19:00～19:10

第7回 平成28年7月1日 15:00～18:00

第8回 平成28年10月20日 15:00～18:00(予定)

## 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)

ゲーム制作に関する知識・プログラミング言語の知識だけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂く。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームデザイン基礎Ⅱ	ゲーム開発に必要なユーザー視点の考え方について、企画の立て方のポイントを体系的に学習する。	(株)ヴァイス(今治)

## 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。

## 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28年5月1日現在

名前	所属
中島 みえ子	保護者 情報工学科在校生 保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生
浦川 美代子	自治会長 博多駅南1丁目1区 自治会長
大山 明	高等学校 久留米市立南筑高等学校 校長
杉野 知大	社団法人福岡県情報サービス産業協会 企画調査委員会 副委員長
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 企画調査委員会 副委員長
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長
馬場 伸一	NPO法人 九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ
長沢 昭彦	一般社団法人 日本経営協会 九州本部長
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長
戸倉 彩	日本マイクロソフト株式会社 テクニカルエバンジェリスト
岡部 浩太郎	S C S K九州株式会社 営業部 部長
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長
白根澤 信孝	ユニアデックス株式会社 システムサービス二部 部長

松尾 昌弘	株式会社システムオーディット 代表取締役社長
宮崎 太一郎	株式会社サイバーコネクトツー 取締役副社長
今治 智隆	株式会社ヴェイス 代表取締役
須貝 克俊	九州アニメーション株式会社 代表取締役
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役
田上 喬	株式会社ハッピープロジェクト コンテンツ事業部 部長
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 次長
下部 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: [http://www.asojuku.ac.jp/wp-content/uploads/2015/10/hyoka\\_abcc.pdf](http://www.asojuku.ac.jp/wp-content/uploads/2015/10/hyoka_abcc.pdf)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.asojuku.ac.jp> (麻生専門学校グループ)

URL: <http://www.asojuku.ac.jp/abcc> (麻生情報ビジネス専門学校)

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科) 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	
○			情報基礎Ⅰ	情報処理試験対策（コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習）。	1前	60		○			○		○		
○			情報基礎Ⅱ	情報処理試験対策（コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習）。	1後	60		○			○		○		
○			システム開発Ⅰ	情報処理試験対策（システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習）。	1前	30		○			○		○		
○			システム開発Ⅱ	情報処理試験対策（システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習）。	1後	30		○			○		○		
○			データベース	情報処理試験対策（データベース方式・データベース設計・データ操作・トランザクション処理・データベース応用）。	1前	30		○			○		○		
○			ネットワーク	情報処理試験対策（ネットワーク方式・データ通信と制御・通信プロトコル・ネットワーク管理・ネットワーク応用）。	1後	30		○			○		○		
○			マネジメント	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1前	30		○			○			○	
○			ストラテジー	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1後	30		○			○			○	
○			プログラム言語(C言語)Ⅰ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1前	60			○		○		○		
○			プログラム言語(C言語)Ⅱ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1後	60			○		○		○		
○			オブジェクト指向(Java)Ⅰ	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2前	60			○		○		○		

○		オブジェクト指向 (Java) II	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2後	60			○		○		○		
○		ゲーム数学基礎 I	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1前	30			○		○		○		
○		ゲーム数学基礎 II	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1後	30			○		○		○		
○		ゲーム数学応用 I	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2前	30			○		○		○		
○		ゲーム数学応用 II	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2後	30			○		○		○		
○		ゲーム物理 I	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3前	30			○		○		○		
○		ゲーム物理 II	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3後	30			○		○		○		
○		プロジェクトマネジメント	人材・スケジュールなどを調整し進捗状況を管理していきながら、チーム制作をスムーズに実施していく。	4前	30			○		○		○		
○		英文基礎 I	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1前	30			○		○		○		
○		英文基礎 II	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1後	30			○		○		○		
○		英文読解 I	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2前	30			○		○		○		
○		英文読解 II	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2後	30			○		○		○		
○		一般教養 I	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	3後	30			○		○		○		
○		一般教養 II	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	4前	30			○		○		○		
○		ビジネスマナー I	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	4前	30			○		○		○		



○		ゲームデザイン応用Ⅰ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2前	60			○			○							
○		ゲームデザイン応用Ⅱ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2後	60			○			○							
○		3Dプログラミング基礎Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2前	90						○							
○		3Dプログラミング基礎Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2前	90						○							
○		3Dプログラミング応用Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2後	90						○							
○		3Dプログラミング応用Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2後	90						○							
○		ゲームエンジンⅠ	ゲームエンジンの基本操作を中心としてコンテンツの制作技術を学ぶ。	2前	90						○							
○		ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジンによるコンテンツの構築を行う。実際にゲームを作成して、ゲームエンジンの特性を知る。	2後	90						○							
○		マーケティングⅠ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに関するWebサイトから得られる情報をもとに収益を上げるゲームについて研究する。	3前	60						○							
○		マーケティングⅡ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに関するWebサイトから得られる情報をもとに収益を上げるゲームについて研究する。	3後	60						○							
○		ゲーム開発演習Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3前	90						○							
○		ゲーム開発演習Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3前	90						○							
○		ゲーム開発演習Ⅲ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3後	90						○							
○		ゲーム開発演習Ⅳ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3後	90						○							
○		ゲームエンジンⅢ	様々なゲームエンジンの特性を知り、その特性を活かした開発を行う。	3前	90						○							



○		ゲームエンジンⅣ	ゲームエンジンの内部実装に対する理解を深め、エンジンを使ったゲームの開発クオリティをより高めていく。	3後	90			○	○	○								
○		ネットワークプログラミングⅠ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	3前	60			○	○	○								
○		ネットワークプログラミングⅡ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	3後	60			○	○	○								
○		ゲームプログラミング実践Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4前	90			○	○	○								
○		ゲームプログラミング実践Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4前	90			○	○	○								
○		ネットワークプログラミングⅢ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4前	60			○	○	○								
○		ネットワークプログラミングⅣ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4後	60			○	○	○								
○		技術研究Ⅰ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4前	90			○	○	○								
○		技術研究Ⅱ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4後	90			○	○	○								
○		卒業制作Ⅰ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90			○	○	○								
○		卒業制作Ⅱ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90			○	○	○								
○		卒業制作Ⅲ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4後	90			○	○	○								
合計				66科目	3684単位時間( 単位)													

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> <li>各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。</li> <li>卒業基準検定を取得していること。</li> <li>学年の出席率が90%以上であること。</li> <li>学生としてふさわしい生活態度であること。</li> </ul>	1学年の学期区分	2期	
	1学期の授業期間	15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。