

## 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 専門学校北九州校	平成8年3月4日	竹内 常高	〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野 2丁目11番33号 (電話) 093-533-1133				
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番83号 (電話) 0948-25-5999				
目的	情報処理技術の基礎をしっかりと学習した上で、ゲームプログラムに必要な各種プログラミング言語などの知識や技術を修得し、ゲーム業界で活躍できるゲームクリエイターを目指す。かつ、IT業界が必要とする各種資格を取得することにより、一般IT企業からも求められる人材となることを目指す。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター科	平成23年文部科学 省告示第166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	2634	1476	1720	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			
90人	101人	3人	5人	8人			
学期制度	■前期:4月1日から8月31日まで ■後期:9月1日から3月31日まで		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 「教育目標」に準じた総合評価を行う。評価はS・A・B・C・Dの5ランクとする。			
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月5日 ■春季:3月1日～3月20日		卒業・進級条件	ア. 指定科目すべての履修・修得 イ. 卒業基準検定の取得 ウ. 出席率が90%以上 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 本人、保護者への電話連絡等を行う。		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア等 ■サークル活動: 有			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 ゲーム業界、IT業界 ■就職率 <sup>※1</sup> : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 <sup>※2</sup> : 100% ■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	経済産業省 基本情報技術者試験 経済産業省 応用情報技術者試験 サर्टイファイ C言語プログラミング能力認定試験 サर्टイファイ Java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 0名 ■中退率 0% 平成27年4月1日 在学者 105名 (平成27年4月 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 105名 (平成28年3月 卒業者を含む)						
	■中途退学の主な理由 今年度は、中途退学者なし。						
	■中退防止のための取組 担任、学校カウンセラーによるガイダンス、家庭への電話連絡や三者面談の実施。						
ホームページ	http://www.asojuku.ac.jp/abkc/						

※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)

学生の主な就職先であるゲーム業界においては、ゲームプログラムに必要な高度なプログラミングスキルはもちろん、他の人が見ても分かりやすいプログラムを書くための、論理的思考や作法を身に付けた人材が求められている。そのような人材を育てる教育課程を編成するには、企業等との連携が不可欠である。そのため、本校では、専門性に関する動向や地域産業振興の方向性等について、意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的として、教育課程編成委員会を設置する。委員会は、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- (2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- (3)教科書・教材の選定に関する事項
- (4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

また、業界で仕事をされている兼任教員や、学生の就職先企業の方との意見交換を随時行う。さらに、インターンシップ先に評価表を書いていただいたり、就職先企業に対しお客様アンケートを実施したりすることにより、学生に不足する、あるいは必要とされる能力を把握する。これらのことによつて得た結果も、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年6月20日現在

名 前	所 属
竹内 常高	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長
高橋 賢二	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長代行
角屋 隆之	北九州市 産業経済局 企業支援・産学連携部 情報・通信産業担当
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長
関谷 純	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部 リーダー

(開催日時)

平成27年度第1回	平成27年 7月 9日	17:15～18:30
平成27年度第2回	平成27年11月 4日	16:00～17:30
平成28年度第1回	平成28年 7月 1日	17:00～18:00 (予定)
平成28年度第2回	平成28年12月 2日	17:00～18:00 (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)

企業等でのヒアリング及びお客様アンケートの情報に基づき、現在ゲーム業界で求められている人材像、技術を知ることが出来る授業を、企業との連携により実施する。

また、企業の方から直接指導していただくことにより、企業が求めるレベルを知ることが出来、そのレベルと現在の実力とのギャップから、今後各自が努力すべき方向性と量を認識させる。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲーム制作演習Ⅱ	1年次に学習した事をベースに、就職活動で使うことができる質の高いゲームを制作させる。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅳ	技術の利用だけに留まらず、面白さも追及し、完成度の高いゲームを、チームで制作させる。	株式会社ジーン

### 3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

「学校法人麻生塾 教職員研修規程」に基づき、計画的に教員を研修に参加させる。  
研修は、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。  
ゲームクリエイタ科においては、ゲーム業界、IT業界において必要とされる、実践的かつ専門的な能力を育成するために必要な知識、技術、技能などについて実施される、職能団体や企業が実施する研修やセミナー等に、積極的に教員を参加させる。

### 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6月20日現在

名 前	所 属
岩本 康明	福岡県立小倉商業高等学校 校長
小牟田 尚美	ゲームクリエイタ科2年生の保護者
西村 祥子	システムエンジニア科平成21年度卒業生
安田 和英	地域住民代表
小峰 正仁	(株)メンバーズ 取締役 兼 常務執行役員
森田 良一	バリエーションソフト(株) 代表取締役
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長
宮原 寿光	(株)RAID 代表取締役社長
上田 浩二	ガレージインク 代表
伊藤 洋平	(株)安川ビジネススタッフ 営業企画本部 営業企画課長

(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\\_abkc.pdf](http://www.asojuku.ac.jp/wp-content/uploads/2015/10/hyoka_abkc.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/abkc/> (麻生情報ビジネス専門学校北九州校)

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター学科) 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	
○			基礎理論	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータの基礎理論を学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			アルゴリズムⅠ	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの基礎知識を学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			ソフトウェアとハードウェア	基本情報技術者試験取得にむけて、ハードウェアやソフトウェアの仕組みや知識を学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			ネットワークとセキュリティ	基本情報技術者試験取得にむけて、ネットワークの仕組みやセキュリティの知識について学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			データベース	基本情報技術者試験取得にむけて、データベースの構造や仕組み、内容を学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			開発と管理と戦略	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステムの開発手法や管理、システム戦略について学ぶ	1前	16		○			○			○	
○			アルゴリズムⅡ	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの応用知識を身につけ、設計ができるようにする	1後	76		○			○			○	
○			テクノロジー技術	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステム全般のテクノロジー技術について学ぶ	1後	76		○			○			○	○
○			C言語	C言語について、文法と基礎知識を学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			C言語演習	C言語について、応用知識を学びプログラムが組めるようになる	1後	90			○		○			○	
○			H28秋・基本情報基礎特別講座	1年生の秋受験に向けた、午前対策の授業	1前	30		○			○			○	

○		H29春・情報処理試験講座	2年生の春受験の国家試験対策授業	1後	60		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート講座(1年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	1後	60		○		○		○			
○		H29春・情報処理試験特別講座	2年生の春受験の国家試験対策、直前授業	2前	76		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート特別講座A(2年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2前	76		○		○		○			
○		H29秋・情報処理試験講座	2年生の秋受験の国家試験対策授業	2前	40		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート講座A(2年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2前	40		○		○		○			
○		H29秋・情報処理試験特別講座	2年生の秋受験の国家試験対策、直前授業	2後	92		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート特別講座B(2年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2後	92		○		○		○			
○		H30春・情報処理試験講座	3年生の春受験の国家試験対策授業	2後	60		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート講座B(2年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2後	60		○		○		○			
○		H30春・情報処理試験特別講座	3年生の春受験の国家試験対策、直前授業	3前	76		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート特別講座A(3年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	3前	76		○		○		○			
○		H30秋・情報処理試験講座	3年生の秋受験の国家試験対策授業	3前	44		○		○		○	○		
○		ゲーム制作エキスパート講座A(3年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	3前	44		○		○		○			

○		H30秋・情報処理試験 特別講座	3年生の秋受験の国家試験対策、直前授業	3後	76			○			○			○	○		
○		ゲーム制作エキスパート 特別講座B(3年向け)	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	3後	76					○				○			
○		情報処理活用Ⅰ (Windows, Office)	Windowsの基礎知識、Excelの操作方法を学ぶ	1前	24					○				○			
○		情報処理活用Ⅱ (Excel, Macro)	Excelの関数やグラフ機能など、応用知識を学ぶ	1後	16					○				○			
○		ドキュメンテーションⅠ	Word, Excel, PowerPointでドキュメントを作成する	3前	22					○				○			
○		ドキュメンテーションⅡ	Word, Excel, PowerPointでドキュメントを作成する	3後	16					○				○			
○		プレゼンテーション	プレゼンテーションの基礎を学び、発表を行う	2後	16					○				○			
○		ゲームプログラミング	ゲーム開発方法の基礎を学ぶ	1後	76					○				○			
○		ゲームプログラミング演習	2Dゲームの開発方法を学び、作品を制作する	1後	76					○				○			
○		ゲーム制作演習Ⅰ	3Dゲームの開発方法を学ぶ	2前	80					○				○			
○		ゲーム制作演習Ⅱ	3Dゲームの開発方法を学び、作品を制作する	2後	76					○				○		○	○
○		ゲーム制作演習Ⅲ	チームでゲーム開発を行い、発表する	3前	92					○				○			
○		ゲーム制作演習Ⅳ	ゲーム開発の応用技術を学ぶ	3後	16					○				○		○	○
○		ゲームプランニング	企画書の作成方法を学習する	1前	16					○				○			

○		ネットワーク プログラミング	ゲーム開発環境におけるネットワークプログラミングを学習する	3 前	30				○	○	○						
○		2D CG演習	主にPhotoshopの操作方法を学ぶ	1 後	16				○	○	○						
○		3D CG演習 I	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2 前	30				○	○	○						
○		3D CG演習 II	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2 後	30				○	○	○						
○		C++	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	2 前	46				○	○	○						
○		C++演習	C++でアプリケーションの開発を行う	2 後	34				○	○	○						
○		C#	C#のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	3 前	16				○	○	○						
○		Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3 前	38				○	○	○						
○		Unity	Unityにおけるゲーム作りを学習する	3 前	38				○	○	○						
○		ゲーム数学 I	2Dゲームにおける数学の基礎を学習する	1 後	30				○	○	○						
○		ゲーム数学 II	3Dゲームにおける数学の基礎を学習する	2 前	36				○	○	○						
○		ゲーム物理学	3Dゲームにおける数学の技術を習得する	2 後	60				○	○	○						
○		ビジネス実務	入社後のビジネスマナーや書類の作成方法を学ぶ	2 後	18				○		○						○
○		GCB I	グローバルシチズンベーシック I（感謝心と思いやり）について学ぶ	1 後	16				○		○						○



○		GCB II	グローバルシチズンベーシック II (志をたてる) について学ぶ	2 後	16	○	○	○										
○		文章表現 I	論文の書き方や書類、資料の作成方法の基礎を学ぶ	2 前	18	○	○											
○		文章表現 II	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	2 後	30	○	○											
○		文章表現 III	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	3 前	18	○	○											
○		一般教養 I	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	2 後	16	○	○											
○		一般教養 II	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3 前	22	○	○											
○		一般教養 III	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3 後	30	○	○											
○		就職実務 I	就職活動に向けて、業界研究や自己分析、履歴書の作成方法を学ぶ	2 前	18	○	○											
○		就職実務 II	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	2 後	48	○	○											
○		就職実務 III	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3 前	76	○	○											
○		就職実務 IV	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3 後	68	○	○											
○		卒業研究 I	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3 後	60	○	○											
○		卒業研究 II	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3 後	116	○	○											
合計				66	科目	2634単位時間												

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
ア. 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。 イ. 卒業基準検定を取得していること。 ウ. 学年の出席率が90%以上であること。 エ. 学生としてふさわしい生活態度であること。 上記を満たせない者は、他の検定資格、学習態度、出席状況などを参考に卒業判定会議により判定する。 ※留年した者は、その学年の全科目を再履修しなければならない。	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	16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。