

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		富田 博之		〒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		麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3番83号 (電話) 0948-25-5999																	
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	ゲームクリエイタ科			平成23年文部科学省告示第166号	-																	
学科の目的	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。																						
認定年月日	平成26年3月31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	3054時間	1278時間	1916時間	0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)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																	
90人		94人	0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	■学年始: 4月1日 ■夏季: 8月1日~8月20日 ■冬季: 12月23日~1月8日 ■春季: 3月1日~3月20日 ■学年末: 3月31日			卒業・進級条件	ア. 指定科目すべての修得 イ. 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																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任、授業担当教員により、放課後等に、質問対応、個別やグループ単位での指導、個別相談を行なっている。			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア等																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) ゲーム業界、IT業界			主な学修成果(資格・検定等)※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基本情報技術者</td> <td>③</td> <td>31人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>③</td> <td>13人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者	③	31人	21人	応用情報技術者	③	13人	4人					※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)		
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
基本情報技術者	③	31人	21人																				
応用情報技術者	③	13人	4人																				
中途退学の現状	■中途退学者 2名 平成28年4月1日時点において、在学者101名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者98名(平成29年3月31日卒業生を含む) ※システムエンジニア科に1名転出 ■中途退学の主な理由			■中退率 2%																			
	健康上の問題、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 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。																						
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																						
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																						
当該学科のホームページURL	http://www.asoiuku.ac.jp/abkc/subject/gc/																						

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

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。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

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置く。教育課程編成委員会の意見は、校長代行が主宰する各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、改変や、授業方法の改善・工夫)などにできる限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年7月1日現在			
名前	所属	任期	種別
富田 博之	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長	H29/4/1 ~ H30/3/31	
高橋 賢二	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 校長代行	H28/10/1 ~ H29/9/30	
角屋 隆之	北九州市 産業経済局 企業支援・産学連携部 情報・通信産業担当課長	H29/4/1 ~ H30/3/31	①
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	H29/4/1 ~ H30/3/31	③
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	H28/10/1 ~ H29/9/30	

※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

第1回:前期(4月から8月)に開催:前年度カリキュラムの課題について
第2回:後期(9月から3月)に開催:第1回を受けて修正案(次年度カリキュラム案)説明

(開催日時)

平成28年度第1回	平成28年 6月 2日 17:40~18:05 全体会	7月 1日 17:00 ~18:00 分科会
平成28年度第2回	平成28年11月11日 17:30~17:50 全体会	12月 2日 17:00~18:00 分科会
平成29年度第1回	平成29年 6月23日 18:00~18:30 全体会	8月 4日 17:00~18:00 分科会
平成29年度第2回	平成29年11月10日 17:00~17:45 全体会	20:00~20:45 分科会 (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

平成29年度の入学生からカリキュラムを大幅に変更。(実際に大きく変わるのは2年生から)
具体的には情報処理対策試験の授業を減らし、ゲーム開発関連の授業を増やした。業界就職率を上げることはもちろん、ゲームクリエイターとして質の高い学生を育成するため。

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

ゲーム業界において、ゲームクリエイターに求められることは企業によって様々ではあるが、大きく3つある。「高いゲーム開発技術力」「ゲームの面白さを分析する能力」「チーム制作において活躍できる人間力」以上のことを学生に教えるにあたって、本校教員だけでなく、外部の企業の方に具体的なアドバイスをいただくことで、今業界に必要な人間を知ることができる。特に「技術力」「面白さ」については現在のトレンドがあるので、企業連携をすることが大切である。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

ゲーム開発に関するプログラミング指導。ゲームの企画を立案することに必要な考えた方の指導。ゲーム内容を決めた上でのスケジュール作成方法。最終的なブラッシュアップの具体的なアドバイス。

(3) 具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作演習Ⅰ	3Dゲーム開発の基礎を学習し、就職活動で使用する作品を制作する。企画からスケジュールを作成する。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅱ	ゲーム制作演習Ⅰで作成した企画、スケジュールに沿って制作を実施する。年度末には制作展で展示も行う。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行い、より現場に近い体験学習を行う。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅳ	卒業研究と並行して実施する。各チームで役割を決めて、ゲームの質を高めていく。	株式会社ジーン

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

「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。ゲームクリエイター科においては、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。

(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

CEDEC + KYUSHU2016 へ参加
東京ゲームショウ2016 へ参加
株式会社サイバーコネクトツ一会社訪問 へ参加

② 指導力の修得・向上のための研修等

インストラクショナルデザイン研修
アカデミックハラスメント研修

(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

CEDEC + KYUSHU2017 へ参加
東京ゲームショウ2017 へ参加
またその都度必要とあれば研修について調査を行い、参加する予定。

② 指導力の修得・向上のための研修等

インストラクショナルデザイン研修
 クラス運営研修
 カウンセリング研修

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

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。

(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	建学の精神、法人の理念、教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2) 学校運営	教員組織の整備、運営会議での共有、防災・非常時対策、コンプライアンス
(3) 教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、授業評価による改善、付加的教育、他
(4) 学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、学生の就職活動・卒業率
(5) 学生支援	担任他との定期面談、有資格者との就職相談・生活相談、奨学金、卒業生支援
(6) 教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7) 学生の受入れ募集	ADの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8) 財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9) 法令等の遵守	規程通りの運営、個人情報保護、ハラスメント防止、学内規程の整備
(10) 社会貢献・地域貢献	社会的活動の推進・実施、公開講座、企業・地域・行政との連携
(11) 国際交流	留学生の受入れ・支援

※(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

平成28年6月2日の学校関係者評価委員会において、企業関係者、高等学校関係者の方より次のような意見、質問をいただいた。

- ・細かい時間配分までの詳細なシラバスの作成は必要ないのではないか？ 学生の理解度に応じた柔軟な対応が必要なので、詳細なシラバスの作成に教員の限られた時間を割く必要はないのではないか。
- ・制作現場と学校の設備環境、特にソフトのバージョンに差が出ている(CG系)。
- ・卒業生の1年後の就業状況を把握」することで教育効果、達成度を測るとしているが、企業からの回答率はどのくらいか？
- ・地元の商店街のHPを作成するなど、専門分野を活かしたボランティアを実施してみてもどうか？

以上いただいたご意見を踏まえ、下記の施策を実施している。

- ・シラバス・授業報告書の作成について、委員の方からのご指摘も踏まえ、書式や運用の最適化を検討する。
- ・設備環境の整備【CG系】については、平成28年9月より最新PC、ソフトウェアを導入し、運用している。
- ・卒業生の就職先を、就職部が中心となって訪問することにより、卒業生の終業状況の確認、企業と卒業生のマッチ具合、就職先企業の社風や求めている人材像のリサーチ等を実施している。この情報を教員と共有することにより、学生と受験先企業のミスマッチを防ぐような就職指導を行っている。
- ・「どのような学生を育てるべきか」という学科ごとの指標を踏まえ、「企業連携」「インターンシップ」の拡充を図っている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
岩本 康明	福岡県立小倉商業高等学校 校長	H29/4/1～H31/3/31	高等学校関係者
小牟田 尚美	ゲームクリエイター科3年生の保護者	H29/4/1～H30/3/31	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	H27/10/1～H29/9/30	卒業生
安倍 久美子	地域住民代表	H29/4/1～H31/3/31	地域住民
小峰 正仁	(株)メンバーズ 取締役 兼 常務執行役員	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者

森田 良一	バリエントソフト(株) 代表取締役	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
宮原 寿光	(株)RAID 代表取締役社長	H27/10/1～H29/9/30	企業関係者
上田 浩二	ガレージインク 代表	H28/10/1～H30/9/30	企業関係者
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	H28/10/1～H30/9/30	企業関係者

※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 毎年9月)

URL:<http://www.asojuku.ac.jp/disclosure/>

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

本校の教育方針・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者・保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	学校法人の沿革、教育の目標、学則、諸規程
(2)各学科等の教育	学科の教育方針、年次別目標、目標資格、カリキュラム、進級・卒業要件、他
(3)教職員	教員一覧、専任・兼任教員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	グローバルシティズンベシック、インターンシップ、教育課程編成委員会
(5)様々な教育活動・教育環境	学園祭、ボランティア活動、クラブ活動
(6)学生の生活支援	臨床心理士による学生相談室、ハラスメント相談、留学生支援、障がい者支援
(7)学生納付金・修学支援	金額・納付時期、分割納入制度、授業料減免、奨学金、被災地支援
(8)学校の財務	貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10)国際連携の状況	
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

パンフレット、募集要項、学生便覧、Webサイト

URL:<http://www.asojuku.ac.jp/abkc/>

授業科目等の概要

(商業実務専門課程ゲームクリエイタ学科) 平成29年度														
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 単 位 時 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	52	○			○			○	
○			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	78	○			○			○	
○			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	78	○			○		○		
○			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	78	○			○			○	
○			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	78	○			○		○		
○			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	26	○			○			○	
○			C言語	C言語について、文法と基礎知識を学ぶ	1前	78	○			○		○		
○			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	26		○		○			○	
○			秋向け・基本情報基礎 特別講座	3年生の秋受験の国家試験対策、直前授業	1前	30	○			○		○		
○			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	64	○			○			○	
○			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	##	○			○			○	

○		C++	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	2前	##			○	○	○								
○		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	52			○	○	○								
○		3DCG演習Ⅰ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2前	52			○	○	○								
○		ゲームプランニングⅠ	ゲームの分析を行い、企画書の作成方法を学習する	2前	52			○	○	○								
○		就職実務Ⅰ	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前	26			○		○								
○		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	26			○		○								○
○		C++演習	C++でアプリケーションの開発を行う	2後	72			○		○								
○		ゲームプランニングⅡ	企画書を作成し、発表する	2後	36			○		○								
○		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	36			○		○								○
○		ゲーム制作演習Ⅱ	作成した企画、スケジュールに沿って3Dゲーム制作を実施する	2後	92			○		○								○ ○ ○
○		3DCG演習Ⅱ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2後	52			○		○								
○		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	72			○		○								
○		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	72			○		○								
○		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	2後	32			○		○								

○		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				○	○	○						
○		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	20			○		○							○
○		一般教養 I	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	2後	20			○		○							○
○		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			○		○							○
○		ゲーム制作演習 III	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行う	3前	94				○		○						○
○		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	68			○			○						○
○		C#	C#のコーディング方法を学ぶ	3前	32				○		○						○
○		グループ制作演習	短期間でグループでゲーム制作を行う	3前	48				○		○						○
○		ドキュメンテーション I	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3前	26				○		○						○
○		Unity	Unityにおけるゲーム作りを学習する	3前	52				○		○						○
○		Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3前	52				○		○						○
○		一般教養 II	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3前	26			○			○						○
○		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	26			○			○						○
○		ゲーム制作演習 IV	卒業研究と並行して実施し、チーム制作のゲームの質を高めていく	3後	96				○		○						○

○		一般教養Ⅲ	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3 後	32	○		○		○			
○		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	64	○		○		○			
○		ドキュメンテーションⅡ	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3 後	16		○		○			○	
○		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	##		○		○			○	
○		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	##		○		○			○	
○		卒業研究Ⅲ	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	36		○		○			○	
合計				59科目		3054単位時間(単位)							

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
- 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。