

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																								
国際情報工科自動車大学校	平成13年12月11日	水野 和哉	〒963-8811 福島県郡山市方八町2丁目4番地15号 (電話) 024-956-0030																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人 新潟総合学院	平成7年3月24日	池田 祥護	〒951-8065 新潟県新潟市中央区東堀通一番町494番地3 (電話) 025-210-8565																								
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	ゲームソフト開発科	平成22年文部科学省 告示第31号	-																							
学科の目的	本校は、工業関係、文化教養関係の専門課程を設置し、社会に貢献しうる人材を養成することを目的とする																										
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	2749時間	741時間	465時間	1543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																						
75人	71人	0人	3人	3人	6人																						
学期制度	■前期:4月1日~9月30日 ■後期:10月1日~3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法																							
長期休み	■新緑休業:4月29日~5月7日 ■夏季:7月25日~8月31日 ■冬季:12月25日~1月7日 ■春季:2月11日~4月10日		卒業・進級 条件	■総出席率90以上(補講による充当分は含まず) ■科目評価すべての科目C以上 ■基準検定の取得・課題の提出																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 個人面談の実施 保護者面談の実施 補習の実施		課外活動	■課外活動の種類 サークル活動等 ■サークル活動: 有																							
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(平成28年度卒業生) ゲームプログラマー、ゲーム開発会社、IT関連企業 ■就職指導内容 面接指導、履歴書作成指導、自己判断の指導等 ■卒業生数 16 人 ■就職希望者数 16 人 ■就職者数 16 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 : (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)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■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>情報処理技術者能力検定</td> <td>③</td> <td>17人</td> <td>17人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング能力認定</td> <td>③</td> <td>17人</td> <td>12人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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 ・日本ゲーム大賞2015アマチュア部門 優秀賞 受賞 ・日本ゲーム大賞2017アマチュア部門 優秀賞 受賞				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報処理技術者能力検定	③	17人	17人	C言語プログラミング能力認定	③	17人	12人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
情報処理技術者能力検定	③	17人	17人																								
C言語プログラミング能力認定	③	17人	12人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 3 名 平成28年4月1日時点において、在学者69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66名(平成29年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更のため。 ■中退防止・中退者支援のための取組 クラス担任制を生かし状況の把握を必要に応じてスクールカウンセリング制度を併用し防止に努めている。		■中退率 4 %																								
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 特待生制度として、選考により認定された方、3-4年制課程の学科への入学を希望する高校新卒者の方を対象に免除を与えています。 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象・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.wiz.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

ゲーム制作に精通出来る人材育成は昨今の業界事情により実践的かつ最新知識・技能を有する者のニーズが必要である事は明白であり、職業教育にてその条件を満たす人材を輩出することが責務であることから、当該学科においては、要件を満たした教職員からの授業のほか、ゲーム制作のプロの兼任教員から指導を行っている。今後も企業側・学生側双方の意見、改善点を各々フィールドバックし、教育課程の改善を行う方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

委員会の目的として「教育課程編成の改善」を主とするため、教務部の指導・助言機関として位置づけ、委員会での協議事項を学校管理者で検討し、さらに本校及びグループ校の意見等を取り入れながら教育課程へ反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年11月7日現在

名前	所属	任期	種別
中林 寿文	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本	平成25年11月1日～	①
石本 則子	株式会社 スタジオフェイク	平成25年11月1日～	③
渡辺 雅央	2Dファンタジスタ	平成25年11月1日～	③
佐藤 充	株式会社 マユックス	平成25年11月1日～	③
和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校 副校長	平成25年11月1日～	
阿部 一則	国際情報工科自動車大学校 教務部長	平成28年4月1日～	
田村 裕樹	国際情報工科自動車大学校 ゲーム分野学科長	平成25年11月1日～	
青木 健介	国際情報工科自動車大学校 ゲーム分野教員	平成25年11月1日～	
市川 英将	国際情報工科自動車大学校 ゲーム分野教員	平成28年4月1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2回

(開催日時)

第1回 平成29年7月26日 17:00～18:00

平成28年度第1回 平成28年11月8日 17:00～18:00

第2回 平成30年2月14日(予定)

平成28年度第2回 平成29年1月30日 17:00～18:00

(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28年度委員会で座学よりも実務が重要という意見が多くあった為、平成29年度に実務科目を充実させた。また、技術についても目まぐるしく刷新されるため業界動向の理解と最新技術を随時カリキュラムへ導入することを進められた。これらを取り入れたことで日本ゲーム大賞では全国レベルの成果を上げることが出来るようになり、VRなどを活用した作品を作れるようになった。業界への就職実績も好転している。

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

卒業後の即戦力を目指すため、インターンシップ実習及び、プロのゲームプログラマーからの指導強化を図り、特に受入れ企業に対しては、マンツーマンの指導者対応を要請するとともに、複数部署での実務研修を実施する方針とする。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

学生個々の課題、目標を明確に出来るようなフィールドバック方法を確立し、企業側担当者による到達度、評価を、文書とともに点数化し、スキルアップを図る。

(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
ゲーム制作	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行う	株式会社ファリアー

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やっていること。」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

基本は企業現場からの教員採用を前提としているが、学校内部で教員年数を重ねていくにつれて、ややもすれば過去の知識・経験のまま陳腐化した教育を施す危険性もある。このため、就業規則第57条等による教育・研修体制、特に外部研修を充実させ、日々の研鑽とスキルアップを図る方針とする。

(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

平成28年8月

ゲーム業界最大の開発者向けカンファレンスである「CEDEC」に専任教職員全員が参加し最新技術や業界動向を学んだ

② 指導力の修得・向上のための研修等

平成28年11月

教職員向けの勉強会 日ごろの業務の意見交換を中心とした研修を実施

(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

平成29年8月

「CEDEC」参加

② 指導力の修得・向上のための研修等

平成29年10月

教職員勉強会(内部)

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

学校関係者評価については、文部科学省策定の「専修学校における学校評価ガイドライン」をベースに、任意団体である全国専門学校経営研究会(加盟校:26法人113校)により協議検討を重ねた「自己点検・評価基準」を主に、点検基準表を策定し、学校が委員会等の点検・評価を基に作成し、学校長が再点検の上、学校運営に反映させる方針とする。

(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	教育理念、教育目的、教育目標
(2) 学校運営	教育の内容・管理運営・改革改善
(3) 教育活動	教育の内容
(4) 学修成果	教育目標の達成度と教育効果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育の実施体制
(7) 学生の受入れ募集	学生支援
(8) 財務	管理運営(法人)
(9) 法令等の遵守	管理運営
(10) 社会貢献・地域貢献	社会的活動
(11) 国際交流	

※(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年度委員会、自己点検評価に基づき不備な点の改善、方向性の決定、優良な点の継続、及び次年度以降の解決・取組課題について協議実施。評価委員からの意見として「管理運営」に関して防犯システム自体は勿論有効だが、犯罪抑止の観点より「防犯カメラの設置」についての犯罪抑止事例が意見として提案され設置を強く勧められ平成29年6月よりカメラを設置した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年11月7日現在

名前	所属	任期	種別
志賀 光晴	一般社団法人 福島県自動車整備振興会	平成25年11月1日～	公共団体委員
嶋影 健一	公益社団法人 日本建築家協会 東北支部	平成25年11月1日～	企業等委員
中林 寿文	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本	平成25年11月1日～	企業等委員
若松 信一郎	光栄電気通信工業株式会社	平成25年11月1日～	企業等委員
佐藤 理夫	福島大学 共生システム理工学類	平成25年11月1日～	教授
杉山 安洋	日本大学 工学部 情報工学科	平成25年11月1日～	教授
青柳 喜一郎	元学校長	平成25年11月1日～	元学校長
和田 秀勝	副校長	平成25年11月1日～	副校長
阿部 一則	教務部長	平成28年 4月1日～	教務部長
市田 比佐浩	事務局長	平成25年11月1日～	事務局長

(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.wiz.ac.jp/>

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

当校の教育内容、内部活動、外部活動、資格・コンペ・表彰、また学校経営に係る事項等の実績については、公益法人として、関連団体・関連業界・学生就職先のほか、広く万人に発信する。

(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	教育理念、教育目的、教育目標
(2)各学科等の教育	教育の内容・管理運営・改革改善
(3)教職員	教育の内容
(4)キャリア教育・実践的職業教育	教育目標の達成度と教育効果
(5)様々な教育活動・教育環境	学生支援
(6)学生の生活支援	教育の実施体制
(7)学生納付金・修学支援	学生支援
(8)学校の財務	管理運営(法人)
(9)学校評価	管理運営
(10)国際連携の状況	社会的活動
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

URL: <http://www.wiz.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームソフト開発科) 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 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	
○			C言語プログラミング	C言語の学習及びプログラミングの基礎を学ぶ	1通	90	-	○			○		○		
○			ゲームプログラミングⅠ	C言語を使用し、ゲーム開発の基礎的な処理を学習する	1通	90	-			○	○		○		
○			2 DCG	画像処理ソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	45	-		○		○			○	
○			ゲーム数学Ⅰ	方程式と三角関数の学習及びゲームへの応用を学ぶ	1前	30	-	○			○		○		
○			コンピュータ概論	コンピュータに関する基礎的な知識を学ぶ	1通	75	-	○			○		○		
○			3 DCG	3 DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1通	90	-		○		○		○		
○			ゲームエンジン実習	ゲームエンジンの使い方を学習し、それを用いたゲーム開発を行う	1通	90	-		○		○		○		
○			ゲームプランニング	ゲームの企画を通じて発想法・ディスカッション・プレゼンテーションの技法を学習する	1通	60	-	○			○			○	
○			ゲーム数学Ⅱ	ゲームに関するベクトル・行列を中心とした数学を学習する	1後	30	-	○			○		○		
合計					9	科目	単位時間(600 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	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。

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームソフト開発科) 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 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	
○			MS Office	MSOfficeのオペレーションを総合的に学習する	1 後	30	-	○			○				
○			テクスチャデザイン	2 DCGソフトと3 DCGソフトを連携させた応用科目	1 後	45	-	○			○				
○			プレゼンテーション	一般的なプレゼンテーション技法の学習	1 後	15	-	○			○			○	
○			C++プログラミング	C++言語の基礎を学習する	1 後	75	-	○			○			○	
○			ゲームプログラミングⅡ	C++言語を用いたゲームプログラミングの応用科目	1 後	135	-			○	○			○	
○			ゲーム制作	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行う	2 通	500	-			○	○			○	○
○			ゲームプログラミングⅡ	C++言語を用いたゲームプログラミングの応用科目	2 前	45	-			○	○			○	
○			CG概論	コンピュータグラフィクスの基礎を学習する	2 通	46	-	○			○			○	
○			ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンを使ったゲームの応用を学習する	2 前	45	-	○			○			○	
合計					9	科目	単位時間(936 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	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。

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームソフト開発科) 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 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	
○			シェーダプログラミング	画像処理専用のプログラミング技術を学習する	2 後	45	-	○			○		○		
○			ゲーム物理学	物理学に関する基礎学習を行う	2 前	30	-	○			○		○		
○			ゲームサウンド基礎	音楽作成ソフトのオペレーションを学ぶ	2 前	30			○		○			○	
○			著作権法	著作権についての学習	2 後	14	-	○			○		○		
○			就職実務	ゲーム業界についての学習とそれに対する就職活動の行い方を学ぶ	2 後	30	-	○			○		○		
○			Javaプログラミング	Java言語の基礎を学習する	2 前	90	-	○			○		○		
○			モバイルゲームプログラミング	スマートフォン向けゲームの開発手法を学ぶ	2 後	45	-				○	○	○		
○			ゲーム制作	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行う	3 前	300	-				○	○	○	○	
○			OpenGLプログラミング	OpenGLを用いたグラフィックス処理を学習する	3 後	30	-			○	○		○		
合計					9	科目	単位時間(614 単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	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。

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームソフト開発科) 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 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	
○			シェーダプログラミング	画像処理専用のプログラミング技術を学習する	3 前	45	-	○			○		○		
○			ソーシャルゲームプログラミング	サーバーとの通信やデータベースとの連携を中心としたプログラミングを学習する	3 通	138	-				○	○		○	
○			ゲームサウンド制作	ゲーム制作で使用する音源の制作を行う	3 前	20	-				○	○		○	
○			ActionScript	アニメーションソフトのオペレーションとプログラミング手法を学習する	3 後	30	-		○		○			○	
○			Javaプログラミング	Java言語の基礎を学習する	3 前	66	-	○			○		○		
○			Webプログラミング	JavaScript言語の学習を中心に動的なウェブページの作成を学ぶ	3 前	30	-	○			○			○	
○			卒業研究	最新の技術動向をもとに各自がテーマを設定し成果物の開発を中心とした研究を行う	3 後	270	-				○	○		○	
合計			7 科目		単位時間(599 単位)										
						合計時間数				2749単位時間					
卒業要件及び履修方法								授業期間等							
								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。