

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		和田 秀勝		〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-15 (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 国際総合学園		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	ゲーム開発の根幹となるプログラミング技術を得得し、ゲームプログラマとしての就職を目指します。その過程ではコンピュータに関する幅広い知識や、チーム開発による伝達能力の向上と作品制作におけるユーザビリティ・ホスピタリティの学習を行い社会の幸福度向上に貢献できる人材の育成を行います。																						
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	2749		360	1119	1270	0	0															
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内数)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																
90人		76		2	3	5	8																
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 年2回のテスト実施。評価点数の応じた4段階評価。																	
長期休み	■新緑休業:4月29日~5月7日 ■夏季休業:7月25日~8月31日 ■冬季休業:12月25日~1月7日 ■春季休業:2月11日~4月10日				卒業・進級 条件	■総出席率90%以上 ■科目評価すべての科目C以上 ■基準検定の取得・課題・作品の提出																	
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・定期面談の実施 ・必要に応じた三者面談の実施 ・出席管理				課外活動	■課外活動の種類 ・ボランティア活動(各種ボランティア活動実施) ・学園祭実行委員会(学園祭の告知、PR) ・卒業パーティー実行委員会(卒業パーティーの企画運営) ■サークル活動: 有																	
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) ゲーム業界:(株)スクウェア・エニックス、(株)サクセス、(株)ハイド IT業界:(株)ビズワークス、(株)シンク、(株)日本アドシス				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30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報)																	
	■就職指導内容 就職研修開催、模擬面接試験実施、個別履歴書添削、個別 面接指導など ■卒業生数 : 20 人 ■就職希望者数 : 20 人 ■就職者数 : 20 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 100 % ■その他 : 100 % (平成 30 年度卒業者に関する 令和1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>情報処理技術者認 定試験3級</td> <td>③</td> <td>25人</td> <td>25人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミン グ能力認定試験</td> <td>③</td> <td>25人</td> <td>24人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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)</p>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	情報処理技術者認 定試験3級	③	25人	25人	C言語プログラミン グ能力認定試験	③	25人	24人		
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
情報処理技術者認 定試験3級	③	25人	25人																				
C言語プログラミン グ能力認定試験	③	25人	24人																				
中途退学 の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 1.32 % 平成30年4月1日時点において、在学者77名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者76名(平成31年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更				■中退防止・中退者支援のための取組 担任制度の採用、学生と定期的な個別面談の実施、新入生保護者対象説明会実施、進級生保護者面談会実施、スクールカウンセリング制度 採用、退学後の進路確認面談など																		
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有・無 【各種特待生制度】 受験する際に書類審査・面接試験結果、ランク判定により5万円~25万円の授業料免除 【進級時特待生制度】 2年生、3年生および4年生に進級する際、一定の条件を満たした者に対して5万円または10万円の授業料免除 ■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: 有・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://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
業界団体、学術有識者や業界企業などで編成する「教育編成委員会」を設置。業界の専門性に関する動向や産業振興の方向性など、今後必要となる知識、技術、技能など十分に把握、分析を行い実践的職業教育に必要な授業科目の開設や授業内容の改善と提案を行い、企業の要請をいかしつつ教育の質の確保と向上に努める。

(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
教育課程編成委員会は現状の教育課程内容を認識し、関係する業界動向を業界動向、最新の知識、機材、手法等と併せて改善が必要とされる課題を抽出し、新教育課程案を作成する。業界動向、外部環境等と併せた分析、考察を行い総合的に検討、評価し新教育課程を決定する。新教育課程は次年度以降の教育課程に反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿 令和2年5月31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30年9月5日～ 令和2年7月31日(2年)	①
石本 則子	株式会社 スタジオフェイク	平成30年9月5日～ 令和2年7月31日(2年)	③
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ	平成30年9月5日～ 令和2年7月31日(2年)	③
和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校	平成25年11月1日～	学校長
阿部 一則	国際情報工科自動車大学校	平成28年4月1日～	教務部長
鈴木 友二	国際情報工科自動車大学校	平成30年4月1日～	統括学科長
田村 裕樹	国際情報工科自動車大学校	平成25年11月1日～	学科長
青木 健介	国際情報工科自動車大学校	平成25年11月1日～	教務
市川 英将	国際情報工科自動車大学校	平成28年4月1日～	教務

※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
(年間の開催数及び開催時期)
年2回開催 (11月、2月)

(開催日時(実績))
第1回 令和元年7月19日 16:00～16:30
第2回 令和2年3月18日 13:45～14:15

(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
ゲーム業界ではUnrealEngine4を使用した業務が限定的になっていることから、過剰にカリキュラムに盛り込む必要はないという指摘をいただいた。次年度より増やす予定だった内容については検討することとする。また、近年はコンテストの受賞から遠ざかっていることもあり、学生への共有事項をまとめ常に見れるように共有するべきとの指摘があった。次年度に向けて準備を進める。

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

実習・演習ではゲーム開発会社の監修のもと、実践と同じ役割構成、開発期間、マイルストーンを定める。各マイルストーンでは連携企業による進捗確認を行い現場さながらの環境を再現する方針とする

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

※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
 ゲーム制作実習では開発現場と同じく、プログラマー・グラフィックデザイナー・プランナーの役割を設定し、3～6名程度のチームを複数設ける。各チームは自分たちでオリジナルのゲームタイトルを企画し、連携企業の指示を仰ぐ。その後、企画書作成、作品制作、発表を行っていく。学修成果は完成した作品のクオリティとそれまでの進捗状況やチーム内での連携を連携企業の目線で評価する。

(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

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

研修名「CEDEC」(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)
 期間:令和元年9月4日(水) 対象:ゲーム分野専任教員
 内容:米国法人エンハンスの水口哲也氏によるゲームとテクノロジーの融合とその未来についての講義

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「ゲーム業界就職セミナー」(連携企業等:株式会社アライアンス)
 期間:令和元年10月25日・12月12日の2回 対象:就職年次担当の専任職員1名
 内容:ゲーム業界の採用に関わる現状とそれに向けた就職活動の行い方の講義

(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「CEDEC」(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)
 期間:令和元年9月2日(水) 対象:ゲーム分野専任教員
 内容:講義形式によるゲーム開発の最新技術や動向の共有

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「ゲーム業界就職セミナー」(連携企業等:株式会社アライアンス)
 期間:令和2年全3回 日程未定 対象:就職年次担当の専任職員1名
 内容:ゲーム業界の採用に関わる現状とそれに向けた就職活動の行い方の講義

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30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

令和2年5月31日現在

名前	所属	任期	種別
小野 隆	一般社団法人 福島県自動車整備振興会	平成31年3月20日～ 令和2年3月31日(1年)	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31年3月20日～ 令和2年3月31日(1年)	業界団体委員
中林 寿文	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会	平成31年3月20日～ 令和2年3月31日(1年)	企業等委員
若松 信一郎	光栄電気通信工業株式会社	平成31年3月20日～ 令和2年3月31日(1年)	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31年3月20日～ 令和2年3月31日(1年)	教授

※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: <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

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

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30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	-		○		○		○		
○			2DCG	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	-	○			○		○		
○			3DCG	3DCG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	600			単位時間 (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30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ッ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	936 単位時間 (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30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	614 単位時間 (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30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		599 単位時間 (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。