

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				
専門学校 国際情報工科大学校	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				
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。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	ゲームグラフィック科	平成25年1月29日 文部科学大臣告示2号				
修業年限	昼夜	総授業時数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼間	3060	208	912	1940	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			
30人	17人	2人	3人	5人			
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前期：4月1日から9月30日まで ■ 後期：10月1日から3月31日まで 		成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■ 成績表： 有 ■ 成績評価の基準・方法 評価点数に応じた4段階評価制			
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学年始め：4月1日から4月10日まで ■ 夏季：7月25日から8月31日まで ■ 冬季：12月25日から1月7日まで ■ 学年末：2月11日から3月31日まで 		卒業・進級条件	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 			
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■ クラス担任制： 有 ■ 長期欠席者への指導等の対応 家庭訪問、三者面談を随時実施		課外活動	<ul style="list-style-type: none"> ■ 課外活動の種類 学生ボランティア等			
就職等の状況	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主な就職先、業界等 ゲームグラフィックデザイナー、キャラクターデザイナー、ゲームイラストレーター		主な資格・検定等	<ul style="list-style-type: none"> ■ サークル活動： 有 <ul style="list-style-type: none"> ・ 色彩検定 ・ Photoshopクリエイター能力検定試験 ・ Illustratorクリエイター能力検定試験 ・ CGクリエイター検定 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 就職率^{※1} : 100 % ■ 卒業者に占める就職者の割合^{※2} : 100 % ■ その他 (平成 26 年度卒業者に関する平成27年5月1日 時点の情報)						
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中途退学者 0名 ■ 中退率 0 % 平成26年4月1日 在学者 16名 (平成26年4月1日 入学者を含む) 平成27年3月31日 在学者 16名 (平成27年3月31日 卒業者を含む)						
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中途退学の主な理由 対象なし						
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中退防止のための取組 クラス担任制を活かし状況の把握をし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						
ホームページ	URL : http://www.wiz.ac.jp/						

※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)

ゲームグラフィック業界にて活躍出来る人材育成において、より実践的かつ最新の知識・技能を有する者を輩出することが専門課程の責務であることから、当該学科においては、実習を多く履修できるカリキュラム運営であり現在実務に従事する非常勤講師の講義(座学)のほか、実践的なゲーム開発を履修出来る特別講義をゲームソフト開発科と合同授業で実施している。今後も企業側・学生側双方の意見、改善点を各々フィードバックし、教育課程の改善を行う方針とする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
村 上 史 成	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 副校長
和 田 秀 勝	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 教務部長
田 村 裕 樹	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 学科長
青 木 健 介	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 教員
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 副理事長
石 本 則 子	株式会社 スタジオフェイク 代表取締役 会長
渡 辺 雅 央	合同会社 2DFantasia 代表社員
佐 藤 充	株式会社 マユックス 取締役社長

(開催日時)

第1回 平成27年7月29日 17:00 ~ 18:00
第2回 平成27年9月7日 17:00 ~ 18:30

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)

卒業後の即戦力を目指すため、実情に合わせたグラフィックソフトを使用した実習内容を強化し、受入れ企業に対しては、マンツーマン指導の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。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲーム制作Ⅱ	ゲームソフト開発科と合同でゲーム作品の開発を行う	合同会社2DFantasia

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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、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。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会等の全委員の名簿)

平成27年9月30日現在

名 前	所 属
青 柳 嘉 一 郎	専門学校 国際情報工科大学校 元学校長
志 賀 光 晴	一般社団法人 福島県自動車整備振興会 専務理事
嶋 影 健 一	公益社団法人 日本建築家協会東北支部 会員建築家
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 副理事長
若 松 信 一 郎	光栄電気通信工業株式会社 代表取締役社長
佐 藤 理 夫	福島大学 共生システム理工学類 教授
杉 山 安 洋	日本大学 工学部 情報工学科 教授

(学校関係者評価結果の公表方法)

[URL:http://www.wiz.ac.jp/shokujitsu.html](http://www.wiz.ac.jp/shokujitsu.html)

5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:http://www.wiz.ac.jp/](http://www.wiz.ac.jp/)

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームグラフィック科) 平成27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	
○			デッサン I	デッサンを通して画力の向上を目指す	1通	192				○	○			○	
○			キャラクターデッサン I	手書きによる2Dキャラクターの書き方を学習し画力の向上を目指す	1通	192				○	○			○	
○			ゲームグラフィック I	キャラクター・背景・UIを中心にゲームならではの書き分けを学習する	1前	96				○	○		○		
○			背景・構図 I	パースを用いた背景の書き方を学習する	1前	64				○	○			○	
○			3DCG基礎	3Dオーサリングソフトの基本操作を学習する	1前	96			○		○		○		
○			Photoshop I	画像編集ソフトの基本操作を学習する	1前	32			○		○			○	
○			Illustrator I	イラスト作成ソフトの基本操作を学習する	1前	32			○		○			○	
○			色彩	色彩学の学習	1前	32		○			○			○	
○			ゲームプランニング	ゲームの企画について学習する	1後	32		○			○		○		
合計					9科目		768単位時間(単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：卒業制作課題提出	1学年の学期区分	2期
履修方法：座学及び専用教材を使用した実習・演習	1学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 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。
- 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グラフィック科) 平成27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	
○			コミュニケーション	チーム制作で必要となるコミュニケーションの取り方について学ぶ	1後	16			○				○		
○			ゲームグラフィックⅡ	キャラクター・背景・UIを中心にゲームならではの書き分けを学習する	1後	32				○	○			○	
○			デジタルペイントⅠ	画像処理ソフトを用いた色の塗り方について学習する	1後	48				○	○				○
○			ゲーム制作Ⅰ	ゲームソフト開発科と合同でゲーム作品の開発を行う	1後	96				○	○			○	
○			進級制作Ⅰ	進級課題としてオリジナル作品の制作を行う	1後	90				○	○			○	
○			デッサンⅡ	デッサンを通して画力の向上を目指す	2通	192				○	○				○
○			キャラクターデッサンⅡ	キャラクターデッサンⅠ	2前	96				○	○				○
○			背景・構図Ⅱ	背景・構図Ⅰ	2前	64				○	○				○
○			ゲーム3DCGⅠ	ゲームで用いられる3DCGの基礎を学習する	2通	192			○		○			○	
合計				9科目		826単位時間(単位)									

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：卒業制作課題提出	1学年の学期区分	2期
履修方法：座学及び専用教材を使用した実習・演習	1学期の授業期間	週

(留意事項)

- 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。
- 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グラフィック科) 平成27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	
○			グラフィックデザイン	DTPについて学習する	2前	64		○			○			○	
○			Photoshop II	画像編集ソフトの応用的な使用方法を学ぶ	2前	32		○			○				○
○			Illustrator II	イラスト作成ソフトの応用的な使用方法を学ぶ	2前	32		○			○				○
○			3D背景制作	3DCGを用いた背景のモデリングとテクスチャの作り方を学習する	2後	48				○	○				○
○			プレゼンテーション	プレゼンテーションの技法を学ぶ	2後	16		○			○				○
○			就職実務 I	それぞれの業界の特徴を学習し、就職活動の進め方や意識について学び、実際の活動に備える	2後	32		○			○			○	
○			デジタルペイント II	画像処理ソフトを用いた色の塗り方について学習する	2後	48				○	○				○
○			ゲーム制作 II	ゲームソフト開発科と合同でゲーム作品の開発を行う	2通	144		○			○			○	○
○			進級制作 II	ゲームソフト開発科と合同でゲーム作品の開発を行う	2後	90				○	○			○	
合計					9科目		506単位時間(単位)	

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：卒業制作課題提出	1 学年の学期区分	2期
履修方法：座学及び専用教材を使用した実習・演習	1 学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 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。
- 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グラフィック科) 平成27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	
○			デッサンⅢ	デッサンを通して画力の向上を目指す	3通	96			○	○			○		
○			ゲームグラフィックⅢ	各種ゲームグラフィックの作成 ポートフォリオ掲載用作品の作成	3通	96			○	○			○		
○			ゲーム3DCGⅡ	ゲームで用いられる3DCGの作成	3通	192		○		○			○		
○			キャラクターモーション	3Dキャラクターのアニメーションを作成する	3前	96			○	○			○		
○			Webコンテンツデザイン	ホームページで使用される素材の作成方法を学習する	3前	96		○		○			○		
○			CG概論	コンピュータ・グラフィックスについての知識を学ぶ	3前	32		○		○			○		
○			著作権概論	著作権法について学習する	3前	32		○		○			○		
○			就職実務Ⅱ	就職活動の進め方について学習する	3前	16		○		○			○		
○			ポートフォリオ制作	作品集の作成を行う	3前	16			○	○			○		
合計					9科目		672単位時間(単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：卒業制作課題提出	1学年の学期区分	2期
履修方法：座学及び専用教材を使用した実習・演習	1学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 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。
- 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グラフィック科) 平成27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	
○			ゲーム制作Ⅲ	ゲームソフト開発科と合同でゲーム作品の開発を行う	3 通	144			○	○		○			
○			卒業制作	在学の集大成となる作品の制作を行う	3 後	144			○	○		○			
合計					2科目				288単位時間(単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件：卒業制作課題提出	1 学年の学期区分	2期
履修方法：座学及び専用教材を使用した実習・演習	1 学期の授業期間	17週

(留意事項)

- 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。
- 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。