

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																		
国際情報工科大学		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古町通二番町541番地 (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	ゲームグラフィック科		平成29年度文部科学省認定	-																		
学科の目的	ゲーム開発特有のグラフィック系ソフトやその技術を習得し、ゲームグラフィックデザイナーとしての就職を目指します。その過程ではデッサンや色彩に関する習得します。また、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28年2月19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	2907	288	15	2604	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																		
40人	23人	0人	1人	5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 年2回の試験を実施。試験の点数、実習成果、授業課題から点数配分を行い点数に応じたA～Dの4段階評価 A評価: 100～80点、B評価: 79～70点 C評価: 69～60点、D評価: 59～0点																		
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		卒業・進級するためには以下の3つの要件をすべて満たしている必要がある ■総出席率90%以上 ■科目評価すべての科目C以上 ■進級基準基準検定の取得・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)																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(令和2年度卒業生) ゲーム業界、広告業界、他		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 (令和2年度卒業生に関する令和3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				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>色彩検定</td> <td>③</td> <td>5人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定</td> <td>③</td> <td>12人</td> <td>8人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩検定	③	5人	2人	CGクリエイター検定	③	12人	8人				
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
色彩検定	③	5人	2人																				
CGクリエイター検定	③	12人	8人																				
		■卒業生数 : 7 人 ■就職希望者数 : 6 人 ■就職者数 : 5 人 ■就職率 : 83.3% ■卒業者に占める就職者の割合 : 71.4%				※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)																	
		■その他 ・未就職者1名(独自活動) ・未内定者1名(就職活動継続中)				■自由記述欄 日本キャラクターデザイン大賞 奨励賞																	
		(令和2年度卒業生に関する令和3年5月1日時点の情報)																					
中途退学の現状	■中途退学者 1名 令和2年4月1日時点において、在学者26名(令和2年4月1日入学者を含む) 令和3年3月31日時点において、在学者25名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更		■中退率 3.8%																				
		■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年生および3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、企業へ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、各学科で新教育課程案を作成する。新教育課程案を学校管理者が総合的に検討、学校長の許可を経て決定する。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3年6月30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	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	①
石本 則子	株式会社 スタジオフェイク	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	③
和田 秀勝	国際情報工科自動車大学校 学校長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
阿部 一則	国際情報工科自動車大学校 教務部長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
鈴木 友二	国際情報工科自動車大学校 教務部長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
田村 裕樹	国際情報工科自動車大学校 ゲーム分野学科長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	
青木 健介	国際情報工科自動車大学校 専任教員	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	

※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2年11月18日 14:30～15:00

第2回 令和3年2月22日 16:30～17:00

(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

・委員会からエフェクトデザイナーの需要が増えてきているとの意見をいただき、次年度のカリキュラム(科目:グラフィックデザイン)にエフェクトの授業を取り入れることを検討する

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
ゲーム制作実習	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2年9月2日（水） 対象：ゲーム分野教員 内容：ポストコロナ社会とVRとゲームについての研修		
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12月17日・1月21日・3月11日の3回 対象：ゲーム分野教員 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指導と対応方法		
(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3年8月24日（火） 対象：ゲーム分野教員 内容：ゲーム開発の最新技術や動向についての研修		
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3年全3回 日程未定 対象：ゲーム分野教員 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指導と対応方法		

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」
 (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	
(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

令和2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「教育の実施体制」に関して環境・エコ活動についての取り組みは重要である。学生と一緒に授業として取り組むことはどうかとの意見があり、今後の取り組みについて検討していく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和3年6月30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	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2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	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2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	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	業界団体委員
嶋原 健太郎	光栄電気通信工業株式会社	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
鹿又 将征	株式会社アルサ	令和4年1月20日～ 令和5年3月31日 (1年2ヶ月)	企業等委員
佐藤 理夫	福島大学 共生システム理工学類	令和3年4月1日～ 令和4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。

(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/>

公表時期: 令和3年12月

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	
(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 ゲームグラフィック科) 令和3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	
○			ゲームエンジン実習 I	ゲームエンジンの使い方を学習し、オリジナルゲーム作品を作ります。	1通	90	-			○	○		○		
○			色彩学	色彩学について学習し、色彩検定の取得を目指す	1通	57	-	○			○		○		
○			3Dモデリング実習	3DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	45	-			○	○		○		
○			キャラクターデザイン	2DCGソフトの使い方を学習し、キャラクターを作る過程を学習します	1通	180	-			○	○			○	
○			2DCG実習 I	Adobe Photoshopのオペレーションを学習する	1前	60	-			○	○			○	
○			2DCG実習 II	Adobe Illustratorのオペレーションを学習する	1前	60	-			○	○			○	
○			デッサン	デッサンを通して画力の向上を目指します	1通	135	-			○	○			○	
○			ゲームグラフィック	ゲームに必要なユーザーインターフェースやロゴの作成方法を学びます。	1後	45	-			○	○			○	
○			ゲーム制作実習	チーム制作において、状況性の補助をしながらゲーム開発に必要な技術を学びます	1後	135	-			○	○		○	○	
小計						9科目	807 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)

- 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) 令和3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	
○			3Dアニメーション実習	3DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1後	45	-			○	○		○		
○			テクスチャデザイン	2DCGソフトを用いて、3DCGに張り付けるテクスチャの作り方を学習します	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	-		○		○			○	
○			グラフィックデザイン	DTPに関する知識を学び作品の印刷方法を学習します	1後	18	-			○	○			○	
○			ゲーム制作実習	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います	2通	441	-			○	○		○		○
○			デッサン	デッサンを通して画力の向上を目指します	2通	165	-			○	○			○	
○			ポートフォリオ制作	就職活動で必要になるポートフォリオの意図を学習しそのデザインの方向性を固めます	2通	90	-			○	○			○	
○			背景美術	風景を描く手法を学習します	2通	90	-			○	○			○	
○			3DCG実習	3Dアニメーションを制御するリグの付け方を中心に3DCGソフトの応用を学びます	2通	84	-			○	○		○		
小計				9科目		993 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 ゲームグラフィック科) 令和3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	
○			CG概論	コンピュータグラフィックスの基礎を学習します	2通	48	-	○			○		○		
○			2Dアニメーション実習 I	2Dアニメーションソフトのオペレーションを学習します	2前	30	-			○	○			○	
○			2Dアニメーション実習 II	2Dアニメーションソフトのオペレーションを学習します	2後	30	-			○	○			○	
○			就職実務	就職活動に必要なビジネスマナーを学びます	2後	48	-	○			○		○		
○			ゲーム制作実習	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います	3前	366	-			○	○		○		○
○			デッサン	デッサンを通して画力の向上を目指します	3通	180	-			○	○			○	
○			就職実務	就職活動に必要なビジネスマナーを学びます	3前	45	-	○			○		○		
○			ゲーム3DCG III	3Dアニメーションを制御するリグの付け方を中心に3DCGソフトの応用を学びます	3通	90	-			○	○		○		
○			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	180	-			○	○		○		
小計						9科目	1017 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)

- 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) 令和3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	
○			著作権法規	著作権法の学習を行う	3 後	45	-	○			○		○		
○			コミュニケーション 技法	ビジネスマナーとしてのコミュニケーション 技法を学ぶ	3 後	45	-	○			○		○		
小計					2科目		90			単位時間(単位)			
							合計時間数			2907		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)

- 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。