

職業実践専門課程等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			
学校法人国際総合学園国際情報工科自動車大学校		平成13年12月11日		双石 茂		〒 963-8811 (住所) 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 (住所) 新潟県新潟市中央区東堀通二番町541番地 (電話) 025-210-8565			
分野	認定課程名	認定学科名	専任士認定年度	高度専任士認定年度	職業実践専門課程認定年度				
工業	工業専門課程	ゲーム開発科3年制	平成29(2017)年度	-	平成26(2014)年度				
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習得し、ゲームプログラマー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。								
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	実際に企業で行われるゲーム開発になぞらえ、実習時間を多くとりチーム制作での作品制作を主軸とした実践的なカリキュラムを構築しています。その延長として国内最大級のイベントで作品を展示し、コンテストでの上位入賞を目指します。								
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	※単位時間、単位いずれかに記入		2,880 単位時間	492 単位時間	15 単位時間	2,373 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率				
90人	53人	0人		0%	0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		26人						
	■就職希望者数(D)		26人						
	■就職者数(E)		26人						
	■地元就職者数(F)		10人						
	■就職率(E/D)		100%						
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		38%						
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		100%						
	■進学者数		0人						
	■その他								
	(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等		(令和4年度卒業生) ゲーム業界: J's株式会社 IT業界: 株式会社福島情報処理センター・東芝テックソリューションサービス株式会社							
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: 評価結果を掲載したホームページURL						
当該学科のホームページURL	https://wiz.ac.jp								
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A: 単位時間による算定)								
	総授業時数		2,880 単位時間						
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数		1,068 単位時間						
	うち企業等と連携した演習の授業時数		0 単位時間						
	うち必修授業時数		3,045 単位時間						
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数		1,068 単位時間						
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		0 単位時間						
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)		0 単位時間						
	(B: 単位数による算定)								
	総単位数		0 単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した演習の単位数		単位							
うち必修単位数		単位							
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位							
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位							
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位							
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)			0人			
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)			1人			
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)			0人			
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)			0人			
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)			2人			
	計					3人			
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数					2人				

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、企業のを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6年9月1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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	①
石本 則子	株式会社ファンコーポレーション	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
渡辺 雅央	合同会社 2Dファンタジスタ	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	③
阿部 一則	国際情報工科自動車大学校 副校長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
鈴木 友二	国際情報工科自動車大学校 教務部長	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1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5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
青木 健介	国際情報工科自動車大学校 専任教員	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—
高橋 千頭	国際情報工科自動車大学校 専任教員	令和5年4月1日～ 令和6年3月31日(1年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、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。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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(8月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月31日 16:30～17:00

第2回 令和6年2月13日 16:00～16:30

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

ゲーム制作におけるチーム内の連携について、進捗確認やクオリティチェックを学生自身が行うことが重要だという意見があった。特に、作業を始める前にチーム内でミーティングを行うが、その際に制作途中の作品を見ながら一つずつ洗い出していくことが大切である。その際、学生は不慣れなために何をどういう風に共有すればよいのか判断がついていないのではないかという意見もあった。この改善のため、ミーティングやディスカッションの議題を策定する方法をレクチャーする必要があり、次年度はこれを明確にしていく方針となった。

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

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) 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

学生個々の課題、目標を明確にし、連携企業担当者による到達度、評価を点数化し、スキルアップを図る。

また、知識だけではなく実際にWebページ作成の演習を行い。即戦力となれる技術を身に付ける。また、作成だけでなくその後の運用管理まで学び、より実践に近い授業展開を行う。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作実習Ⅰ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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
ゲーム制作実習Ⅱ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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
ゲーム制作実習Ⅲ	2. 【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

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:	CESA
期間:	令和5年8月23日(水)～令和4年8月25(金)	対象:	専任教員
内容	最先端のAI技術がどのように実現されているか、どのような使い方があるのかを講師の知見から講演を受けた		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	退学抑止研修	連携企業等:	株式会社学び
期間:	令和5年4月11日(月)	対象:	専任教員
内容	記憶のメカニズム・脳科学を利用した学生指導の方法を学んだ		

研修名:	ハラスメント研修(アンガーマネジメント)	連携企業等:	社会保険労務士法人 こじま事務所
期間:	令和5年7月26日(水)	対象:	専任教員
内容	怒りの感情をコントロールすることで他人との接し方を良好にし、学生との信頼関係を築く方法を学んだ		

研修名:	ChatGPT業務効率化セミナー	連携企業等:	デジタルハリウッドアカデミー
期間:	令和5年12月20日(水)	対象:	専任教員
内容	生成AI使用の実例を体験し、業務効率化や授業での導入について学んだ		

(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:	CESA
期間:	令和6年8月21日(水)～令和6年8月23日(金)	対象:	専任教員
内容	コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有するカンファレンス		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	退学抑止に関するスキル・知識の向上	連携企業等:	公認心理師/臨床心理士 渡辺雅子
期間:	令和6年5月15日(水)	対象:	専任教員
内容	心理学の観点から理論を交えて学生の特性や接し方を学ぶことができた		

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、管理運営、改革改善
(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(法人)
(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6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。評価委員から全体を通じて適切に評価できているが、必要性を考慮し評価を上げてよい項目、実施しない方針と決めて対応する項目があるとの意見を頂いたため、次回から頂いた意見を考慮し自己点検を実施する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	公共団体 委員
水上 剛	公益社団法人 福島県建築士会	令和6年4月1日～ 令和7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	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委 員
山ノ井 靖	有限会社 山ノ井商事	令和6年4月1日～ 令和7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	令和6年4月1日～ 令和7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: URL:http://wiz.ac.jp/shokujitsu/

公表時期: 令和6年10月1日

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	学校概要・教育理念・教育目標
(2)各学科等の教育	学科別カリキュラム・特色・資格・就職実績
(3)教職員	専任教員・兼任教員紹介
(4)キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育・就職指導
(5)様々な教育活動・教育環境	学校行事・対外活動・イベント・施設・設備
(6)学生の生活支援	各種奨学資金・学生寮・住居紹介
(7)学生納付金・修学支援	各種奨学資金・学費サポート・特待生制度
(8)学校の財務	収支決算書
(9)学校評価	自己点検評価結果
(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: URL:http://wiz.ac.jp/shokujitsu/
公表時期: 令和6年10月1日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲーム開発科3年制)																
	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	
1	○			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前	105	-	○			○		○		
2	○			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前	90	-	○			○		○		
3	○			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前	90	-			○	○		○		
4	○			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、それを用いたゲーム開発を行う	1通	135	-			○	○		○		
5	○			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	-	○			○			○	
6	○			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	-	○			○		○		
7	○			2DCG実習Ⅰ	画像処理ソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	45	-			○	○			○	
8	○			3Dモデリング実習	3DCGソフトを用いたモデリングの基礎を学ぶ	1前	45	-			○	○		○		
9	○			ビジネスアプリケーション実習	MSOfficeのオペレーションを総合的に学習する	1後	30	-			○	○		○		
10	○			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	-		○		○			○	
11	○			3Dアニメーション実習	3DCGソフトを用いたアニメーションの基礎を学ぶ	1後	45	-			○	○		○		

12	○		テクスチャデザイン	2DCGソフトと3DCGソフトを連携させた応用科目	1後	45	-			○	○	○					
13	○		C++プログラミング	C++言語の基礎を学習する	1後	45	-		○		○	○					
14	○		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	-	○			○	○					
15	○		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	120	-		○		○	○					
16	○		ゲーム制作実習Ⅰ	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	1後	90	-				○	○	○	○			
17	○		ゲーム制作実習Ⅰ	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前	300	-				○	○	○	○			
18	○		ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンの使い方を学習する	2通	90	-				○	○	○				
19	○		C#プログラミング	C#言語の仕様を学習する	2通	75	-				○	○	○				
20	○		ゲーム物理学	物理学に関する基礎学習を行う	2前	30	-	○				○	○				
21	○		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	57	-	○				○	○				
22	○		就職実務	ゲーム業界についての学習とそれに対しての就職活動の行い方を学ぶ	2前	30	-	○				○	○				
23	○		DirectXプログラミング	ゲームエンジンの技術基盤となるDirectXの仕様を理解し、ゲームエンジンの開発を学習する	2後	45	-					○	○	○			
24	○		ゲーム制作実習Ⅱ	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後	273	-					○	○	○	○		
25	○		ゲーム制作実習Ⅲ	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後	90	-					○	○	○	○		
26	○		ゲーム制作実習Ⅲ	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	315	-					○	○	○	○		

27	○		ゲームエンジン実習Ⅱ	ゲームエンジンの使い方を学習する	3前	45	-	○			○	○		
28	○		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	90	-			○	○			○
29	○		DirectX プログラミングⅡ	ゲームエンジンの技術基盤となるDirectXの仕様を理解し、ゲームエンジンの開発を学習する	3通	90	-			○	○	○		
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	-			○	○	○		
31	○		著作権法規	著作権法の学習を行う	3後	30	-	○			○	○		
32	○		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	30	-	○			○	○		
合計					32 科目		2880 単位 (単位時間)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 総出席率90%以上、科目評価すべてC以上、卒業制作課題提出		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 科目出席率80%以上、科目評価C以上		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。