

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																																	
名古屋工学院専門学校		昭和51年4月1日		岩井 敬典		〒 456-0031 (住所) 名古屋市熱田区神宮四丁目7番21号 (電話) 052-681-1311																																	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																																	
学校法人電波学園		昭和34年3月31日		理事長 小川明治		〒 456-0031 (住所) 名古屋市熱田区神宮四丁目7番21号 (電話) 052-681-1311																																	
分野		認定課程名		認定学科名		専門士認定年度		高度専門士認定年度		職業実践専門課程認定年度																													
工業		工業専門課程		ゲーム総合学科		-		平成25(2013)年度		平成27(2015)年度																													
学科の目的		本学科は、ゲームコンテンツ制作に必要な知識・技術を有した専門技術者を育成するため様々な専門知識にあわせ、制作実習を主軸に置き、制作した作品を業界水準な評価の元、指導を行う事で実践的な教育を行う。																																					
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)		習得した知識・技術を基に、ゲームやCGIに関わる作品を制作する活動を実施している。9月・3月期には、全学生が作品制作に取り組み、完成した作品を発表・展示する活動を行う。その他、作品制作の成果物を基に、ゲームやCGIに関するコンテストへ応募した。取得資格:CGクリエイター検定・色彩検定。中退率:3.2%																																					
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																									
4年		昼間		※単位数時間、単位いづれかに記入 4,320 単位数時間 単位		1,008 単位数時間 単位		2,520 単位数時間 単位		3,024 単位数時間 単位		0 単位数時間 単位		0 単位数時間 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)																																	
160人		355人		1人		0%																																	
就職等の状況		■卒業生数(C) : 66 人 ■就職希望者数(D) : 63 人 ■就職者数(E) : 59 人 ■地元就職者数(F) : 35 人 ■就職率(E/D) : 94 % ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 59 % ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 89 % ■進学者数 : 1 人 ■その他 (令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲームコンテンツ制作業界																																					
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				無																																	
当該学科のホームページURL		URL:https://www.denpa.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: 単位数による算定) <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>6,552 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>144 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>4,320 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位数時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>144 単位数時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位数時間</td></tr> </table> (B: 単位数による算定) <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>										総授業時数	6,552 単位数時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位数時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	144 単位数時間	うち必修授業時数	4,320 単位数時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位数時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	144 単位数時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位数時間	総授業時数	単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位	うち必修授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位
総授業時数	6,552 単位数時間																																						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位数時間																																						
うち企業等と連携した演習の授業時数	144 単位数時間																																						
うち必修授業時数	4,320 単位数時間																																						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位数時間																																						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	144 単位数時間																																						
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位数時間																																						
総授業時数	単位																																						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位																																						
うち企業等と連携した演習の授業時数	単位																																						
うち必修授業時数	単位																																						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位																																						
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位																																						
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位																																						
教員の属性(専任教員について記入)		<table border="1"> <tr> <td>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通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)</td> <td>7人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>12人</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>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</td> <td>4人</td> </tr> </table>									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通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)	7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)	2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)	1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	12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	4人															
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通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)	7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)	2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)	1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	12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	4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

教育課程編成委員会は、就業先である、ゲームコンテンツ制作の各業界で職務を遂行するに必要な、知識・技術・技能などについて分析し、専門課程に必要な授業科目・授業内容・方法の改善・工夫などについて、提言を行う。その提言に基づき、本専門課程において、教育課程等の編成を行い、専門的、かつ実践的な職業教育を行う。

(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、「教育課程編成委員会規程」に基づき、メディア学部ゲームCG分野に意見を述べる事が出来る立場に位置し、「学校の組織図」に示すとおり、教育課程編成委員会より、ゲームCG分野主任に提言を行う。ゲームCG分野主任は、その提言を参考にし、教育課程等の編成を行い、学科長を経由し上申する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
芹田 豊裕	中部ゲーム産学協議会	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	①
山岡 大輔	株式会社ドラス	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
清水 薫樹	株式会社ナイトメアスタジオ	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
串井 康太	exsa株式会社	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	③
神谷 裕之	学校法人電波学園 名古屋工学院専門学校 メディア学部 部長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
谷口 順一	学校法人電波学園 名古屋工学院専門学校 ゲームCG学科 科長	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
土屋 信明	学校法人電波学園 名古屋工学院専門学校 ゲームCG学科 主任	令和6年4月1日～ 令和7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10月、3月

(開催日時(実績))

第1回 令和5年12月14日 16:30～17:30

第2回 令和6年 3月19日 16:30～17:30

(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。

実務で利用されるプログラム開発環境、CG制作環境の利用事例や今後の展望に関わる意見を基に、ゲームプログラム実習・ゲームグラフィック実習をはじめとする教育内容を計画している。また、制作活動への思いや求められる人材像の情報を学生教育に利用している。

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

実務としてゲームデザインに関わる者を教員に迎え、ゲームの企画・開発・販売の全ての業務から得た経験を基に、授業の企画、実施している。

(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

ゲームコンテンツ制作に関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の達成度評価指標等について定める。実習期間中は、担当教員が日常的な指導をしつつ、企業等の講師が中間的な評価や、専門性の高い技術的な指導等を定期的に行うなど、担当教員と企業等の講師が連携しながら授業運営を行う。学則の評価方法に基づき、100点満点で行う。

(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	科目概要	連携企業等
ゲームデザイン	ゲームクリエイターとして必要となる「ゲームデザイン力」を獲得し、制作実習において行うオリジナルゲームの開発に役立つようにする。	プチデポット(川勝 徹)

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

教員研修は「教職員研修規程」に基づき、現在もしくは将来必要とされる、知識や技能を修得させ、その職務に必要な能力および資質の向上を図る。

(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

教員研修は「教職員研修規程」に基づき、現在もしくは将来必要とされる、知識や技能を修得させ、その職務に必要な能力および資質の向上を図る。

(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: UnrealEngineエデュケーションサミット
期間: 令和5年5月18日 / 令和5年11月10日
内容: UnrealEngineを用いたゲーム開発教育に関する技術研修
連携企業等: Epic Games Japan 合同会社
対象: 教員

研修名: CEDEC2023
期間: 令和5年8月23日～令和5年8月25日
内容: コンピュータエンターテインメントに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス
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
対象: 教員

研修名: Adobe Express オンラインセミナー
期間: 令和6年6月13日
内容: 役立つビジュアルコンテンツの作成手法
連携企業等: アドビ株式会社
対象: 教員

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: PowerPoint講座
期間: 令和5年4月3日
内容: 授業ならびに学外の講座・広報で使用できるスライドデザインの習得
連携企業等: 学校法人 電波学園
対象: 全教職員

研修名: 2023年度 冬期教職員研修会
期間: 令和5年12月22日
内容: 留学生の現状と専門学校における留学生受入の状況
連携企業等: 学校法人 電波学園
対象: 全教職員

研修名: 2023年度 冬期教職員研修会
期間: 令和5年12月22日
内容: 教育における映像の活用と制作方法
連携企業等: 学校法人 電波学園
対象: 全教職員

(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: CEDEC2024
期間: 令和6年8月21日～令和6年8月23日
内容: コンピュータエンターテインメントに携わる人々の技術力向上と知識や情報の交流を促進するためのカンファレンス
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
対象: 教員

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 2024年度 夏期教職員研修会
期間: 令和6年8月20日
内容: アカデミックハラスメント防止研修
連携企業等: 株式会社インソース
対象: 教員

研修名: 2024年度 夏期教職員研修会
期間: 令和6年8月20日
内容: 傾聴力向上研修
連携企業等: ALL DIFFERENT株式会社
対象: 教員

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

1. 学校の教育目標、計画に沿った取り組みの達成状況、学校運営等への取り組みが適切に行われたかについて自己評価を行い、学校運営等の課題について、継続的に改善を図るとともに、評価結果を公表する。
 2. 自己評価結果の客観性・透明性を高めるとともに、設置学科に関連する企業・団体、卒業生、保護者など、学校と密接に関係する者の理解促進を図り、継続した連携協力体制を確保するため、業界関係者、卒業生、保護者等学校関係者から規程に基づき選任した委員による「学校関係者評価委員会」を設置し「学校関係者評価」を実施する。
 当該委員会の委員の助言、意見などの評価結果を学校運営等の改善に活用する。評価結果と改善への取組を本校公式Webサイトに掲載し広く社会へ公表する。

(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・目的・育成人材像
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献
(11) 国際交流	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

学校関係者評価委員による評価や意見を参考にして、社会から喜ばれる人材育成を基本理念に置き、企業が求める人材ニーズの把握に取り組み、それに応じた実践的なカリキュラムを取り入れ、企業等との組織的な連携を通じて、専門的な職業教育に活用している。また、学生の職業意識を高めるために、様々なキャリア教育を取り入れ、企業など外部からの刺激を糧に職業教育の充実を図っている。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31日現

名前	所属	任期	種別
横井 祐輔	株式会社シーエスイー	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
清水 薫樹	株式会社ナイトメアスタジオ	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
中野 孝則	吉田電気工事株式会社	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
橋本 裕	株式会社セントラルビデオ	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
西部 伸治	メイワトラステック株式会社	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
立松 祐一	株式会社TMW	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	企業等委員
葛谷 徹	父母等の代表	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	父母等委員
鹿島 智子	父母等の代表	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	父母等委員

※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: <https://www.denpa.ac.jp/>

公表時期: 令和6年9月30日

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲーム総合学科)																
	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	○			キャリアガイダンス	社会人としての考え方やビジネスマナーなど、就職活動に必要な知識を学びます。	1通～4通	288			○		○		○		
2	○			著作権	コンテンツの利用・制作に関する権利と義務について学びます。	3通	72			○		○			○	
3	○			ゲームデザイン	ゲームを制作するときに必要な基本的知識と、ゲームプランニングの基本的な方法論を学びます。	1通・2通	144			○		○			○	○
4	○			CG概論	画像処理の基本や2D・3DCGの基礎知識を学びます	1通	72			○		○			○	
5	○			ゲームグラフィック基礎	Photoshopなどの画像処理の基礎実習からモデリングの概念まで、ゲーム制作に必要なCGの制作について学びます。	1通	72				○	○		○	○	
6	○			マルチメディア演習	オーサリングソフトを利用してマルチメディアタイトルの作成を行います。	2通	72				○	○		○	○	
7	○			ディレクション演習	ディレクターとして活躍するための実践的な知識と技術を学びます。	3通	216				○	○		○	○	
8	○			プロデュース演習	リーダーシップからスケジューリングにいたる、プロジェクト運営の実践的な技術力と応用力を身につけます。	4通	216				○	○		○	○	
9	○			ビジネス論	「商品としてのゲーム」を成立させるために必要な知識と考え方を多面的に学びます。	4通	216				○	○			○	
10	○			作品制作	各科目で学んできた知識の集大成としての独自の作品を作成します。	3通・4通	720					○	○		○	○
11		○		ゲームプログラミング	ゲームプログラミングに必要な知識を学びます。	1通～3通	648				○	○		○	○	
12		○		プログラミング技法	各種プログラミング言語の基礎から応用まで学びます。	1通・2通	432			○		○		○		

13	○	ゲーム数学	ゲーム制作に必要なさまざまな数学的知識を学びます。	1通・2通	144	○	○	○						
14	○	プログラミング実習	プログラミングに必要な実践的テクニックを学びます。	1通	144		○	○	○	○				
15	○	ゲームアルゴリズム	ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムについて学びます。	1通	72	○		○	○					
16	○	ゲームA I	ゲーム制作に必要な思考ルーチンや行動ルーチンなどA Iの基礎を学びます。	2通	72	○		○	○					
17	○	オンラインゲーム基礎	ネットワークの基礎知識や構築技術を学びます。	2通・3通	288		○		○	○				
18	○	コンピュータ概論	ゲーム制作に必要な知識をハードウェア、ソフトウェアを中心に学びます。	1通	72	○			○				○	
19	○	3DCG実習	3DCGのモデリングからモーションまで実践的なテクニックを学びます。	2通	144				○	○			○	
20	○	サーバ管理	LinuxやWindowsによるサーバの構築や管理について学びます。	4通	144		○		○				○	
21	○	ゲーム特論	ゲームや最新技術の動向について学びます	4通	72		○		○				○	
22	○	造形制作	デザインやCGに必要な基礎知識やデザイン能力を身に付け、実際に作品を制作します。	1通～4通	1224				○	○			○	○
23	○	ゲームグラフィック実習	CGキャラクターから背景まで実践的な作成方法を学びます。	1通	360				○	○			○	○
24	○	パブリシティ演習	ポスターやイラスト制作を通して、実践的なデザイン能力やDTP技術を身につけます。	1通・2通	216		○		○				○	○
25	○	課題制作	自分で研究したいテーマに基づいて、自主的に課題制作を行い、課題作成力の向上を図ります。	2通	360				○	○			○	
26	○	CG映像特論	最新映像技術や動向について学びます。	4通	72		○		○				○	
合計				26	科目	6552 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：在籍学科の全ての単位を取得し、かつ所定の出席日数を確保した者。		1学年の学期区分	2期
履修方法：必修科目・選択必修科目		1学期の授業期間	18週