

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																											
名古屋工学院専門学校		昭和51年4月1日		小川義則		〒456-0031 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 名古屋市熱田区神宮四丁目7番21号 (電話) 052-681-2299																											
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	ゲームサイエンス学科			平成23年文部科学省 告示第166号	-																											
学科の目的	本学科は、ゲームコンテンツ制作にかかる必要な知識・技術を有した専門技術者を育成している。そのために、制作実習を中心として教育を行っている。実践的な技術を持った卒業生を、社会に送り出すことを業界から期待されており、業界と協力した教育を実施するため。																																
認定年月日	平成27年2月17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																										
2年	昼間	2,160	864	936	360	0	0																										
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)		専任教員数	兼任教員数	総教員数																											
80人	93人	0人		8人	3人	11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 学則の評価方法に基づき100点満点で評価																												
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月10日 ■学年末:3月25日～3月31日			卒業・進級 条件	在学学科の全ての単位を取得し、かつ所定の出席日数を確保																												
学支支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 家庭との連携をとる。必要により家庭訪問を実施。			課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等 献血、校外清掃、学園祭等の実行委員 ■サークル活動: 有																												
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(令和2年度卒業生) ゲームコンテンツ制作業界 ■就職指導内容 クラス担任による就職指導、キャリアセンターによる就職指導などを実施している。クラス担任においては、履歴書などの応募書類作成に関する指導、筆記試験や面接試験の指導を行う。キャリアセンターにおいては、学内での、業界セミナーや企業説明会の実施を通じた指導を行っている。 ■卒業生数 : 42 人 ■就職希望者数 : 18 人 ■就職者数 : 18 人 ■就職率 : 100 % ■卒業生に占める就職者の割合 : 42.9 % ■その他 ・進学者数: 24人 (令和2年度卒業生に関する 令和3年7月31日時点の情報)			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 (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) <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>CG検定</td> <td>③</td> <td>19人</td> <td>16人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※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) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等 習得した知識・技術を基に、ゲームに関わる作品や技術検証を行うプログラムを開発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、ゲームに関するコンテストへ応募した。					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	CG検定	③	19人	16人																
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																														
CG検定	③	19人	16人																														
中途退学 の現状	■中途退学者 5名 令和2年4月1日時点において、在学者93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88名(令和3年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 学校生活不適應、進路変更(就職) ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による個人面談、教育懇談会の開催、臨床心理士によるカウンセリング			■中退率 5%																													
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: <input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無 ※有の場合、制度内容を記入 電波学園ありがとう奨学生制度、恒学基金奨学制度、電波学園・専門学校ファミリー奨学金制度、電波学園ありがとう分納制度 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象 <input type="checkbox"/> 非給付対象 <input checked="" type="checkbox"/> ※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: <input checked="" type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 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)																																

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「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います。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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定」に基づき、メディア学科ゲーム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3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3年4月1日 ~ 令和4年3月31日(1年)	①
山岡 大輔	株式会社ドラス	令和3年4月1日 ~ 令和4年3月31日(1年)	③
清水 薫樹	サン電子株式会社	令和3年4月1日 ~ 令和4年3月31日(1年)	③
串井 康太	exsa株式会社	令和3年4月1日 ~ 令和4年3月31日(1年)	③
根岸 雅巳	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3年4月1日 ~ 令和4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 メディア学科 科長	令和3年4月1日 ~ 令和4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分野 主任	令和3年4月1日 ~ 令和4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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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2年10月30日 15:30~16:30

第2回 令和3年3月19日 16:30~17:15

(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

※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の教育内容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

ゲームコンテンツ制作に関する実践的な授業を行うため、企業等からクリエイターを講師として派遣し、校内の設備を活用した指導などの協力を得られる企業を選定している。また、年間の授業の実施にあたり、課題を提示し、講師による年間を通じた定期的な指導から、学修成果の評価を行うなどの、体制をとることが可能な企業等を選定している。

(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

学習内容、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。

(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「CEDEC2020」(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)～9月4日(金) 対象：教員
 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

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名：「With コロナ時代に求められる教育」(関連企業等)：TEAM-VISION合同会社
 期間：令和2年10月21日(水) 対象：教員
 内容：コロナ禍における心理変化とコーチング手法

(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「CEDEC2021」(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)～8月26日(木) 対象：教員
 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

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「教職員研修会」(関連企業等：学校法人電波学園)
 期間：令和3年8月7日(土) 対象：教員
 内容：発達障害に関する実際のケース

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3年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
久郷 太佳司	株式会社シーエスイー	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
清水 薫樹	サン電子株式会社	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
中野 孝則	吉田電気工事株式会社	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
橋本 裕	株式会社セントラルビデオ	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
小林 均	名古屋通信工業株式会社	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
丹羽 清二	株式会社丹羽金鉄工所	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	企業等委員
久保田 元久	保護者代表	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	保護者委員
柴田 広美	保護者代表	令和3年4月1日～ 令和4年3月31日(1年)	保護者委員

※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。

(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/

令和2年9月30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

(1)企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

企業との連携を進める上で必要な本校の教育活動の内容を次の方法で情報提供する。

- ①公式Webサイトに掲載
- ②求人依頼のための学校情報誌を配布
- ③本校の後援会企業との懇談
- ④企業訪問

このような取り組みを基に、企業との密接な関係を築いていく。

(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	公式Webサイト:学校案内(校長メッセージ、マジメにスゴイ。)、学科一覧、沿革、施設・設備、アクセス)学校自己評価報告書、広報誌:学校案内パンフレット
(2)各学科等の教育	公式Webサイト:学科紹介、広報誌:学校案内パンフレット
(3)教職員	公式Webサイト:学校案内(担任・専任教員)
(4)キャリア教育・実践的職業教育	公式Webサイト:学科紹介、就職・資格、学校自己評価報告書、広報誌:学校案内パンフレット、求人案内
(5)様々な教育活動・教育環境	公式Webサイト:学校案内(施設・設備)学生生活(年間スケジュール、サークル活動)、学校自己評価報告書、広報誌:学校案内パンフレット
(6)学生の生活支援	公式Webサイト:学生生活(学生寮、学生ハイツ)、学校自己評価報告書、広報誌:学校案内パンフレット
(7)学生納付金・修学支援	公式Webサイト:入学案内(募集要項、奨学金制度)、学校自己評価報告書、広報誌:募集要項入学願書

(8)学校の財務	電波学園HP(学園概要「財務情報」)
(9)学校評価	公式Webサイト:学校自己評価報告書、学校関係者評価報告書
(10)国際連携の状況	電波学園HP(電波学園 国際ネットワーク)
(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:<https://www.denpa.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームサイエンス学科)																
分類	必修	選択必修	自由選択	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
									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・2通	144			○		○		○		
2	○			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・2通	144			○		○			○	○
3	○			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			○		○		○		
4	○			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				○	○		○		
5	○			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			○		○		○		
6	○			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・2通	432			○		○		○	○	
7	○			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・2通	432			○		○		○	○	
8	○			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・2通	144			○		○		○		
9	○			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				○	○		○	○	
10	○			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			○		○		○		
11	○			ゲームAI	ゲーム制作に必要な思考ルーチンや行動ルーチンなどAIの基礎を学びます。	2通	72			○		○		○		
12	○			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	144			○		○		○		

13	○		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		○		○	○			
14	○		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			○	○	○			
15														
16														
17														
18														
19														
20														
合計					14科目	2160 単位時間(単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
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
		1 学期の授業期間	18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。