（別紙様式4）

【職業実践専門課程認定後の公表様式】

令和4年7月31日 ※1
（前回公表年月日：令和3年7月31日）

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
横浜デジタルアーツ専門学校	昭和63年9月30日	三辻　訓	〒　233-0033 （住所）神奈川県横浜市港北区新横浜3丁目22番地17 （電話）045-474-5911
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人岩崎学園	昭和26年3月8日	岩崎　文裕	〒　220-0004 （住所）神奈川県横浜市西区北幸1丁目2番7号 （電話）045-311-5561

分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム科	平成19年文部科学省告示第20号	－

学科の目的	本科は、ゲーム制作において根幹である企画・マーケティングやプログラミング等を教育課程の中心に置き、企業等と密接かつ組織的な連携体制を確保して、現在の実務に関する知識、技術及び技能を教授し、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的とする。
認定年月日	平成26年3月31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	2700時間	855時間	2115時間	0時間	0時間	0時間
							時間

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
120人	175人	0人	5人	4人	9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 評価の基準：各科目の出席状況、定期試験の得点および授業内平常点（課題・作品提 評価の方法：ABCD評価または認否
長期休み	■学年始め：4月1日～4月5日 ■夏　季：8月1日～8月31日 ■冬　季：12月25日～1月7日 ■学 年 末：3月21日～3月31日	卒業・進級条件	各学年の教育課程修了は、平素の成績、試験等による認定で行い、本校所定の全教育課程を修了した者を卒業と認定する。
学修支援等	■クラス担任制：　有 ■個別相談・指導等の対応 個人面談、保護者面談、カウンセリング、新入生サポート日	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 インターンシップ、イベント/ボランティアスタッフ ■サークル活動：　有
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等（令和3年度卒業生） ゲーム業界（㈱カーズ、㈱トムクリエイト、㈱クラフト＆マイスター）ほか ■就職指導内容 就職指導部職員・担任による就職指導 （就職説明会、希望調査、適正検査、面談、学内企業説明会、コミュニケーション講座、模擬面接、筆記試験対策等） ■卒業者数　48　人 ■就職希望者数　39　人 ■就職者数　36　人 ■就職率　92.3　% ■卒業者に占める就職者の割合 ：　75　% ■その他 ・アルバイト：3人 ・その他：9人 （令和　3 年度卒業者に関する令和4年5月1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3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報） 資格・検定名 / 種別 / 受験者数 / 合格者数 ITパスポート / ③ / 48 / 6 CGクリエイター検定 / ③ / 48 / 23 情報検定 情報活用試験3級 / ③ / 48 / 48 ※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 作品採用：横浜市消防局防災用VRコンテンツ
中途退学の現状	■中途退学者　9 名　■中退率　6.0 % 令和3年4月1日時点において、在学者162名（令和3年4月1日入学者を含む） 令和4年3月31日時点において、在学者153名（令和4年3月31日卒業者を含む） ■中途退学の主な理由 進路変更、病気療養、経済事情 ■中退防止・中退者支援のための取組 個人面談、保護者面談、カウンセリング、補講、学費分割納入制度		
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度：　有 ※有の場合、制度内容を記入 岩崎学園奨学生：50万円貸与(無利息) 岩崎学園震災特別対応基金：最大50万円貸与(無利息) A特待生入学：授業料全額減免 B特待生入学：入学金10万円減免 C特待生入学：入学金3万円減免 ■専門実践教育訓練給付：　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: 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://yda.iwasaki.ac.jp/courses_game.html

（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

＜目的＞

本校の教育を施すにふさわしい授業科目の開設や授業方法の改善・工夫を行うなど、企業等の要請に応じた実践的かつ専門的な職業教育が常に実施されることを目的に、横浜デジタルアーツ専門学校教務部に「教育課程編成委員会」を設置する。なお、「教育課程編成委員会 設置・運営規程」により委員会運営を行う。

＜委員＞（規程の2・3・4・5）

①本校の教育課程を構成する3分野（ゲームCG系・デザイン系・音楽系）から委員を構成する。

②コンテンツ制作に関わるクリエイティブな職業に就く者を中心に、コンテンツ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者等で構成する。

③委員長は教務部長が務める。

＜求める意見＞（規程の8）

就職先・活動先となる業界の動向（作品、マーケット、技術等）を基に今後予想される新しい知識・技術のうち、特に学修すべきものについて意見をもらう。また職業人として身につけておくべき常識・礼儀や、若者の早期離職防止のための助言なども含む。

＜意見の活用＞（規程の10）

①すぐに対応できるもの、②予算措置や教員配置、③行政等届出時期により対応すべきもの等を総合的に判断し、委員会が教育課程を作成する。

＜企業ヒアリング＞（規程の9）

企業の人材ニーズを把握するため、委員会にワーキンググループを設置する。就職採用に際し、作品力、コミュニケーション能力、文章力、学力の優先順位の確認や作品力・人物評価のポイント（例えば作品の量の多寡、明るい・元気がある）を企業にヒアリングする。

（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

「委員会等設置規程」に基づき、教務部内に「教育課程編成委員会」を置く。「教育課程編成委員会」は、「教育課程編成委員会 設置・運営規程」に定める。

教務課会議にて現状報告をとりまとめ、委員会にて学科毎の方向性、設定科目の内容（教育の内容、教育の時間、教育の順序、教育の量、全体のバランス、教育の方法、教育設備、評価の基準・方法、等）、およびキャリア教育（職業人としての考え方・姿勢、就職活動、等）について検討を行い（規程の8）、教育課程の作成・とりまとめを行う（規程の10）。教務部全体会議にて承認する。

（3）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年4月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
菊池 匡文	横須賀商工会議所 専務理事	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
阪上 和也	株式会社エヌ・デザイン　取締役・ディレクター （ゲーム科・CG科担当）	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
小宮 英武	株式会社アウェイキング （ゲーム科・CG科担当）	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	③
多田 義龍	株式会社リブゲート （総合デザイン科・グラフィック科・Web科担当）	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
新里 栄樹	株式会スリーリングス （総合デザイン科・グラフィック科・Web科担当）	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
石川 豊	T&Mクリエイティブ株式会社 （総合デザイン科・グラフィック科・Web科担当）	令和3年4月1日～ 令和5年3月31日	③
長谷川 篤司	NPO法人ARCSHIP （ミュージック科担当）	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③

三辻 訓	校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
村田 恒	教務部　部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
指澤 祐二	教務課　課長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
眞田 宏之	広報学生課　課長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
髙内 一平	教務課　課長補佐	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
藤原 光洋	教務課　課長補佐	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
宮下隆 友己	教務課　課長補佐	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
木村 稔	教務課　専門官	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
坂口 雅子	教務課　主任	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―
高原 誠	教務課　主任	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	―

※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（9月、3月）

（開催日時（実績））
令和3年9月22日　15:00～17:00
令和4年3月18日　13:00～15:00
#REF!

（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。
①さまざまなゲームエンジンなどの新技術が出てきているものの、ツールに頼らなくても仕組みを理解できる力、課題を発見し、解決できる力が求められているという意見から「進級制作Ⅰ・Ⅱ」「卒業制作」1・2・3年次においてグループワークを引続き進める。
今後は、ツールの使い方をまずは理解させ、あとからそのメカニクスの学習を行うことで知識・技術の補完を行う指導に切り替える方針。
②ゲーム業界への進路として、ゲームプランナーに求めれられる能力が広がってきていることから、プログラマ系とプランナ系で進路の選択を早期から行えるように科目の選択を2年次からに変更する。

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
＜目的＞
企業等の要請に応じ、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するため、特に演習・実習において、当該企業等との密接な連携を通じ、より実践的な職業教育の質の確保に組織的に取り組む。
＜企業等の連携者＞
①コンテンツ制作（ゲーム・CG・アニメーション・グラフィックデザイン・プロダクトデザイン・イラストレーション・Web・音楽など）に関わるクリエイティブな職業に就く者（企業従事者、フリーランスは問わない）、またはコンテンツ制作に関わる業界組織・団体等に勤務・所属する者
②ヒット作品を生み出し、または作品の制作手法、あるいは制作用機器・ソフトを開発するなどコンテンツ制作業界の発展に寄与した者
＜連携授業の区分＞
①規定時限数の半数以上を企業連携者が実施するもの。（A）
②規定時限数の半数に満たない一部を企業連携者が実施するもの。科目の単元毎、あるいはまとめとして行われる学生作品の発表会で企業連携者を招いての学生作品の講評会を含む。（B）
③企業等連携者が教育課程・教材の貸与・作成を行い、また指導方法・評価方法の助言を行い、担当教員が授業を行う。（C）
＜成績評価＞
授業開始前に成績評価計画書（課題選定、完成度、出席点等の評価指標及び配点）を定め、成績評価を行う。
①（A）区分は原則として企業連携者が成績評価を行い、担当教員が最終決定する。
②（B）区分は企業連携者に意見を求めたうえで担当教員が成績評価を行う。
③（C）区分は評価方法に従い、担当教員が行う。
＜実施場所＞
①本校　②企業等　③その他必要に応じて決定する

（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

ゲームに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等で作品制作実績のある講師が授業開始前（前期3月及び後期9月）にシラバス（実習内容、スケジュール等）、生徒の学修成果の達成度評価指標（成績評価計画書）について定める（教育課程編成委員会）。実習期間中は、担当教員が授業を担当し、講師は中間発表会や年度末発表会等で学生作品の評価、専門性の高い技術指導を行う。実習終了時には、講師が行った学生作品の評価を基に担当教員が最終の成績評価を行う。

（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	科　目　概　要	連　携　企　業　等
ゲームプランニング	ゲーム業界で求められる人材像を学生自身が理解し、ゲームクリエイター・プログラマに求められる情報収集力・活用力および物作りとしての根本的な考え方や発信力の基礎を、演習を通して学んでいきます。 ターゲットユーザーとそのニーズを意識した企画力とそれを伝えるプレゼンテーション力を養います。	株式会社アウェイキング
就職対策	本校卒業後、社会人としてどのように社会と関わっていくのかという「キャリアプラン」の考え方と行動方法について学習します。	株式会社アウェイキング

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
（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 ＜目的＞ 教職員の研修を通じて、最新の実務の知識・技術を教育内容・教育方法に反映した教育の実施、及び本校における勉学に必要な学生生活環境の支援を担保する。特に企業等との連携した研修を行うことにより、企業の人材ニーズを汲み取り、学生の就職先開拓につなげることを目的とする。 ＜対象者＞ 本校教職員 ＜研修区分＞ 【専攻分野における実務に関する研修等】①技術研修②業界・企業動向研修③企業見学研修 【指導力の修得・向上のための研修等】④指導研修⑤入学者動向研修⑥学生支援研修 【その他】⑦その他 ＜主催者・講師＞ 広く一般の参加者を募るタイプの集合研修のほか、本校向けにカスタマイズした研修として直接企業に講師派遣を依頼する。後者の場合、特に本校学生への採用意欲が強く、過去に採用実績がある企業を第一条件として選定する。なお、授業時間の関係上、教職員が参加できずに研修が滞るのを防止するため、教職員による相互研修も図っていく。 ＜実施＞ 研修はゲームCG系・デザイン系・音楽系の教員別・職員別に計画し、実施する。計画は年度初めに別に定める。実施未定あるいは開催日未定の研修については、候補として研修計画に予定し、確定次第、研修区分、研修期間等確認の上、実施する。（規定5）
（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：「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2021（CEDEC2021オンライン開催）」　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～26日　対象：ゲーム科、CG科教員 内容：「E2Eテスト自動化の本質 － 品質と開発スピードを支えるテスト自動化時代へ」 「シフトレフトとDevSecOps、IASTによるモダンなセキュア開発」 「世界初！XR謎解きエンターテインメント「code name:WIZARD」の挑戦」 などをオンラインで視聴参加。
②指導力の修得・向上のための研修等
研修名：「学生メンタルケア研修」　連携企業等：島崎真由子氏 期間：令和3年9月24日（金）15：30～17：30　対象：全学科教員 内容：スクールカウンセラーの仕事、「うつ」への理解を深める（様子を見るの見通し）、打たれ弱い子への指導のコツ、性格別の対応についてのレクチャー、メンタル二問題を抱える学生への対応法などについてのグループワークでのディスカッション。
（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：「CEDEC2022（コンピューターエンターテイメントデベロッパーズカンファレンス）」　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 期間：令和4年9月　対象：ゲーム科、CG科教員 内容：ゲーム開発における最新技術動向
②指導力の修得・向上のための研修等
研修名：「科目別ルーブリック勉強会」　連携企業等：RTF教育ラボ 期間：令和4年6月　対象：全学科教員

内容	学生の「学びの見える化」を目指すために、科目別ルーブリック作成のポイントや、効果的な評価指標の設定方法を学ぶ。

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
平成19年の学校教育法及び同施行規則の改正により、①自己評価の実施・結果の公表に関する義務、及び②学校関係者評価の実施・結果の公表に関する努力義務が課されたことに従い、専修学校の質保証・向上を目的に自己評価、学校関係者評価を行う。
＜自己評価＞
①学校長指示の下、教務部長、教務課教員、事業課職員全員が教育活動、その他学校運営の状況について適切性や達成度の評価を定期的に行う。
②評価項目（自己評価表）は「専修学校における学校評価ガイドライン」に例示された項目を参考にしながら設定（必要に応じて今後改定も行う）。4段階評価。評価の際、学生アンケート、保護者アンケートを評価の参考資料とする。
③自己評価の結果は、自己評価表とともに、目標達成状況や改善方法などを記載した報告書にとりまとめ、公表する。

＜学校関係者評価＞
①学校関係者評価は、学校外の関係者が自己評価結果について、自己評価結果の客観性・透明性を高め、本校と密接に関係する者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ること等を目的として定期的に行う。
②学生の就職先企業、学校の専門分野に関係する行政・業界団体、入学者として接続する高等学校等を代表する者、および卒業生らを中心にした学校関係者評価委員会を組織し、教務部に設置する（必要に応じて今後も人選を行う）。
③学校関係者評価結果は、報告書にとりまとめ、公表し、改善を行う。

（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	教育理念等を明文化しているか。 教育理念等を教職員に対して周知徹底を図っているか。 教育理念等を公表しているか。 教育目的・目標、教育計画が文書化され、提示されているか。
（2）学校運営	理事会、運営会議（教職員会議・教員会議等）が定期的に開催されているか。 事業計画が定められているか。 予算・収支計画は有効かつ妥当であるか。 就業規則等はあるか。 教職員一覧表（採用年、資格、年齢、学歴等記載）はあるか。 業務分掌は適切か。 人事考課は制度化されているか。 出退勤が適切に管理されているか。 公印が管理されているか。 教職員の健康診断を実施しているか。 情報システム化等により業務の効率化が図られているか。

（3）教育活動	育成人材像に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか。 カリキュラムは事前に学生に周知しているか。 関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか。 社会ニーズ・学生ニーズに即応できるカリキュラムとなっているか。 カリキュラム作成に高校生の現状を反映させているか。成績評価・単位認定の基準は明確になっているか。 教員の採用について、専門性確保の観点から基準が設けられているか。 学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか。 教員による自己評価が定期的に行われているか。 評価結果による教員面接・指導が行われているか。 先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成のための取組が行われているか。 インターンシップを実施しているか。 コミュニケーション能力の向上に向けた取組を行っているか。 学習成果の発表を行っているか。 教育活動に関する情報公開が適切になされているか。
（4）学修成果	学生の就職に関する目標を設定したか。またその成果は十分か。 学生の就職に対する目標に対して教職員に共有されているか。 学生の就職活動に関する記録がなされているか。 過去の就職活動の記録を活かした指導を行っているか。 学生の就職結果に関して検証・報告を行ったか。 就職実績を外部に公表しているか。 資格・検定試験等の取得目標を設定したか。 退学率の目標を設定しているか。またその成果は十分か。 退学率の低減策が教職員に共有されているか。 退学結果について検証・報告を行ったか。 卒業生の社会的活躍や評価を把握しているか。
（5）学生支援	担任による面接・面談は定期的に行われているか。 メンタルヘルスについて相談できる専門家がいるか。 就職・進路について相談できる担当者がいるか。 就職活動について、いつでも対応できるシステムがあるか。 学生の面接・面談の記録があるか。 健康診断を定期的に行っているか。 犯罪・薬物・消費トラブル等の指導を行っているか。 災害発生時の指導を行っているか。 万が一の事故に備えて、保険加入しているか。 災害時の帰宅困難者への対応はしているか。 奨学金等の経済的支援があるか。 学費減免、学費分納制度があるか。 保護者への情報提供は行われているか。 同窓会はあるか。 卒業生へ学校情報を提供しているか。 クラブ活動を支援しているか。

（6）教育環境	教室の数・広さ、実習室の数・広さは教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか。 最新機能を備えた機器、実習室は整備されているか。 自宅学習を奨励するための設備を提供しているか。 教室以外に休憩スペースが適切に置かれているか。 食堂や運動施設など教育環境を補完する施設が整備されているか。 学生寮を保有しているか。 防災・防犯・非常時の対応策が文書化されているか。
（7）学生の受入れ募集	学生募集計画が定められているか。 学校案内等には育成人材像が明示されているか。 学校案内等には目指す資格・検定試験等が明示されているか。 学校案内等には学費・教材費が明示されているか。 学校案内等には入学者選抜方法が明示されているか。 入学に関する問合わせに適切に対応できる体制ができているか。 学校説明会において入学情報を提供できているか。 体験授業等で入学後の自分をイメージできるイベントを開催しているか。 入学辞退者の授業料返還が適切に処理されているか。 入学予定者に対し学習指導・支援等は行われているか。 入学（予定）者に対し学習、学生生活のためのオリエンテーションは行われているか。
（8）財務	中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか。 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。 財務について会計監査が適正に行われているか。 財務情報公開されているか。
（9）法令等の遵守	法令や専修学校設置基準を遵守しているか。 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。 自己点検・自己評価を定期的に実施し、問題点の改善につとめているか。 自己評価結果を公開しているか。 学校関係者による評価を実施し、問題点の改善につとめているか。 学校関係者による評価結果は公開されているか。
（10）社会貢献・地域貢献	学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか。 学校の施設・設備を開放するなど、地域社会と連携しているか。 デザインやイラスト、音楽などのコンテンツ産業発展のために寄与するイベント等を主催しているか。
（11）国際交流	ー

※（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

コロナ禍で就職率、特に専門就職率減を受けて、学生個人のスキル等を適正に評価し、適切な個人指導を行うため、学科ルーブリックを活用した評価システムを検討することとした。

（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
伏見 勉	神奈川県立神奈川総合産業高等学校 校長	令和4年4月1日～ 令和5年3月31日	校長

菊池匡文	横須賀商工会議所　専務理事	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	企業
北川貴和子	株式会社髙陽印刷所　取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	企業・卒業生
小峰正仁	株式会社メンバーズ　常務執行役員	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	企業
上阪伸夫	株式会社フジパシフィックミュージック クリエイティブA＆R本部　エグゼブティブプロデューサー	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	企業

※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://yda.iwasaki.ac.jp
公表時期：　令和4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
＜提供する情報＞
学校教育法第43条及び私立学校法第47条に従い、公的な教育機関として公表が求められる情報、専修学校の質向上の観点から公表が求められる情報、社会的評価の確立に資する教育情報を公表する。

（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	人材養成の目標・特色校長名、所在地、連絡先学校の沿革
（2）各学科等の教育	入学定員、入学方法、カリキュラム、学生作品、設備、目指す取得資格
（3）教職員	教員担当学科、担任、特別講師
（4）キャリア教育・実践的職業教育	インターンシップ実績、コンテスト等入賞実績
（5）様々な教育活動・教育環境	学校行事、日常生活
（6）学生の生活支援	学生寮・提携寮
（7）学生納付金・修学支援	学費、奨学金、学費支援制度
（8）学校の財務	財務状況
（9）学校評価	自己評価、学校関係者評価の結果
（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 https://yda.iwasaki.ac.jp
公表時期：　令和4年9月30日

授業科目等の概要

	（文化・教養専門課程ゲーム科）																
	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	○			キャリアプログラムⅠ	学生の卒業後の社会人として活動を支援する。現場のプロクリエイターを招いての特別授業、インターンシップ等を行う。	1通	30		○	△		○		○		
2	○			特別活動Ⅰ	導入教育、前期発表会、学園祭、学科内選考会、卒業研究発表会への参加（発表・見学）。	1通	60			○		○		○		
3	○			ゲームグラフィックス	ゲームプログラミングと関連する、3Dや2D関連用語の知識や取り扱い方を学ぶ。	1前	45		△	○		○		○		
4	○			情報基礎	コンピュータの仕組みや、動作の原理などを理解して、情報処理の基礎知識を学ぶ。	1通	90		○			○		○		
5	○			スクリプト言語	ゲームのプロトタイプ作成や、ブラウザゲーム作成などに用いられる、スクリプト系の言語について学習する。	1通	90			○		○		○		
6	○			ゲーム物理数学	ゲームプログラミングと関連性の強い、物理や数学の知識を学習し、実際にプログラムに応用していく。	1前	45		○	△		○		○		
7	○			ゲームアルゴリズムⅠ	ゲームの主要なジャンルごとのアルゴリズムを学び、データ設計や処理制御のテクニックを学ぶ。	1通	90			○		○		○		
8	○			ゲームプログラミングⅠ	C言語の学習を通じて、プログラミング言語やフローチャートの表記法を学習し、プログラミングの基礎力を身につける。	1通	180			○		○		○		
9	○			ゲーム概論	情報収集力・活用力および発信力の基礎を学び、ターゲットユーザーを意識したゲーム企画を立案できるスキルを学ぶ。	1通	90		○	△		○		○		
10	○			資格対策Ⅰ	コンピュータの基礎知識を体系的に学習することを目的に資格試験の取得をめざします。情報検定とCGエンジニア検定を目標とします。	1通	90		○	△		○		○		
11	○			進級制作Ⅰ	基礎科目、応用科目で修得した知識・技術を用いて、学生自身がテーマ設定した作品制作に取り組む。発表会などで外部企業人から評価をもらい、制作力を高める。	1後	90			○		○		○		
12	○			キャリアプログラムⅡ	社会人として活動を支援する。現場のプロクリエイターを招いての特別授業、インターンシップ等を行う。	2通	30		○	△		○		○		

13	○			特別活動Ⅱ	導入教育、前期発表会、学園祭、学科内選考会、卒業研究発表会への参加（発表・見学）。	2通	60			○		○		○		
14	○			ビジネスマナー	社会人として就職・仕事をすることの意義について考え、基礎知識としてマナーを学ぶ。自己分析を行い、敬語の使い方、一般常識、自己PR・履歴書の書き方を学ぶ。	2通	60		○			○		○		
15	○			モバイルプログラミング	Java言語の基礎を学び、Androidを使ったモバイルプログラミングのテクニックを学ぶ。	2通	90			○		○		○		
16	○			ゲームアルゴリズムⅡ	ゲーム開発エンジンを活用したゲームの開発とゲーム処理アルゴリズムについて学習する。	2通	90			○		○		○		
17	○			ゲームプログラミングⅡ	C++を中心としたオブジェクト指向言語を学び、シューティングゲームのプログラムを作成する。	2通	90			○		○		○		
18	○			データベース演習	オンラインゲームの構築と運用を想定したWebサーバの仕組みをMySQLやSQLiteといったデータベースを使って学ぶ。	2通	90			○		○		○		
19	○			ゲームプランニング	ユーザインタフェース（UI)やユーザエクスペリエンス（UX）を意識したゲームデザインやシステム設計を行うための手法を学ぶ。	2通	90			○		○		○		○
20		○		サーバ構築入門	サーバに利用されるOSの構築方法とWebページの作成方法を学ぶ。サーバーOSとしてLinuxをローカル環境に立ち上げ、サーバの設定方法やWebページの作成方法を実習を通じて学習する。	2後	45			○		○		○		
21		○		ゲームドキュメンテーション	ゲーム業界で求められる人材像を学生自身が理解し、ゲームクリエイター・プログラマに求められる情報収集力・活用力・発信力を演習を通じて学習する。	2後	45			○		○		○		
22	○			資格対策Ⅱ	コンピュータの知識を体系的に学習することを目的に資格試験の取得をめざします。ITパスポートとCGエンジニア検定の上位級を目標とします。	2通	90		○	△		○		○		
23	○			進級制作Ⅱ	基礎科目、応用科目で修得した知識・技術を用いて、学生自身がテーマ設定した作品制作に取り組む。発表会などで外部企業人から評価をもらい、制作力を高める。	2通	180			○		○		○		
24	○			ホームルームⅢ	学校生活・行事を送るために必要な日々の連絡。マイナビテストや外部から講師を招いての各種就職対策・面接指導。	3通	30		○	△		○		○		
25	○			キャリアプログラムⅢ	社会人として活動を支援する。現場のプロクリエイターを招いての特別授業、インターンシップ等を行う。	3通	30		○	△		○		○		
26	○			特別活動Ⅲ	導入教育、前期発表会、学園祭、学科内選考会、卒業研究発表会への参加（発表・見学）。	3通	60			○		○		○		
27	○			就職対策	卒業後に社会人としてどのように社会と関わっていくかという「キャリアプラン」の考え方と行動方法について学ぶ。	3通	60		○	△		○		○		○

28	○			ゲームアルゴリズムⅢ	ゲーム開発エンジンを活用したゲーム制作を個人およびグループで行う。	3通	90			○		○		○		
29	○			ゲームプログラミングⅢ	DirectXやOpenGLを使った、オブジェクト指向言語を用いたゲームプログラミングを学ぶ。	3通	90			○		○		○		
30	○			サーバプログラミング	Linuxサーバの構築・設定方法を学ぶ。また、Webサーバ上で稼働するゲームシステムを想定した、サーバ管理システム部分のプログラミングを実習を通じて学ぶ。	3通	90			○		○		○		
31	○			ゲームビジネス	ユーザーを意識したモノづくりの基礎をゲーミフィケーションやゲームニクスなどの観点から学ぶことで「面白い」ゲームを作るための企画力を養う。	3通	90		○	△		○		○		
32	○			資格対策Ⅲ	コンピュータの知識を体系的に学習することを目的に資格試験の取得をめざします。基本情報取得までを目標とします。	3通	90		○	△		○			○	
33	○			卒業制作	３年間の集大成として修得した知識・技術を用いて、学生自身がテーマ設定した作品制作に取り組む。発表会などで外部企業人から評価をもらい、制作力を高める。	3通	270			○		○			○	
合計					33 科目			2700 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： 本校所定の全教育課程を修了した者を卒業と認定する。	１学年の学期区分	2 期
履修方法： 各学年の教育課程修了は、平素の成績、試験等による認定で行う。	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。