

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		
横浜デジタルアーツ専門学校		昭和63年9月30日		岩崎 文裕		〒 222-0033 (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		〒 222-0004 (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		
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム科		平成19(2007)年度	-	平成26(2014)年度		
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。							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	ゲームプログラミング教育を中心にしてゲームの企画・設計から実装までの各工程を実践的に学ぶ。特に1年次後半から実施する、進級制作Ⅰ、Ⅱ、卒業制作はグループ制作を通じて実社会で直面する問題や課題に対する解決方法を実践的に経験する。 取得資格:ITパスポート、基本情報技術者試験、CGクリエイター検定、情報検定							
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		2,700 単位時間	855 単位時間	2,115 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
				単位	単位	単位	単位	単位
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)	中退率			
120人	157人	1人		0%	2%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		54人					
	■就職希望者数(D)		52人					
	■就職者数(E)		49人					
	■地元就職者数(F)		5人					
	■就職率(E/D)		94%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		10%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		91%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	就職活動継続:3人アルバイト:2人その他:0人							
(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5年度卒業生)								
ゲーム業界:(株)アイロジック、(株)日進研、(株)ランド・ホーなど								
IT業界:(株)ウイルトেক、カーズ(株)、テクノプロ・エンジニアリング社など								
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/course/game/							
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		2,700 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		0 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数		270 単位時間					
	うち必修授業時数		270 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		0 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数		270 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)		2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)		0人			
	計				5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				3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

<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委員長はグループ長が務める。

<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6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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	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6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
小宮 英武	株式会社アウェイキング 代表取締役 (ゲーム科・CG科担当)	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
多田 義龍	株式会社グリッド (総合デザイン科・グラフィック科・Webデザイン科担当)	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	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デザイン科担当)	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
志村 優美	株式会社ココネ (総合デザイン科・グラフィック科・Webデザイン科担当)	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
長谷川 篤司	NPO法人ARCSHIP 代表 (ミュージック科担当)	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	③
柿本 圭介	グループ長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
村田 恒	技監	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
高内 一平	教務チーム 教務GL	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
指澤 祐二	教務チーム 教務SL	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
藤原 光洋	教務チーム 課長補佐	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
宮下 隆友己	教務チーム 課長補佐	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
坂口 雅子	教務チーム 課長補佐	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
木村 稔	教務チーム 上席専門官	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—
高原 誠	教務チーム 主任	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2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、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月23日 15:00～17:00

第2回 令和6年3月19日 13:00～15:00

(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

※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重点事項として、作品の制作の期間に関して、作品の完成度の追求をするのではなく、数多くの作品を作成させる方がよいとの指摘を受け、「進級制作Ⅱ」、「卒業制作」における作品制作の期間を、従来の前期・後期という区切りから、4月～7月の前期発表会までの第Ⅰ期、10月学園祭までの第Ⅱ期、年度末までの第Ⅲ期の3期制度に移行し、数多く制作させ、課題点があれば、次の制作に活かすという方針に切り替えている。
- ②学科ルーブリックへの指摘事項として、まずは自分で調べて、分からないときは聞くという訓練が必要という指摘を受け、春休み期間と夏休み期間に3日間で即興でゲームを制作するハッカソンスタイルのイベント「ゲームジャム」を開催。

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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームプランニング	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲーム開発におけるプランニングの仕事とその過程を理解する。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・プログラマー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	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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」の考え方や行動方法について学習します。	株式会社アウェイキング
ゲームビジネス	1. 【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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・プログラマー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。ゲーム開発におけるターゲットを意識した企画作りの理解と企画書の作成を行います。	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

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:	CEDEC+KYUSHU2023	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(略称・CESA)
期間:	45255	対象:	ゲーム科・CG科教員
内容	デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース・コンテンツ体験会の設置(オンラインで参加)		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	発達に凹凸のある学生との関わり方	連携企業等:	(株)ハートフルコミュニケーション研究所
期間:	45296	対象:	全学科教員
内容	発達障害を持つ学生との関わり方の研修		

(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	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(略称・CESA)
期間:	2024年8月21日～23日	対象:	ゲーム科教員
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国内最大級のカンファレンス		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: メンタルヘルスに関する学生指導の在り方

連携企業等: (株)ハートフルコミュニケーション研究所

期間: 令和6年12月

対象: 全学科教員

内容: 不安や困難を抱える学生のメンタルヘルス等のケアのための指導方法についての研修

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グループ長指示の下、教務チーム教員、経営管理チーム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と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)が定期的に行われているか。 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	<p>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。</p>
(5) 学生支援	<p>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。</p>
(6) 教育環境	<p>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に整備されているか。 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。</p>
(7) 学生の受入れ募集	<p>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・支援等が行われているか。 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が行われているか。</p>
(8) 財務	<p>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。</p>
(9) 法令等の遵守	<p>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・自己評価を定期的を実施し、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。</p>

(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	-

※(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
上坂委員からの「Eスポーツについて学校として取り組むアイデアは持っているか」という指摘に対しては、姉妹校である情報科学専門学校と連携したオンラインゲーム大会を学園祭で実施しており、YouTubeLiveでの配信を行った。また、高校生なども巻き込んだeスポーツイベントを実施している。
情報科学専門学校内に設置したeスポーツ用教室施設「iCrossArena」の積極的な活用もテーマとし、横浜GGプロジェクトや横須賀市eスポーツ協会とも連携をしたeスポーツ事業への連携を強化している。

(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
樋口一孝	神奈川県立神奈川総合産業高等学校 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	校長
菊池匡文	横須賀商工会議所 専務理事	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業
北川貴和子	株式会社高陽印刷所 取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	企業・卒業生
小峰正仁	株式会社ブルーム 代表取締役	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	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 エグゼクティブプロデューサー	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	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://vda.iwasaki.ac.jp>
公表時期: 令和6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。

<公表項目>

「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」に従い、次の項目についての情報を公表する。

- ①学校の概要、目標及び計画②各学科等の教育③教職員④キャリア教育・実践的職業教育⑤様々な教育活動・教育環境⑥学生の生活支援⑦学生納付金・修学支援⑧学校の財務⑨学校評価

<情報提供の方法>

- ①ホームページへの掲載、②刊行物への掲載配布とする。

<刊行物>

入学案内書、学生募集要項、就職実績一覧

(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、卒業後の進路
(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: <https://vda.iwasaki.ac.jp>
公表時期: 令和6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	コンピュータ言語のPythonを使い、ゲーム作りやプログラミングの基礎を学ぶ。	1通	90	○		○		○		○		
6	○			ゲームエンジン基礎	ゲームエンジンの基礎的な知識や活用方法を学習し、ゲームのさまざまな表現方法の幅を広げるために数学や物理の一部も学びます。	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・仕事をするため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	90	○	○			○		○				
15	○		ゲーム物理数学	ゲームのなかで物理や数学的な知識がどう利用されるのかをDXLib/C++環境でプログラミングしながら学ぶ。	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		○	レベルデザイン演習	本演習では、ゲームやVR、メタバースの舞台となる2Dと3Dの空間とゲームメカニクスを設計しプロダクトやサービスとし実装・公開します。	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	○		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	○	○	△		○		○				
25	○		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	○		○		○		○				
26	○		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	90	○	○	△		○		○		○	○	○
27	○		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	○		○		○		○				

28	○		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	○	○	○	○			
29	○		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	○	○	○	○			
30	○		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	○	○	△	○		○	○
31	○		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	○	○	△	○		○	
32	○		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						32	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。