

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 | | | | |
|--|---|-----------------------|--|---|----|----|----|
| 日本工学院北海道専門学校 | 昭和56年9月25日 | 加藤 和美 | 〒059-8601 北海道登別市札内町184-3 (電話) 0143-88-0888 | | | | |
| 設置者名 | 設立認可年月日 | 代表者名 | 所在地 | | | | |
| 学校法人片柳学園 | 昭和31年7月10日 | 片柳 鴻 | 〒144-8650 東京都大田区西蒲田5-23-22 (電話) 03-6424-1111 | | | | |
| 目的 | ゲームプログラマーとして必要なコンピュータの知識と、ネットワーク、CG、デジタルサウンド等のコンテンツ制作の実践的な技術を身に付け、コンピュータ技術者としての素養を身に付けます。 | | | | | | |
| 分野 | 課程名 | 学科名 | 専門士 | 高度専門士 | | | |
| 文化・教養 | 専門課程 | ゲームクリエイター科 | 平成27年2月19日 文部科学省告示第14号 | - | | | |
| 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 | 1710 | 540 | 1170 | 0 | 0 | 0 |
| 単位時間 | | | | | | | |
| 生徒総定員 | 生徒実員 | 専任教員数 | 兼任教員数 | 総教員数 | | | |
| 80人 | 15人 | 2人 | 1人 | 3人 | | | |
| 学期制度 | ■前期:4月1日～9月27日 ■後期:9月28日～3月31日 | | 成績評価 | ■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 試験等による(学則23条) | | | |
| 長期休み | ■学年始め:4月1日 ■夏季:7月22日～8月15日 ■冬季:12月21日～1月19日 ■学年末:3月23日 | | 卒業・進級条件 | 進級要件:840単位時間の合格(40単位) 卒業要件:1710単位時間の合格(76単位) | | | |
| 生徒指導 | ■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 担任および教務課が学生・保護者へ連絡相談。場合により学校カウンセラーによるカウンセリングな | | 課外活動 | ■課外活動の種類 ボランティア活動(刈田神社祭など) ■サークル活動: 有 | | | |
| 就職等の状況 | ■主な就職先、業界等 コンテンツ制作、IT業界(プログラマー)、オペレーター、一般就職 ■就職率 ^{※1} : 87.5% ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 87.5% ■その他 (平成27年度卒業者に関する平成28年5月1日時点の情報) | | 主な資格・検定等 | マルチメディア検定試験 ビジネス検定(B検)試験 | | | |
| 中途退学の現状 | ■中途退学者 1名 平成27年4月1日 在学者 26名 (平成27年4月1日 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 25名 (平成28年3月31日 卒業者を含む) | | ■中途退学の主な理由 進路変更のため | | | | |
| ■中退防止のための取組 担任を含めた学科内教職員による面談とスクールカウンセラーによる面談 | | | | | | | |
| ホームページ | URL: http://www.nkhs.ac.jp/ | | | | | | |

※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」の定義による。

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とする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(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)をいう。

③「就職率」における「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まない。

(「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ている。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、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業生数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「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う。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ない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成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を本科が関わる就業先の動向について知見の深い企業・役員・職員を交えて、授業科目・授業内容・授業方法等教育課程に対する意見を収集する。
- ・教育課程編成委員会で出された意見等を反映し、学生が実務に関する知識・技術・技能を習得できる、実践的な実習・演習授業のカリキュラムの整備、構築ができるよう努力する。
- ・プログラム開発業務、ネットワーク開発業務を主に行っている企業から連携企業を選定する。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年4月1日現在

| 名 前 | 所 属 |
|-------|------------------|
| 上野 雄司 | 登別市総務部 |
| 平林 慈明 | 株式会社平林紙店 |
| 宮崎 剛行 | 株式会社日光印刷 |
| 村椿 修治 | 株式会社パブリックリレーションズ |
| 相澤 彰 | 日本工学院北海道専門学校 |
| 花島 昌司 | 日本工学院北海道専門学校 |
| 佐藤 孝憲 | 日本工学院北海道専門学校 |

(開催日時)

第1回 平成28年11月2日 18:00~20:00

第2回 平成28年11月28日 18:00~20:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

- ・プログラム開発業務を主に行っている企業から連携企業を選定する。
- ・企業との連携により、実践的な実習・演習が構築できるようアドバイスを受ける。
- ・学生作品についての評価得て、学生が専門的かつ実践的な実習・演習を行うことを目的とする。

| 科 目 名 | 科 目 概 要 | 連 携 企 業 等 |
|--------|---|-----------|
| ゲーム制作2 | 2次元グラフィックスのゲーム制作を企画、制作して晴夏展での展示を行います | 株式会社エルス |
| ゲーム制作4 | 各自で企画したゲームの制作を行い、修了制作として展示会に出品します。 | 株式会社エルス |
| ゲーム制作6 | グループでのゲーム制作を通じて、企画、制作の中間、最終プレゼンテーションを行い、制作したゲームを展示会にて発表します。 | 株式会社エルス |
| 卒業制作1 | CGデザイナー科とコラボレーションして個人、またはグループでのゲーム制作の企画を制作してプレゼンテーションします。 | 株式会社エルス |

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教員のスキル向上のため以下の研修を開催または、必要に応じて外部研修への参加を行う。

- ・実践的かつ専門的な知識・技術を習得するための研修、指導力の修得・向上のための研修

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年4月1日現在

| 名 前 | 所 属 |
|------|-------------------|
| 野崎 均 | 登別市教育委員会 |
| 木村義恭 | 登別商工会議所 |
| 伊藤義幸 | オフィスマシン販売株式会社 |
| 川田弘教 | 川田自動車工業株式会社 |
| 山田正幸 | 登別市連合町内会 |
| 吉田武史 | 有限会社貴泉堂 農水産部 温泉市場 |
| 芳川 諭 | 学生の保護者 |

(学校関係者評価結果の公表方法)ホームページ
[URL:http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html](http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html)

(情報提供の方法)
[URL:http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html](http://www.nkhs.ac.jp/news/disclosure/index.html)

授業科目等の概要

| (文化・教養専門課程 ゲームクリエイター科) 平成28年度 | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|------------------|------------------|------------|---|---------|--------------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 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 | |
| ○ | | | ビジネススキル1 | 社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス3級の合格を目指します。 | 1前 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | ビジネススキル2 | 社会人に必要な仕事の基本的能力を身に付けるためにビジネス能力検定試験（B検）ジョブパス2級の合格を目指します。 | 1後 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | キャリアデザイン1 | 就職に備えて働くことへの理解を深めて、キャリアパスの構築について学びます。 | 1前 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | キャリアデザイン2 | 実際の就職試験に対応するために、一般常識試験の学習方法と適正検査に対する対応を身につけます。 | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | ゲーム概論1 | ゲームクリエイターとしてのコンピュータの基本的な知識を身に付けます。 | 1前 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | ゲーム概論2 | ゲームの歴史について学ぶとともに、国内外のゲーム事情について学びます。 | 1後 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | ゲーム数学1 | 2Dゲーム制作に必要な数学の知識を基礎から学びます。 | 1前 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ゲーム数学2 | 3Dゲーム制作に必要な数学・物理の知識を基礎から学びます。 | 1後 | 45 | 3 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| ○ | | | ゲームグラフィック1 | ゲーム制作に必要な2Dのグラフィックエンジンを理解し、データの表示に関する知識を学びます。 | 1前 | 45 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | ゲームグラフィック2 | 2Dゲームの演出に関する画像表示方法を学びます。 | 1後 | 45 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | | プログラミング1 | ゲーム制作に必要なプログラミング言語（C、C++）の習得を目指します。 | 1前 | 45 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|------------|---|----|----|----|----------------|---|---|---|---|--|-----|
| ○ | | プログラミング3 | ゲーム制作に必要な高度なプログラミング言語の習得を目指します。 | 2前 | 45 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | |
| ○ | | クリエイティブゼミ | ゲームエンジンを使用したゲーム制作を行い、今後の技術動向について学びます。 | 2後 | 45 | 2 | | ○ | ○ | | ○ | | |
| ○ | | ゲームリテラシー | 卒業制作の企画に役立てるためのゲーム研究（分析・評価）の方法を学びます。 | 2前 | 45 | 3 | ○ | | ○ | | ○ | | |
| ○ | | ゲーム制作5 | グループでのゲーム制作を体験して、大規模なプログラム制作に必要な技術を身に付けます。 | 2前 | 45 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| ○ | | ゲーム制作6 | グループでのゲーム制作を通じて、企画、制作の中間、最終プレゼンテーションを行い、制作したゲームを展示会にて発表します。 | 2前 | 45 | 2 | | ○ | ○ | △ | | | ○ ○ |
| ○ | | プログラミング実習3 | プログラミング3で学習したプログラム言語を使用してゲーム制作を行います。 | 2前 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| ○ | | 卒業制作1 | CGデザイナー科とコラボレーションして個人、またはグループでのゲーム制作の企画を制作してプレゼンテーションします。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | △ | | | ○ ○ |
| ○ | | 卒業制作2 | 卒業制作の制作スケジュール、およびプロトタイプのゲーム制作を行いプレゼンテーションします。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| ○ | | 卒業制作3 | 卒業制作の制作1ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、企画内容の見直しを行います。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| ○ | | 卒業制作4 | 卒業制作の制作2ヶ月の中間発表を行い、スケジュールの調整、および企画内容の見直しを行います。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| ○ | | 卒業制作5 | 卒業制作の最終プレゼンテーションを行い、展示会で必要なキャプション等の制作を行います。 | 2後 | 60 | 2 | | ○ | ○ | | | | ○ |
| 合計 | | | | | 36 | 科目 | 1710単位時間(76単位) | | | | | | |

| 卒業要件及び履修方法 | | 授業期間等 | |
|---|--|----------|-----|
| 卒業要件：1710単位時間を合格すること（76単位取得） 履修方法：すべての科目を履修する。 | | 1学年の学期区分 | 2期 |
| | | 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。