

## 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	
新潟コンピュータ専門学校		昭和60年2月26日	小島 友昭		〒950-0916 新潟市中央区米山3-1-53 (電話) 025-241-1123	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人新潟総合学院		平成7年3月24日	理事長 池田 祥護		〒951-8065 新潟市中央区東堀通一番町494番地3 (電話) 025-210-8565	
目 的	クリエイター業界で必要とされるアプリ・コンテンツ開発技術、知識及びチーム制作の実践教育を通じて高度な技術力・柔軟な思考力・豊かな人間性を有し、創造力・リーダーシップ・問題解決力に優れたクリエイター業界企業及び社会が必要とするエンターテインメント性を有する人材を育成すること。					
分野	課 程 名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
情報処理	工業専門課程	ゲーム クリエイター科	2年制(昼)	1,945単位時間 (又は単位)	平成19年文部科学大臣告示 第20号	-
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		380単位時間 (又は単位)	641単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	924単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)
生徒総定員		生徒実員		専任教員数	兼任教員数	総教員数
60人		44人		2人	3人	5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・無) ■成績評価の基準・方法について 習得状況及び出席状況を加味し決定	
長期休み	■学年始め:4月1日～4月8日 ■夏 季:7月28日～8月19日 ■冬 季:12月15日～1月6日 ■学 年 末:3月6日～3月31日			卒業・進級条件	授業科目の全習得	
生徒指導	■クラス担任制 (有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 通常カリキュラム時間外にて対応			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動を中心として実施 ■サークル活動 (有・無)	
主な就職先	■主な就職先、ゲーム業界・IT業界 ■就職率 100% ■卒業者に占める就職者の割合 93.8% (平成29年度卒業者に関する平成30年4月時点の情報)			主な資格・検定	基本情報技術者試験 応用情報技術者試験	
中途退学の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 2.6% 平成29年5月1日在学者 39名 ■中途退学の主な理由 生活環境の乱れ ■中退防止のための取組 早期発見による保護者と連携した中退学防止					
ホームページ	URL: <a href="http://ncc-net.ac.jp/">http://ncc-net.ac.jp/</a>					

## 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)

#### 1. 教育課程編成委員会の目的

クリエイター業界は急速に発展する業界であり、必要とされる知識技術も急速に変化している。このような変化の激しいクリエイター業界における人材の専門性に関する動向、新たに必要となる実務に関する開発技術などを十分に把握、分析した上で当該専門課程の教育を施すに最もふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善工夫等を行うために教育課程編成委員会を設ける。

#### 2. 教育課程編成委員会の構成

編成委員会は学校長、教務責任者、及び当該学科の専攻分野に関する企業等（以下「企業等」という）から学校長が依頼する委員により構成される。委員の任期は、1年とする。ただし、委員に欠員が生じた場合には補欠委員を依頼し残りの前任者任期を依頼するものとする。次年度委員は本人意思を確認し再任することができる。

#### 3. 教育課程編成委員会の運営方法

編成委員会の委員長には学校長が就任する。委員長は会務を統括し編成委員会を運営する。委員長に事故があるとき、又は、委員長が何等かの理由にて欠席したときは、あらかじめ委員長が指名する委員がその職務を代理する。編成委員会は必要に応じて委員以外の者に出席を求めることができる。

学校側委員は企業等委員に対し現行のカリキュラム・科目・授業方法を説明するなどして、十分な情報提供に努める。

編成委員会は全委員企業からも積極的に情報を収集し、さまざまな角度からの意見を踏まえて議論を行うものとする。

#### 4. 教育課程編成委員会検討結果の活用

教育課程編成委員会の検討結果については、学内に於いて該当学科教員・講師により十分に検討し、有効な方策に関してはこれを採用し、速やかに授業科目の開設または授業内容・方法の改善を行い、教育内容の質の保証と向上に努めるものとする。

### (教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成30年4月1日現在

名 前	所 属
田代 昭博	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
春日井 良隆	日本クリエイター育成協会会員企業(日本マイクロソフト株式会社)
徳留 和人	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 株式会社スマイルブーム
佐野 浩章	日本クリエイター育成協会会員企業(ツエナネットワークス株式会社)
塚本 昌信	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ランド・ホー)
初芝 弘也	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社トライクレッシェンド)
松下 正和	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ヘキサドライブ)
羽田 洋平	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社アール・インフィニティ)
富田 賢一	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ポーンデジタル)
関根 有明	日本クリエイター育成協会会員企業(株式会社ルーデンス)
森永 司	日本クリエイター育成協会会員企業・編成委員 モリパワー株式会社
納谷 新治	日本クリエイター育成協会会員校(ECCコンピュータ専門学校)
山中 俊治	日本クリエイター育成協会会員校(国際理工情報デザイン専門学校)
松谷 健司	日本クリエイター育成協会会員校(太田情報商科専門学校)
渡辺 浩栄	株式会社インプレッシヴ
小島 友昭	新潟コンピュータ専門学校
羽田野 拓	新潟コンピュータ専門学校
増田 量滋	新潟コンピュータ専門学校

名 前	所 属
徳留 和人	株式会社スマイルブーム
渡辺 浩栄	株式会社インフレッシヴ
森永 司	モリパワー株式会社
小島 友昭	学校長
羽田野 拓	教務部 ゲームクリエイター科学科長
増田 量滋	統括学科長

## (開催日時)

第1回 平成30年 9月 28日 14:00~15:00 予定

第2回 平成31年 2月 1日 14:00~15:00 予定

## 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)

## 1. 企業等との連携による実習・演習等の目的

クリエイター業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生が現場で実践されている「グループ制作」により体験し習得する為に、企業等と連携して実習・演習を行う。

## 2. 企業等との連携による実習・演習等の運営

現場で実施されている「グループ制作」を学生に行わせ、ポイント毎に日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業による作品評価を実施し学生による修正を実施させる。この際に学科教員・講師により企業等から指摘された点の改善が行われているかを確認・指導する。また、この改善がエンターテインメント性を意識したものであるかを随時確認して行くことが重要である。

この指導方法等は連携企業を中心として教務部長・学科主任と共に改善案を検証し改善を図る。

## 3. 企業等との連携による実習・演習等の評価

本校教員・講師は連携する日本クリエイター育成協会会員企業及び連携企業担当者が学生作品に対し評価を実施する。この評価を元に本校教員・講師が成績評価を行う。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
進級制作	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム モリパワー株式会社
C言語	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテスト・就職活動用に活用する	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム モリパワー株式会社
制作応用技術	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム モリパワー株式会社
グループ制作演習	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう	日本クリエイター育成協会 株式会社スマイルブーム モリパワー株式会社

### 3. 教員の研修等

#### (教員の研修等の基本方針)

#### 1. 推薦学科の教員に対する研修・研究の目的

就業規即第 57 条及び「職員の教育・研修に関する細則」(添付 1-3-1 参照)に定められている通り、教員の質を一定以上に保つことと技術の向上のために、業界で使用されている標準技術、最新技術等を教員が直接企業等から学ぶ研修と、教員・講師の授業技術の向上・指導技術の向上を目指し研修を毎年度教員・講師のスキル状況に合わせて適宜受講させる事とする。

#### 2. 推薦学科の教員に対する研修・研究の運営

研修については本校の所属する学校法人による研修と、外部研修を適時組み合わせ実施する。教員・講師は研修に参加した際には報告書を作成し提出する。また、その研修内容について学科内にて報告会を実施するなどして学科内教員・講師の情報共有を実施している。

### 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 30 年 4 月 1 日現在

名 前	所 属
増澤 正利	新潟コンピュータ専門学校校友会 (OB・OG) 副会長
森永 司	モリパワー株式会社 代表取締役
新倉 寛明	株式会社ポーンデジタル
阿部 正善	にいがたデジタルコンテンツ推進協議会 専務理事
小島 友昭	新潟コンピュータ専門学校 学校長
増田 量滋	新潟コンピュータ専門学校 統括学科長
入山 潤也	新潟コンピュータ専門学校 事務局長

#### (学校関係者評価結果の公表方法)

当校ホームページ(URL: <http://ncc-net.ac.jp/>)にて提供する

### 5. 情報提供

#### (情報提供の方法)

書類又は、当校ホームページ(<http://ncc-net.ac.jp/>)にて提供する

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科2年制) 平成30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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			コンピュータシステム概論	コンピュータの基礎知識を習得する。	1	102	17	○		
○			データベースネットワーク	コンピュータ開発に於けるデータベースおよびネットワークの基礎知識を習得する。	1	68	17	△	○	
○			標準化と経営	企業経営の基礎知識を習得する	1	68	17	○		
○			アルゴリズムシステム開発	プログラム開発の元となる構造形式を習得する。	1	68	17	△	○	
○			国家試験対策(確認テスト)	基本情報技術者取得のための対策。	1	34	17	○		
○			ゲームアルゴリズム	ゲーム開発の元となる構造形式を習得する。	1	61	17	△	○	
	●		国家試験対策	基本情報技術者取得のための対策。	1	150	5	○		
		●	ゲーム制作対策	ゲーム開発のための対策。	1	150	5	△	○	
○			Windows プログラミング	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	1	81	9			○
○			進級制作	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	1	27	9			○
○			C言語	Cプログラミング基礎となるプログラミング言語を実習を通して理解させる。	1	163	26			○
○			ゲーム概論	ゲーム業界の産業構造を理解する。	1	27	9			○
○			就職実務	就職試験のための対策授業。	1	27	9	△	○	

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター学科2年制) 平成30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		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			CG 概論	さまざまなメディア媒体を実践的に制作し、開発業務の関係性を理解する。	2	52	13	△	○	
○			シナリオライティング	さまざまなメディア媒体を実践的に制作し、開発業務の関係性を理解する。	2	26	13	△	○	
○			ゲーム数学	データ表現の基礎知識を学ぶ。	2	26	13	○		
○			ゲーム企画	さまざまなメディア媒体を実践的に制作し、開発業務の関係性を理解する。	2	26	13	△	○	
○			ゲーム開発	ゲーム開発工程を実践的に学び、コスト管理を含めた総理解を深める。	2	72	18			○
○			プログラミング開発	プログラム開発工程を実践的に学び、コスト管理を含めた総理解を深める。	2	52	13	△	○	
○			ゲームエンジン	学んだコンピュータ実技を活用し、総合的な開発実習を行ってみる。	2	72	18	△	○	
○			3DCG	3DCG の基礎知識を習得する。	2	39	13	△	○	
○			卒業制作	グループにて実際にゲームを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	2	117	9			○
○			グループ制作演習	グループにて実際にゲームを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	2	450	15			○
○			制作応用技術	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	2	110	22			○
○			制作応用知識	グループにて実際にアプリを企画設計し、開発を行い制作した作品をコンテストに出品して評価してもらう。	2	27	1			○
合計					25 科目	1,945 単位時間 (108 単位)				