

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		〒951-8063 新潟県新潟市中央区古町通7-935 NSGｽｶｲ7F (電話) 025-227-1121	
設 置 者 名		設立認可年月日	代 表 者 名		所 在 地	
学校法人 国際総合学園		昭和32年10月10日	理事長 池田 祥護		〒951-8065 新潟県新潟市中央区古町通2-541 (電話) 025-210-8565	
目 的	クリエイター業界で必要とされる総合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間又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
情報処理	工業専門課程	IT高度専門学科 デジタル7専攻	4年制(昼)	3,648単位時間 (又は単位)	無し	平成20年文部科学大臣告示 第15号
教育課程		講義	演習	実験	実習	実技
		950単位時間 (又は単位)	1,064単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1,634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
20人		56人(5人)		1人	3人	4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5日 ■夏 季：8月8日～8月23日 ■冬 季：12月19日～1月11日 ■学 年 末：3月10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・CG・IT業界 ■就職率 100% ■卒業者に占める就職者の割合 100% (平成31年度卒業者に関する令和2年4月時点の情報)			主な資格・検定	基本情報技術者試験 CG-ARTS検定	
中途退学の現状	■中途退学者 0名 ■中退率 0.0% 2022年5月1日在学者 56(5)名 ■中途退学の主な理由 ■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:http://ncc-net.ac.jp/					

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)

令和4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)
小島 友昭	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
森永 司	モリパワー株式会社
小島 友昭	学校長
増田 量滋	教務部 教育推進室

(開催日時)

第1回 2022年 9月 7日 14:00~15:00 予定

第2回 2022年 2月 3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
2次元CG	2Dコンピュータグラフィックスを制作し、コンテスト等による評価をもらう	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
CGブライディングⅡ	グループにてプログラムを活用した動画を制作し、コンテスト等へ応募させ評価をもらう	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
進級制作	学生作品をグループにて制作し、コンテストに出品し評価してもらい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
産学連携演習	グループにて実際に企業でのCG開発を企画設計し、開発を実践する。この制作の過程に企業によるチェック・評価を行って貰う	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)

令和4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
戸田 隆元	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 教務部 教育推進室
田巻 諒	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/>)にて公表する

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 I T高度専門学科 デジタルアート専攻) 令和4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プログラミングI	コンピュータグラフィックの制作に必要なプログラミング技術を習得する	1前	76	5	△	○	
○			コンピュータ概論	コンピュータの基礎知識を習得する	1前	152	9	○		
○			プログラム設計	動画作成時に必要なプログラム技術を理解し、設計に必要な基礎知識を習得する	1前	76	5	△	○	
○			CG概論	コンピュータグラフィックの基礎知識を習得する	1前	38	2	○		
○			UNIX	アンドロイド端末の元となるUNIXの基礎知識を学び、制作時の知識を取得する	1後	76	5	△	○	
○			デザイン基礎	コンピュータデザインに必要な基礎知識を学び、表現技法等を実践する	1前	38	2	△	○	
○			ベーシックドローイング	コンピュータで描画する際の刻み長さといった数値データにてベクトルグラフィックスを表現する技法を習得する	1前	38	1			○
●			2次元CG	2Dコンピュータグラフィックスを制作し、コンテスト等による評価をもらう	1後	114	4			○
○			レンダリング	コンピュータのプログラムを用いた画像・映像・音声などを生成する技術を習得する	1後	38	1			○
○			CADオペレーション	コンピュータ設計ソフトを活用した、背景・道具の設計を学び理解する	1後	38	2	△	○	
○			C言語I	C言語プログラミングの基礎技術を習得する	1後	38	2	△	○	
○			C言語実習I	学んだCプログラミング基礎技術を活用し動く作品を制作する	1後	38	1			○
○			情報数学	プログラム開発に必要な数学的基礎知識を習得する	1後	76	5	○		
○			関連知識	グラフィックデザインに必要な関連知識を学ぶ	1後	76	5	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 I T 高度専門学科 デジタルアート専攻) 令和4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プログラミングⅡ	グループにてプログラムを活用した動画を制作し、コンテスト等へ応募させ評価をもらう	2	152	5			○
○			C言語Ⅱ	C言語のプログラム応用技術を習得する	2前	38	2	△	○	
○			C言語実習Ⅱ	学んだCプログラミング応用技術を活用し動く作品を制作する	2前	38	1			○
○			3次元CG	3Dコンピュータグラフィックスを制作の基礎技術を習得する	2前	114	7	△	○	
○			3次元アニメーション	3Dコンピュータグラフィックスの制作基礎技術を活用しアニメーションを制作する	2前	76	5	△	○	
○			CG基礎技術	CG制作の基礎技術を習得するCG制作の基礎技術を習得する	2後	76	5	○		
○			物理数学基礎	3DCGを制作する際に必要な物の動きの基本を学び表現技法を高める技術を習得する	2後	76	5	○		
○			デザイン実践	分野にとらわれないデザイン性を学び、デザイン力の向上を図る	2後	76	5	△	○	
○			グラフィックアート	様々な分野にてグラフィックデザインを制作し、色々な職種に対応出来る観点を身に付けさせる	2後	38	2	△	○	
○			音楽概論	様々な分野にてグラフィックデザインを制作し、色々な職種に対応出来る観点を身に付けさせる	2後	76	5	○		
○			DTM実習Ⅰ	音楽概論で学んだ知識を活用し、効果的な音を制作する	2後	114	4			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 I T 高度専門学科 デジタルアート専攻) 令和4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アルゴリズム	コンピュータで制作される様々な動画アルゴリズムを学び、相対的な効果方法を習得する	3 前	114	7	○		
○			CG応用技術	分野を超えたCG活用技術を学び、新たなグラフィックを創造出来る技術・知識を習得する	3 前	76	5	△	○	
○			DTM実習Ⅱ	習得した音楽効果技術を活用し、作品効果を高めた制作を実践する	3 前	76	2			○
○			特殊効果実習	様々なグラフィック効果技法を習得し、制作する作品の効果を高められる技術を習得する	3 前	114	4			○
○			4次元CG	新たな効果技法である4次元CGの基本的な考え方を理解させる	3 後	114	7	△	○	
●			進級制作	学生作品をグループにて制作し、コンテスト・就職活動用に活用する	3	228	7			○
○			コミュニケーション技法	社会人に必要なコミュニケーション能力を育成する	3 後	38	2	○		
○			ビジネスマナー	企業に於ける一般常識を理解する	3 後	38	2	○		
○			心理学	ユーザーニーズを理解するため、様々な人間心理を理解する	3 後	38	2	○		
○			自然科学概論	様々な事象をグラフィックに表現出来るように過去の様々な事象を検証し理解する	3 後	38	2	○		
○			広告販売	最新の広告販売方法を理解し、新たな分野の開拓が図れるように能力を育成する	3 後	38	2	○		

授業科目等の概要

(工業専門課程 I T高度専門学科 デジタルアート専攻) 令和4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
○			インターン シップ	開発の現場を体験し、早期のビジネス意識を植え付けさせる	4	228	7			○
●			産学連携演習	グループにて実際に企業でのCG開発を企画設計し、開発を実践する。この制作の過程に企業によるチェック・評価を行って貰う	4	228	7			○
○			プレゼンテー ション	開発したアプリを説明し、企業の営業活動を実践的に練習する	4	114	7	△	○	
○			卒業研究	自分のテーマを持ち学んだものを生かした開発を実施する	4	228	7			○
○			ビジネス教養	社会人に必要なビジネスマナーなど、必要な知識を習得する	4 後	76	5	○		
○			就職実務	就職活動時に必要な筆記試験・面接試験を模擬的に 行い対応できるようにする	4 前	76	5	△	○	
合計				42 科目	3,648 単位時間 (175 単位)					