

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	田 中 良		〒950-0086 新潟県新潟市中央区花園1丁目1番15号2 アイコニックビル2F (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		〒951-8063 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・情報大学科	4年制(昼)	3,423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
		1,274単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	2,139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
10人		7人		3人	3人	6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2日 ■夏 季：8月8日～8月23日 ■冬 季：12月19日～1月4日 ■学 年 末：3月1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、IT・ゲーム業界 ■就職率 - % ■卒業者に占める就職者の割合 - % (令和7年度卒業者に係る令和8年4月時点の情報)		主な資格・検定	基本情報処理技術者試験	
中途退学の現状		■中途退学者 0名 ■中退率 0.0% 2026年5月1日在学者 7名 ■中途退学の主な理由 ■中退防止のための取組 担任制により、定期的なガイダンス(面談)を実施し、個別の指導を行う。 心理カウンセラー制度があり、予約をすれば無料でカウンセリングを受けられる。				
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8年4月1日現

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(ツェ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(株式会社ボーンデジタル)
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)
江村 智史	新潟コンピュータ専門学校
志田 祐介	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

(教育課程編成委員会等の名簿)

令和8年4月1日現在

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
江村 智史	教務部長
志田 祐介	教務部 ゲームクリエイター科学科長
増田 量滋	教務部 大学併修科学科長・教務次長

(開催日時)

第1回 令和8年 10月 9日 14:00~15:00 予定

第2回 令和9年 1月 26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	ゲーム制作の最初から最後のステップまでを個人で行い、ゲーム開発における総合的なスキルを修得する。	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
ゲーム制作対策	個人で企画から開発までを行い、ゲーム開発の流れをより実践的に学習する	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
グループ制作演習Ⅰ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	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Ⅱ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	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Ⅲ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	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
卒業制作	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。	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

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て実施する。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8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
磯野 貴志	株式会社リズ
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
田中 良	新潟コンピュータ専門学校 校長
増田 量滋	新潟コンピュータ専門学校 教務次長
関塚 堅斗	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 ゲームクリエイター・情報大学科) 令和8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
○			C言語	プログラミングテクニックを学習する。	1 前	128	5		○	
○			情報基礎	基礎理論、ハードウェア、ソフトウェア、システム構成、データベースなどを体系的に学習する。	1 前	96	4	○		
○			ゲームアルゴリズム	ゲーム制作におけるアルゴリズムと、その技法を学習する。	1 前	48	2			○
○			ゲームエンジン	「Unity」を使用し、ゲームを完成させるための一通りの作業を順序立てて学習する。	1 前	48	2			○
○			ネットワーク	基本情報技術者試験の出題範囲のうち、ネットワークを重点的に学習する。	1 前	48	2	○		
○			企画	企画書の作り方やアイデアの出し方を学習する。	1 前	81	3			○
○			業界研究	ビデオゲームの歴史を通して、ゲーム業界の成り立ちや歴史に残る有名タイトルを学ぶ。	1 後	27	1	○		
○			DirectX 2D	DirectX 11 と C++ によるコーディングで、2D 描画を学ぶ。	1 前	88	3			○
○			C++	デザインパターンの理解を深め、アルゴリズム問題を解く。	1 前	66	3			○
○			セキュリティ	情報セキュリティマネジメント試験の出題範囲を体系的に学習する。	1 前	33	2	○		
○			進級制作	ゲーム制作の最初から最後のステップまでを個人で行い、ゲーム開発における総合的なスキルを修得する。	1 後	33	1			○
	○		ゲームアルゴリズムⅡ	ゲームアルゴリズムの応用技術を学び、ゲーム AI や自動生成などの実践的な手法を習得する。	1 前	33	2			○
	○		コンピュータシステム	基本情報技術者試験の出題範囲を通して、システム開発、セキュリティ、マネジメント、経営戦略などの情報技術に関する基礎知識を体系的に学習する。	1 前	33	2	○		
	○		国家試験対策	基本情報技術者試験の合格を目標に、出題頻度の高い過去問題を中心とした実践的な試験対策を行う。	1 前	120	4	○		
	○		ゲーム制作対策	個人で企画から開発までを行い、ゲーム開発の流れをより実践的に学習する	1 後	120	4			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター・情報大学科) 令和8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
○			プログラム言語	プログラミング言語の基礎を学び、プログラムの実行や応用、演習を通して実践的なプログラミング能力を身に付ける。	2 前	114	4			○
○			プログラム実践	プログラム言語の内容を確認するための問題を解く。	2 前	114	4			○
○			グループ制作演習Ⅰ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	2 前	270	9			○
○			DirectX(3D)	DirectX 11 で 3D ゲームを作成する。	2 後	50	2			○
○			ゲーム企画	ゲーム開発の現場で必要となる Excel と PowerPoint の使い方を学習する。	2 前	30	1			○
○			素材活用	UI/UX の基礎を学び、既存の事例を分析しながら、利用者に伝わりやすく使いやすいゲームデザインの手法を習得する。	2 前	18	1			○
○			ゲーム数学	ゲーム制作に必須の比較的高度な数学授業を学ぶ。	2 前	24	1	○		
○			進級制作	ゲームの制作や各種アプリ、IoT を利用した作品を制作する。	2 後	126	4			○
○			就職実務	自己分析、業界研究、服装、面接、試験対策(SPI)等、実践を通して習得する。	2 後	57	2	○		△
	○		選択科目：企画設計	ゲーム企画の発想法や企画立案の手法を学び、プレゼンテーションやディスカッションを通して企画力とコミュニケーション能力を養う。	2 後	57	3			○
	○		選択科目：Linux	Linux 環境に慣れ、基本操作を学ぶ。	2 後	57	3			○
	○		選択科目：サウンド編集	音の仕組みを理解し、デジタルサウンドを製作する上で必要な知識の習得を行う。	2 後	57	3			○
	○		選択科目：Unreal Engine4 BluePrints	Unreal Engine 4 の基礎とブループリントを用いたゲーム開発を学び、事例を通して実践的なゲーム制作技術を習得する。	2 後	57	3			○
	○		選択科目：SpriteStudio	SpriteStudio を用いた 2D アニメーション制作の基礎を学び、ゲーム用エフェクトやキャラクターアニメーションの作成、関連ツールとの連携技術を習得する。	2 後	57	3			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター・情報大学科) 令和8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
○			グループ制作演習Ⅱ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	3 前	270	9	○		
○			プログラム言語	各学年に応じたプログラミング言語の基礎を学び、プログラムの実行や演習を通して理解を深め、実践的なプログラミング能力を養う。	3 前	45	2			○
○			プログラム実践	プログラム言語と対になる科目で、プログラム言語の内容を確認するための問題を解く。	3 前	45	2			○
○			ビジネス実務	著作権の基礎知識やビジネスコミュニケーション、社会人として必要なマナーを学び、実社会で求められる知識とスキルを身に付ける。	3 前	48	2	○		
○			就職実務	ビジネスマナーや一般常識を学ぶ。	3 前	30	2	○		△
○			進級制作	ゲーム制作の最初から最後のステップまでを個人で行い、ゲーム開発における総合的なスキルを修得する。	3 後	180	6			○
○			ゲーム概論	ゲーム業界の歴史や市場動向、売上データを分析し、業界の現状やトレンドを理解することで、ゲーム分野への知識を深める。	3 後	57	2	○		
	○		専攻：ゲーム	就職や作品制作に必要な技術を研究する。	3 後	114	4			○
	○		専攻：IT	ウェブ、ブラウザ上で実行できる WEB アプリケーションの開発技術を学ぶ。	3 後	114	4			○
	○		専攻：一般	課題に応じたプレゼンテーション演習等を通して自身の意見を表現する方法を学ぶ。	3 後	114	4			○
	○		選択科目：企画設計	ゲーム企画の発想法や企画立案の手法を学び、プレゼンテーションやディスカッションを通して企画力とコミュニケーション能力を養う	3 後	57	2			○
	○		選択科目：Linux	Linux 環境に慣れ、基本操作を学ぶ。	3 後	57	2			○
	○		選択科目：サウンド編集	音の仕組みを理解し、デジタルサウンドを製作する上で必要な知識の習得を行う。	3 後	57	2			○
	○		選択科目：Unreal Engine4 BluePrints	Unreal Engine 4 の基礎とブループリントを用いたゲーム開発を学び、事例を通して実践的なゲーム制作技術を習得する。	3 後	57	2			○
	○		選択科目：SpriteStudio	SpriteStudio を用いた 2D アニメーション制作の基礎を学び、ゲーム用エフェクトやキャラクターアニメーションの作成、関連ツールとの連携技術を習得する。	3 後	57	2			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター・情報大学科) 令和8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
○			グループ制作演習Ⅲ	チームを組み、コンペ応募用の作品制作を行う。	4 前	270	9		○	
○			プログラム言語応用	プログラム言語を習得する。	4 前	45	2			○
○			プログラム実践応用	プログラム言語と対になる科目で、プログラム言語の内容を確認するための問題を解く。	4 前	45	2			○
○			ビジネス実務応用	著作権の基礎知識、ビジネスにおける円滑なコミュニケーション、ビジネスマナーを学ぶ。	4 前	48	2	○		
○			就職実務応用	ビジネスマナーや一般常識を学ぶ。	4 前	30	2	○		△
○			卒業制作	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。	4 後	192	4			○
○			ゲーム概論応用	ゲームの歴史やゲーム業界の売上等を学び、業界の現状を把握する。	4 後	57	2	○		
	○		専攻：ゲーム応用	職や作品制作に必要な技術を研究する。	4 後	114	4			○
	○		専攻：IT 応用	HTML や Java の基礎を学び、JSP・Servlet を用いた Web アプリケーション開発およびデータベース制御に必要な技術を習得する。	4 後	114	4			○
	○		専攻：一般応用	課題に応じたプレゼンテーション演習等を通して自身の意見を表現する手法を学ぶ。	4 後	114	4			○
	○		選択科目：企画設計	ゲーム企画の発想法や企画立案の手法を学び、プレゼンテーションやディスカッションを通して企画力とコミュニケーション能力を養う	4 後	57	2			○
	○		選択科目：Linux	Linux 環境に慣れ、基本操作を学ぶ。	4 後	57	2			○
	○		選択科目：サウンド編集	音の仕組みを理解し、デジタルサウンドを製作する上で必要な知識の習得を行う。	4 後	57	2			○
	○		選 択 科 目：UnrealEngine4 BluePrints	Unreal Engine 4 の基礎とブループリントを用いたゲーム開発を学び、事例を通して実践的なゲーム制作技術を習得する。	4 後	57	2			○
	○		選 択 科 目：SpriteStudio	SpriteStudio を用いた 2D アニメーション制作の基礎を学び、ゲーム用エフェクトやキャラクターアニメーションの作成、関連ツールとの連携技術を習得する。	4 後	57	2			○
合計				59 科目		3,413 単位時間 (127 単位)				