

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	〒951-8063 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	eスポーツ科	3年制(昼)	2,585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
		435単位時間 (又は単位)	270単位時間 (又は単位)	単位時間 (又は単位)	1,880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
40人		48人		4人	1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 習得状況及び欠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、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 57.1% (令和7年度卒業者に関する令和8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 0名 ■中退率 0.0% 2026年5月1日在学者 48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・編成委員 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
佐々木 将人	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
佐野 浩章	ツェナネットワークス株式会社
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
佐々木 将人	教務部 eスポーツ科学科長
増田 量滋	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	ゲームの企画から設計、実装、発表までを一貫して行い、ゲーム開発に必要な総合的な技術習得する。	日本クリエイター育成協会 ツェナネットワークス株式会社 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	ゲーム開発のための対策。	日本クリエイター育成協会 ツェナネットワークス株式会社 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	コンペ応募を目的としたチーム制作を通して、ゲームの企画・開発・進行管理を実践的に学習する。	日本クリエイター育成協会 ツェナネットワークス株式会社 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	コンペ応募を目的としたチーム制作を通して、ゲームの企画・開発・進行管理を実践的に学習する。	日本クリエイター育成協会 ツェナネットワークス株式会社 株式会社スマイルブーム モリパワー株式会社
卒業制作	コンテスト・就職活動に必要な作品を制作する	日本クリエイター育成協会 ツェナネットワークス株式会社 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 eスポーツ学科3年制) 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	ゲーム制作に必要なプログラミング言語の基礎を習得する。	1 前	128	5			○
○			情報基礎	基本情報技術者試験に必要な基礎知識を体系的に学習する。	1 前	96	4	○		
○			ゲームアルゴリズム	ゲーム開発の元となる構造形式を習得する。	1 前	48	2			○
○			ゲームエンジン	ゲームエンジン「Unity」を用いて、ゲーム制作に必要な基本機能や操作方法、各種設定、ビルドまでの一連の制作手法を学習する。	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	ゲーム開発を行う上で必ず必要になる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代表的な作品について学び、制作や業務に活かせる知識を身に付ける。	1 後	27	1	○		
○			DirectX 2D	DirectX 11 と C++を用いたゲーム開発を通して、2D 描画や移動、シーン遷移、サウンドなどの基礎技術を学習する。	1 前	88	3			○
○			C++	C++を用いて、オブジェクト指向プログラミングの応用技術やデザインパターン、アルゴリズムを学習する。	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	ゲームの企画から設計、実装、発表までを一貫して行い、ゲーム開発に必要な総合的な技術を習得する。	1 後	33	1			○
○			基礎ゲーミング実習	ハードウェアの仕組みや特性を理解し、ゲームの動作原理と各ジャンルのゲームについて学習する。	1 後	33	1			○
○			e スポーツイベント運営実習 I	e スポーツイベントを想定した企画・運営を実践し、運営に必要なスキルを習得する。	1 後	33	1			○
	○		国家試験対策	基本情報技術者取得のための対策。	1 後	120	4	○		
	○		ゲーム制作対策	ゲーム開発のための対策。	1 後	120	4			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 eスポーツ学科3年制) 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 支
○			プログラム言語	各学年に応じたプログラミング言語を学び、演習を通して実践的なプログラミング技術を習得する。	2 前	114	5			○
○			プログラム実践	各学年に応じたプログラミング言語について、演習問題を通して理解を深め、自ら調査・解決する力を養う。	2 前	114	3			○
○			グループ制作演習Ⅰ	コンペ応募を目的としたチーム制作を通して、ゲームの企画・開発・進行管理を実践的に学習する。	2 前	270	12			○
○			DirectX(3D)	DirectX 11 を用いて 3D ゲーム開発を行い、3D モデル、アニメーション、カメラ、ライト、シェーダーなどの基礎技術を学習する。	2 後	50	2			○
○			ゲーム企画	ゲーム開発で必要となる Excel と PowerPoint の基本操作から応用までを学び、データ管理や企画書作成の実践的なスキルを習得する。	2 前	30	2			○
○			eスポーツイベント運営実習Ⅱ	eスポーツイベントの企画・運営を実践的に学び、イベント運営に必要な知識と技術を習得する。	2 後	36	1			○
○			ゲーム数学	ゲーム開発に必要な数学として、三角関数・ベクトル・行列などの基礎を学習する。	2 後	24	1	○		
○			進級制作	コンテスト・就職活動に必要な作品の制作実習を行う。	2 後	114	4			○
○			就職実務	就職のための面接技術や筆記試験の練習を行う。	2 後	57	2	○		△
	○		企画設計Ⅰ	ゲーム企画の立案手法やプレゼンテーション、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習得する。	2 後	57	1			○
	○		LinuxⅠ	Linux 環境の構築から基本操作までを実践し、GUI 操作や Linux の基礎知識を学習する。	2 後	57	1			○
	○		プログラミング実習Ⅰ	プログラマーによる実践指導を通して、ゲームプレイ技術や戦略、プロに必要な考え方を学習する。	2 後	57	1			○
	○		UnrealEngineⅠ	Unreal Engine を用いたゲーム制作を通して、ブループリントによるゲーム開発技術を習得する。	2 後	57	1			○
	○		ゲームコーチング実習Ⅱ	スキル向上の手法を学び、その知識を他者へ伝える指導力やコミュニケーション能力を身に付ける。	3	57	1			○

授業科目等の概要

(工業専門課程 e スポーツ学科学科3年制) 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 践
○			グループ制作 演習Ⅱ	コンペ応募を目的としたチーム制作を通して、ゲームの企画・開発・進行管理を実践的に学習する。	3 前	270	10		○	
○			プログラム言語	各学年に応じたプログラミング言語について、演習問題を通して理解を深め、自ら調査・解決する力を養う。	3 前	45	2			○
○			プログラム実践	各学年に応じたプログラミング言語について、演習問題を通して理解を深め、自ら調査・解決する力を養う。	3 前	45	1			○
○			ビジネス実務	著作権、ビジネスコミュニケーション、ビジネスマナーの基礎を学び、社会人として必要な知識と技能を習得する。	3 前	48	2	○		
○			就職実務	就職のための面接技術や筆記試験の練習を行う。	3 前	30	1	○		△
○			卒業制作	コンテスト・就職活動に必要な作品を制作する	3 後	171	6			○
○			ゲーム概論	ゲームの歴史や市場動向、売上ランキングを通して、ゲーム業界の現状とトレンドを学習する。	3 後	57	2	○		
○			e スポーツイベント運営実習Ⅱ	e スポーツイベントの企画・運営を実践的に学び、イベント運営に必要な知識と技術を習得する。	3 後	18	1			○
	○		専攻：ゲームエンジニア職	就職や作品制作に必要な知識・技術を、テキストやインターネットを活用して習得する。	3 後	114	6			○
	○		専攻：IT エンジニア職	HTML、Java、JSP、Servlet を用いた Web アプリケーション開発の基礎と、データベース連携技術を学習する。	3 後	114	6			○
	○		専攻：プロゲーマー職	得意分野のゲームを研究し、就職や技術向上に必要な知識・技術を主体的に調査・研究する。	3 後	114	6			○
	○		専攻：一般職	グループワークを中心とした演習を通して、プレゼンテーション能力や表現力を習得する。	3 後	114	6			○
	○		企画設計Ⅱ	企画立案やプレゼンテーション演習を通して、企画力とコミュニケーション能力を習得する。	3 後	57	1			○
	○		LinuxⅡ	Linux 環境の構築や基本操作、コマンドの使用方法を学び、サーバー構築に必要な基礎知識と技術を習得する。	3	57	1			○
	○		プロゲーミング実習Ⅱ	プロゲーマーによる実践的な指導を通して、ゲームの戦略や練習方法、競技者として必要な知識・姿勢を学ぶ。	3	57	1			○
	○		Unreal EngineⅡ	Unreal Engine 4 (UE4) を用いて、ブループリントによるゲーム制作の基礎技術を学習する。	3	57	1			○
	○		ゲームコーチング実習Ⅱ	スキル向上の手法を学び、その知識を他者へ伝える指導力やコミュニケーション能力を身に付ける。	3	57	1			○
合計				46 科目	2,391 単位時間 (99 単位)					