

職業実践専門課程等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			
アーツカレッジヨコハマ		昭和58年4月1日	藤井 路子	〒 220-0072 (住所) 神奈川県横浜市西区浅間町2-105-8 (電話) 045-324-0011			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人情報文化学園		昭和58年4月1日	中村 麻美	〒 220-0072 (住所) 神奈川県横浜市西区浅間町2-105-8 (電話) 045-324-0011			
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度		
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科 (プログラマーコース)	平成22(2010)年度	-	平成27(2015)年度		
学科の目的	企業と連携し、即戦力として活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたゲームクリエイターを育成する。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格:ゲームクリエイター学科においては、資格の取得なし 中退率:5.3%(5/95)						
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,790 単位時間 - 単位	360 単位時間 - 単位	2,430 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位
	生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)			
105(内数)人	75人	3人	4%				
就職等の状況	■卒業生数(C)		20	人			
	■就職希望者数(D)		19	人			
	■就職者数(E)		19	人			
	■地元就職者数(F)		4	人			
	■就職率(E/D)		100	%			
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		21	%			
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		95	%			
	■進学者数		0	人			
	■その他						
	就職希望せず		1名				
(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		(令和5年度卒業生) 株式会社バイキング、株式会社イリンクス					
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無				
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.kccollege.ac.jp/course/game/index.php">https://www.kccollege.ac.jp/course/game/index.php</a>						
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)						
	総授業時数	2,790 単位時間					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間					
	うち企業等と連携した演習の授業時数	630 単位時間					
	うち必修授業時数	2,790 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	630 単位時間					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間					
	(B:単位数による算定)						
	総授業時数	単位					
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位					
	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位					
	うち必修授業時数	単位					
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位					
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位					
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位					
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2人			
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	3人			
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人			
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人			
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人			
	計			5人			
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数		2人					

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

企業等と組織的な連携体制を確保するため教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成委員会であげられた意見をもとに、別途話し合いの場を設けカリキュラムを編成している。委員は、業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会規定に基づき、委員会で編成された学科の教育課程案は、カリキュラム編成会議で協議する。また、学校運営会議および理事会の承認を得て正式な教育課程となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
土田 善紀	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
竹中 善則	株式会社スリーリングス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤井 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
伊藤 淳	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部 部長 兼 ゲームクリエイター学科 学科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
船谷 隆紀	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 副主任	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
辻 ルミ	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
萩原 将大	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(9月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月12日 15:00～17:00

第2回 令和5年12月18日 15:30～17:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

25年度入学者より、デザイン学科、情報処理科が3年制となる。それにともない、サーバーエンジニアを目指す学生が、選択授業でサーバの授業を受講できるようになることを評価いただいた。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係		
(1) 実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針 ゲーム制作において必要となる実践的な知識や技術を養うことを目的とする。ユーザーの視点にたち開発をすることのできるゲームクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対して企業の担当者から、フィードバックと評価をもらう。		
(2) 実習・演習等における企業等との連携内容 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記 授業科目の本校担当教員と連携協定を締結した企業の授業担当者が講義・演習前に事前の打ち合わせを行い、内容と学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。 期間中の制作進行は担当教員が指導しつつ、企業の授業担当者は専門性の高い技術的な指導と学生作品に対するフィードバックを実施する。さらに企業の授業担当者には授業内で制作した完成作品を見てもらい、学生の総括と学習成果の評価をもらう。		
(3) 具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。		
科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作プログラミングⅠⅡ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイトなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームアルゴリズムを学習する。学期末には、オリジナルゲームを作り、講習会を行う。	花丸株式会社
ゲーム制作ⅠⅡ	チーム制作でコンテストに出展するゲームを制作する。コミュニケーションスキルとゲーム制作技術を高め、学期末に講習会を行う。	NPO法人国際ゲーム開発者日本 花丸株式会社 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ
3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係		
(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、ゲームクリエイター学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。		
(2) 研修等の実績		
① 専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	CEDEC 2023	連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
期間:	令和5年8月23日(水)～25日(金)	ゲームクリエイター学 対象: 科 学科長: 伊藤 教員: 船谷、長谷川、萩原
内容	業界で用いられる最新技術を学んだ	
② 指導力の修得・向上のための研修等		
研修名:	教育改革におけるマスタープランを策定するための考え方を学び、現状の問題改善に活かす	連携企業等: 株式会社ビーコンラーニングサービス
期間:	令和6年3月21日(木)～22日(金)	対象: 管理職の職員
内容	本校の教育課題の明確化と課題解決の実現へ向けた体制を構築する	
(3) 研修等の計画		
① 専攻分野における実務に関する研修等		
研修名:	CEDEC 2024	連携企業等: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
期間:	令和6年8月21日(水)～23日(金)	ゲームクリエイター学 対象: 科 学科長: 伊藤 教員: 船谷、辻、萩原
内容	業界で用いられる最新技術を学ぶため	

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 退学防止における、エンゲージメント研修  
 期間: 令和7年3月下旬(予定)  
 内容: 学校と個人の持つ価値観のフィットする部分を対話により発見し、価値観を軸とした自律的活動をうながす

連携企業等: 株式会社ビーコンラーニングサービス  
 対象: 全教員

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWebサイトへ掲載する。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	基準1 教育理念・目的・育成人材像等
(2) 学校運営	基準2 学校運営
(3) 教育活動	基準3 教育活動
(4) 学修成果	基準4 教育成果
(5) 学生支援	基準5 学生支援
(6) 教育環境	基準6 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	基準7 学生の募集と受け入れ
(8) 財務	基準8 財務
(9) 法令等の遵守	基準9 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	基準10 社会貢献
(11) 国際交流	実施していない

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学生募集は非常に苦戦しており、今後も高校の先生との連携を強化し専門学校の意義を伝えていく必要がある。また学生だけでなく保護者にもそれらを理解してもらうことが重要であり、保護者がよくみている専門学校サイトを活用することも必要ではないかとの意見があり、新たな広報ツールを導入した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
高橋 佑至	神奈川県情報サービス産業協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	ゲーム業界識者
川原吹 亮	株式会社ビーダッシュ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	デザイン業界識者
佐々木 敦也	一般社団法人日本ビジネス能力認定協会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界団体
小倉 和也	株式会社OKEaze	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php>

公表時期: 令和6年9月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校生徒及びその保護者、業界関係者、入学希望者及びその保護者に対し、学校全体の状況が把握できるよう、本校の教育活動並びに学校運営の状況に関する情報を、Webサイトを通じて提供する。そして、本校関係者間の共通理解を深めることにより、学校運営に対する支援、企業との連携による教育活動の充実等により、本校教育の質の確保と向上を図るものとする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	1. 学校概要
(2) 各学科等の教育	2. 各学科の教育内容
(3) 教職員	3. 学校組織及び教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	4. キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	5. 教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	6. 学生への生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	7. 学生納付金・就学支援
(8) 学校の財務	8. 財務状況
(9) 学校評価	9. 学校評価
(10) 国際連携の状況	10. 留学生の受け入れ
(11) その他	実施していない

※(10)及び(11)については任意記載。

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php>

公表時期: 令和6年9月30日

## 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 (プログラマーコース))																
	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	
1	○			ゲーム分析Ⅰ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ①	90			○		○		○		
2	○			ゲーム分析Ⅱ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ②	90			○		○		○		
3	○			Unity基礎Ⅰ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ①	45			△	○		○		○	
4	○			Unity基礎Ⅱ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ②	45			△	○		○		○	
5	○			プレゼンテーション基礎Ⅰ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ①	45				○		○			○
6	○			プレゼンテーション基礎Ⅱ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ②	45				○		○			○
7	○			集中講座Ⅰ	1学期の復習をするとともに、自分の課題を克服する。	1 ①	30				○		○			○
8		○		ゲーム制作プログラミングⅠ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイートなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームのアルゴリズムを学習する。	1 ①	135				○		○		○	○
9		○		ゲーム制作プログラミングⅡ	カジュアルゲーム、シューティング、3Dドットイートなど、課題ゲームのプログラムを完成させ、ゲームのアルゴリズムを学習する。	1 ②	135				○		○		○	○
10		○		プログラミング基礎Ⅰ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を学習する。	1 ①	90				○		○			○

11	○	プログラミング基礎Ⅱ	前半はC言語を理解し、変数・分岐処理・配列・構造体・ポインタなどを学ぶ。後半はC++の基礎を学習する。	1 ②	90			○		○			○	
12	○	プログラミング基礎演習Ⅰ	ゲーム制作プログラミング・プログラミング基礎と連携し、C、C++を使用したゲームに関する課題に取り組む。	1 ①	45			○		○			○	
13	○	プログラミング基礎演習Ⅱ	ゲーム制作プログラミング・プログラミング基礎と連携し、C、C++を使用したゲームに関する課題に取り組む。	1 ②	45			○		○			○	
14	○	ゲーム制作Ⅰ	コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する（企業連携講座対象）。	2 ①	180			○		○			○	○
15	○	ゲーム制作Ⅱ	コンテストに提出する作品を、グループで制作する。また、就職に向けた知識・技術を身につけ、提出作品を制作する（企業連携講座対象）。	2 ②	180			○		○			○	○
16	○	ゲームサウンドⅠ	ゲームに実装する効果音などのサウンド制作を学習する。	2 ①	45			○		○			○	
17	○	ゲームサウンドⅡ	ゲームに実装する効果音などのサウンド制作を学習する。	2 ②	45			○		○			○	
18	○	就職導入Ⅰ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	2 ①	45			○		○			○	
19	○	就職導入Ⅱ	就職活動に必要な業界研究、書類作成、面接対策などを学習する。	2 ②	45			○		○			○	
20	○	一般教養Ⅰ	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一般教養問題の対策を行う。	2 ①	45			○		○			○	
21	○	一般教養Ⅱ	ゲーム業界の就職採用試験で出題される一般教養問題の対策を行う。	2 ②	45			○		○			○	
22	○	集中講座Ⅱ	企業連携講座に向けた作品を制作する。	2 ①	30			○		○			○	
23	○	ゲームプログラミング応用Ⅰ	ポリゴン・モデル・カメラ・ライトなど、3Dゲームの完成度を高めるために必要な知識・技術を学習する。C++言語を理解し、色々なジャンルのアルゴリズム、データ構造、AIのプログラムを学習する。またゲームの動きに必要な数学・物理も学ぶ。	2 ①	90			○		○			○	

24		○	ゲームプログラミング応用Ⅱ	ポリゴン・モデル・カメラ・ライトなど、3Dゲームの完成度を高めるために必要な知識・技術を学習する。C++言語を理解し、色々なジャンルのアルゴリズム、データ構造、AIのプログラムを学習する。またゲームの動きに必要な数学・物理も学ぶ。	2 ②	90			○	○	○							
25		○	ゲームエンジンⅠ	Unityを使用したゲーム制作を理解し、実際にソースコードを書いてタブレット用の3Dアクションゲームの制作を行う。	2 ①	45		△	○	○	○							
26		○	ゲームエンジンⅡ	Unityを使用したゲーム制作を理解し、実際にソースコードを書いてタブレット用の3Dアクションゲームの制作を行う。	2 ②	45		△	○	○	○							
27	○		ゲーム制作Ⅲ	業界就職に向けた作品を制作する。完成作品をもって、東京ゲームショウに出展する。	3 ①	225			○	○	○							
28	○		卒業制作	3年間の集大成として各自でゲーム作品や技術研究をグループ・個人で行う。	3 ②	225			○	○	○							
29	○		Web制作Ⅰ	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。また自分のゲームをアウトプットする知識を学ぶ。	3 ①	45		△	○	○	○							
30	○		Web制作Ⅱ	HTMLやCSSの構文とタグの意味を学習する。また自分のゲームをアウトプットする知識を学ぶ。	3 ②	45		△	○	○	○							
31	○		就職対策Ⅰ	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する職種に合わせた作品またはポートフォリオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界の企業の方を招いた説明会も開催される。	3 ①	45			○	○	○							
32	○		就職対策Ⅱ	具体的な就職活動の方法を学習、また希望する職種に合わせた作品またはポートフォリオを制作し、面接等に臨む。ゲーム業界の企業の方を招いた説明会も開催される。	3 ②	45			○	○	○							
33	○		ビジネスマナーⅠ	内定後、社会人として必要な知識やビジネスにおけるマナーやルールを学ぶ。	3 ①	45			○	○	○							
34	○		ビジネスマナーⅡ	内定後、社会人として必要な知識やビジネスにおけるマナーやルールを学ぶ。	3 ②	45			○	○	○							
35	○		集中講座Ⅲ	業界就職に向けた作品を制作するとともに、卒業作品のテーマを決める。	3 ①	30	○		○	○	○							
36		○	ネットワークプログラミングⅠ	ネットワークの概念・理念を理解し、サーバクライアント通信（ソーシャルゲーム）を取り入れたゲームが作れるプログラムを学習する。	3 ①	45	○	△	○	○	○							



37	○	ネットワークプログラミングⅡ	ネットワークの概念・理念を理解し、サーバクライアント通信（ソーシャルゲーム）を取り入れたゲームが作れるプログラムを学習する。	3 ②	45	○	△	○	○	○			
38	○	ゲームプログラミング実践Ⅰ	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みやツール制作などを通じて、ゲーム業界で活躍するために必要な知識・技術を幅広く身に付ける。	3 ①	45	○	△	○	○	○			
39	○	ゲームプログラミング実践Ⅱ	3Dゲームに必要なライブラリの組み込みやツール制作などを通じて、ゲーム業界で活躍するために必要な知識・技術を幅広く身に付ける。	3 ②	45	○	△	○	○	○			
合計				39	科目	2790 単位（単位時間）							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、当該学年までに履修しなければならない科目数を合格すること	1 学年の学期区分	2 期
履修方法：	科目ごとに行われる期末試験等による成績評価で、C以上となること	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。

職業実践専門課程等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		
アーツカレッジヨコハマ		昭和58年4月1日	藤井 路子	〒 220-0072 (住所) 神奈川県横浜市西区浅間町2-105-8 (電話) 045-324-0011		
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地		
学校法人情報文化学園		昭和58年4月1日	中村 麻美	〒 220-0072 (住所) 神奈川県横浜市西区浅間町2-105-8 (電話) 045-324-0011		
分野	認定課程名	認定学科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度	
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター学科 (Gデザイナーコース)	平成22(2010)年度	-	平成27(2015)年度	
学科の目的	企業と連携し、即戦力として活躍できる実践的かつ専門的な知識・技術・技能を身につけたゲームクリエイターを育成する。					
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	取得可能な資格:ゲームクリエイター学科においては、資格の取得なし 中退率:5.3%(5/95)					
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
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入 2,790 単位時間 - 単位	360 単位時間 - 単位	2,430 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位	0 単位時間 - 単位
	夜間					
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)			
105(内数)人	23人	0人	0%			
就職等の状況	■卒業生数(C)		6	人		
	■就職希望者数(D)		4	人		
	■就職者数(E)		4	人		
	■地元就職者数(F)		1	人		
	■就職率(E/D)		100	%		
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		25	%		
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		67	%		
	■進学者数		0	人		
	■その他					
	アルバイト継続中		1名、就職希望せず 1名			
(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)						
■主な就職先、業界等		(令和5年度卒業生) 株式会社カブコン、株式会社クライムエヌシーデー				
第三者による学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: ※有の場合、例えば以下について任意記載		無			
当該学科のホームページURL	<a href="https://www.kccollege.ac.jp/course/game/index.php">https://www.kccollege.ac.jp/course/game/index.php</a>					
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	(A:単位時間による算定)					
	総授業時数	2,790 単位時間				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間				
	うち企業等と連携した演習の授業時数	630 単位時間				
	うち必修授業時数	2,790 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	630 単位時間				
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間				
	(B:単位数による算定)					
	総授業時数	単位				
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	単位				
	うち企業等と連携した演習の授業時数	単位				
	うち必修授業時数	単位				
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	単位				
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	単位				
	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	単位				
教員の属性(専任教員について記入)	① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者		(専修学校設置基準第41条第1項第1号)	1人		
	② 学士の学位を有する者等		(専修学校設置基準第41条第1項第2号)	3人		
	③ 高等学校教諭等経験者		(専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人		
	④ 修士の学位又は専門職学位		(専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人		
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人		
	計			4人		
上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数						1人

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

企業等と組織的な連携体制を確保するため教育課程編成委員会を設置し、教育課程編成委員会であげられた意見をもとに、別途話し合いの場を設けカリキュラムを編成している。委員は、業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体や、実務に関する知識、技能、能力などについて知見のある企業等の役員又は職員や、専攻分野に関する学会や学術機関等の有識者から構成し、教育課程編成で必要となる授業科目の開設・改善・工夫等に関する意見を積極的に提案し、それを教育課程編成に活かすものとする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会規定に基づき、委員会で編成された学科の教育課程案は、カリキュラム編成会議で協議する。また、学校運営会議および理事会の承認を得て正式な教育課程となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
土田 善紀	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	①
竹中 善則	株式会社スリーリングス	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
花井 直人	花丸株式会社	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	③
藤井 路子	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 校長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
伊藤 淳	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ 教務部 部長 兼 ゲームクリエイター学科 学科長	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
船谷 隆紀	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 副主任	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
辻 ルミ	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	—
萩原 将大	学校法人情報文化学園アーツカレッジヨコハマ ゲームクリエイター学科 教員	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	—

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。(当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「—」を記載してください。)

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

年2回(9月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年9月12日 15:00～17:00

第2回 令和5年12月18日 15:30～17:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

25年度入学者より、デザイン学科、情報処理科が3年制となる。それにともない、サーバーエンジニアを目指す学生が、選択授業でサーバの授業を受講できるようになることを評価いただいた。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係			
(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針 ゲーム制作において必要となる実践的な知識や技術を養うことを目的とする。ユーザーの視点にたち開発をすることのできるゲームクリエイターを育成するために、演習中心で授業を行い、学生が制作した作品に対して企業の担当者から、フィードバックと評価をもらう。			
(2)実習・演習等における企業等との連携内容 ※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記 授業科目の本校担当教員と連携協定を締結した企業の授業担当者が講義・演習前に事前の打ち合わせを行い、内容と学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。 期間中の制作進行は担当教員が指導しつつ、企業の授業担当者は専門性の高い技術的な指導と学生作品に対するフィードバックを実施する。さらに企業の授業担当者には授業内で制作した完成作品を見てもらい、学生の総括と学習成果の評価をもらう。			
(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。			
	科目名	科目概要	連携企業等
	3DCG制作ⅠⅡ	MAYAの基本的な操作方法を理解し、スマホ・実習室・車・キャラクターモデリングを行う。学期末には、オリジナル作品を作り、講評会を行う。	株式会社リンクラボ
	ゲーム制作ⅠⅡ	チーム制作でコンテストに出展するゲームを制作する。コミュニケーションスキルとゲーム制作技術を高め、学期末に講評会を行う。	NPO法人国際ゲーム開発者日本 花丸株式会社 株式会社アマテル 株式会社リンクラボ
3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係			
(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 ※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記 研修規程第5条に基づき、本校教職員は、担当業務を遂行するために必要な知識・技術・技能の向上を図るとともに、新たな業務上の要請に応えるための能力開発・向上に努めなければならない。また、ゲームクリエイター学科の研修計画の立案に対しては、研修規程第6条に基づき、教育課程編成委員会から提出される、必要となる実務に関する知識、技術、技能修得、及び、授業、学生に対する指導力向上を目的とした企業等と連携した研修計画案に留意した計画を作成しなければならない。そして、その研修計画作成に際しては、教員の業務経験や能力や役職に応じて作成する。			
(2)研修等の実績			
①専攻分野における実務に関する研修等			
研修名:	CEDEC 2023	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
期間:	令和5年8月23日(水)～25日(金)	対象:	ゲームクリエイター学 科 学科長:伊藤 教員:船谷、長谷川、 萩原
内容	業界で用いられる最新技術を学んだ		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	教育改革におけるマスタープランを策定するための考え方を学び、現状の問題改善に活かす	連携企業等:	株式会社ビーコンラーニングサービス
期間:	令和6年3月21日(木)～22日(金)	対象:	管理職の職員
内容	本校の教育課題の明確化と課題解決の実現へ向けた体制を構築する		
(3)研修等の計画			
①専攻分野における実務に関する研修等			
研修名:	CEDEC 2024	連携企業等:	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
期間:	令和6年8月21日(水)～23日(金)	対象:	ゲームクリエイター学 科 学科長:伊藤 教員:船谷、辻、萩原
内容	業界で用いられる最新技術を学ぶため		
②指導力の修得・向上のための研修等			
研修名:	退学防止における、エンゲージメント研修	連携企業等:	株式会社ビーコンラーニングサービス
期間:	令和7年3月下旬(予定)	対象:	全教員
内容	学校と個人の持つ価値観のフィットする部分を対話により発見し、価値観を軸とした自律的活動をうながす		

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

本校と密接に関係する学校外関係者が、本校の実施した自己評価結果を踏まえた教育活動、学校運営等に係る現状の課題を共有し、今後の改善方策等について、学校関係者評価委員会を通じて助言等を行い、広く公表するとともに、本校が実施する自己評価の改善方策の検討においてこの助言を活用し、重点目標の設定や具体的取組の改善を図るものとする。また、学校関係者評価は、「私立専門学校等評価研究機構 専門学校等評価基準」の評価項目を使用し、評価結果はWebサイトへ掲載する。

(2) 「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1) 教育理念・目標	基準1 教育理念・目的・育成人材像等
(2) 学校運営	基準2 学校運営
(3) 教育活動	基準3 教育活動
(4) 学修成果	基準4 教育成果
(5) 学生支援	基準5 学生支援
(6) 教育環境	基準6 教育環境
(7) 学生の受入れ募集	基準7 学生の募集と受け入れ
(8) 財務	基準8 財務
(9) 法令等の遵守	基準9 法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	基準10 社会貢献
(11) 国際交流	実施していない

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

学生募集は非常に苦戦しており、今後も高校の先生との連携を強化し専門学校の意義を伝えていく必要がある。また学生だけでなく保護者にもそれらを理解してもらうことが重要であり、保護者がよくみている専門学校サイトを活用することも必要ではないかとの意見があり、新たな広報ツールを導入した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
高橋 佑至	神奈川県情報サービス産業協会	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	業界団体
花井 直人	代表取締役	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	ゲーム業界識者
川原吹 亮	株式会社ビーダッシュ	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	デザイン業界識者
佐々木 敦也	一般社団法人日本ビジネス能力認定協会	令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年)	業界団体
小倉 和也	株式会社OKEaze	令和5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	卒業生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php>

公表時期: 令和6年9月30日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校生徒及びその保護者、業界関係者、入学希望者及びその保護者に対し、学校全体の状況が把握できるよう、本校の教育活動並びに学校運営の状況に関する情報を、Webサイトを通じて提供する。そして、本校関係者間の共通理解を深めることにより、学校運営に対する支援、企業との連携による教育活動の充実等により、本校教育の質の確保と向上を図るものとする。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	1. 学校概要
(2) 各学科等の教育	2. 各学科の教育内容
(3) 教職員	3. 学校組織及び教職員
(4) キャリア教育・実践的職業教育	4. キャリア教育・実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	5. 教育活動・教育環境
(6) 学生の生活支援	6. 学生への生活支援
(7) 学生納付金・修学支援	7. 学生納付金・就学支援
(8) 学校の財務	8. 財務状況
(9) 学校評価	9. 学校評価
(10) 国際連携の状況	10. 留学生の受け入れ

(11)その他	実施していない
---------	---------

※(10)及び(11)については任意記載。

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://kccollege.ac.jp/other/syugakusien/index.php>

公表時期: 令和6年9月30日

## 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 (CGデザイナーコース))															
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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		ゲーム分析Ⅰ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ①	90			○		○		○		
2	○		ゲーム分析Ⅱ	面白いゲームとは何かを考え、ゲームの操作・ゲームバランス・演出について学習する。また、良いアイデアをゲームにする方法やゲームの概要書の書き方を学び、短期間のグループ制作を行う。	1 ②	90			○		○		○		
3	○		Unity基礎Ⅰ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ①	45		△	○		○		○		
4	○		Unity基礎Ⅱ	3Dゲームをおもしろくするための知識・技術を学ぶ。(playerの操作、カメラ、敵、ゲームバランス、フィールド設計など)	1 ②	45		△	○		○		○		
5	○		プレゼンテーション基礎Ⅰ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ①	45			○		○			○	
6	○		プレゼンテーション基礎Ⅱ	プレゼンテーションのストーリーを考え、資料作成を学ぶ。また、パワーポイントの操作方法やプレゼンテーション法を学習する。	1 ②	45			○		○			○	
7	○		集中講座Ⅰ	1学期の復習をするとともに、自分の課題を克服する。	1 ①	30			○		○		○		
8		○	3DCG制作Ⅰ	Mayaの基本的な操作方法を理解し、3DCG作品を制作する(キーボード/マウス/複合機/モニター/いす)。	1 ①	135			○		○		○	○	
9		○	3DCG制作Ⅱ	Mayaの基本的な操作方法を理解し、3DCG作品を制作する(キーボード/マウス/複合機/モニター/いす)。	1 ②	135			○		○		○	○	
10		○	2DCG基礎Ⅰ	IllustratorやPhotoshopの操作方法を理解し、スコア、HPゲージなどのCG素材やテクスチャを制作する。	1 ①	45			○		○		○		
11		○	2DCG基礎Ⅱ	IllustratorやPhotoshopの操作方法を理解し、スコア、HPゲージなどのCG素材やテクスチャを制作する。	1 ②	45			○		○		○		







41	○	CG実践Ⅱ	ゲーム業界に就職するために、次世代の実践的な技術を学ぶ。またポートフォリオに載せる作品バリエーションを増やす。	3 ②	45	△	○	○	○	○
42	○	デッサン実践Ⅰ	動きを切り取るポイントを理解し、躍動的な3Dアニメーションが制作できるようになる。	3 ①	45	△	○	○	○	○
43	○	デッサン実践Ⅱ	動きを切り取るポイントを理解し、躍動的な3Dアニメーションが制作できるようになる。	3 ②	45	△	○	○	○	○
合計				43	科目	2790 単位 (単位時間)				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、当該学年までに履修しなければならない科目数を合格すること		1 学年の学期区分	2 期
履修方法： 科目ごとに行われる期末試験等による成績評価で、C以上となること		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。