

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																	
東北電子専門学校		昭和51年3月31日		吉田 博志		〒980-0013 宮城県仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501																	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																	
学校法人日本コンピュータ学園		昭和61年10月22日		持丸 寛一郎		〒980-0013 宮城県仙台市青葉区花京院一丁目3番1号 (電話) 022-224-6501																	
分野	認定課程名	認定学科名			専門士	高度専門士																	
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲームエンジニア科			平成23年文部科学省 告示第166号																		
学科の目的	業界第一線で活躍中のクリエイターによるアドバイスを基に、高度な知識と最先端の情報・技術を学修し、オリジナルゲームの制作実習を通して実践することで、ゲーム業界で即戦力として活躍できる人材を育成する。																						
認定年月日	平成26年3月31日																						
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	3078時間	627時間	28.5時間	2622時間	0時間	0時間																
生徒総定員		生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																	
150人		140人	0人	5人	3人	8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 ■成績評価の基準・方法 定期試験・レポート及び授業に取り組む姿勢をもとに評価																		
長期休み	■学年始:4月1日～4月6日 ■夏季:7月24日～8月23日 ■冬季:12月24日～1月7日 ■学年末:3月23日～3月31日			卒業・進級条件	年間800時間以上履修していること、かつ履修すべき全科目の評定が合格していること。																		
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 成績不振、長期欠席等の生徒に対し、担任と学生サポート室が連携して、電話・メールでの連絡、個人面談、カウンセリング、自宅訪問や保護者を交えた面談			課外活動	■課外活動の種類 卒業制作展、仙台まち美化サポーター、スポーツ大会 ■サークル活動: 有																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成30年度卒業生) 株式会社B.B.スタジオ、株式会社ヘッドロック、株式会社バンク・オブ・イノベーション、株式会社フォーネクスト 他 IT業界			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日時点の情報)																		
	■就職指導内容 担任と就職センター専任スタッフが連携して、就職相談、各種書類作成支援、模擬面接、企業紹介等 また、本校独自の就職支援プログラムで「業界研究セミナー」「身だしなみ講座」「マナー講座」「エントリーシート書き方講座」「面接対策講座」等のセミナーや講座を実施 ■卒業生数 : 32 人 ■就職希望者数 : 30 人 ■就職者数 : 30 人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 93.8 % ■その他 ・進学者数:0人 (平成30年度卒業者に関する令和元年5月1日 時点の情報)				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGエンジニア検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>31</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>24</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Javaプログラミング能力認定試験 3級</td> <td>③</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等)</p>					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGエンジニア検定 ベーシック	③	31	26	基本情報技術者試験	③	24	8	Javaプログラミング能力認定試験 3級	③
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																				
CGエンジニア検定 ベーシック	③	31	26																				
基本情報技術者試験	③	24	8																				
Javaプログラミング能力認定試験 3級	③	5	5																				
中途退学の現状	■中途退学者 7名 平成30年4月1日時点において、在学者119名(平成30年4月1日入学者を含む) 平成31年3月31日時点において、在学者112名(平成31年3月31日卒業者を含む)			■中退率 5.9%																			
	■中途退学の主な理由 進路変更、学業不振、学校生活不適應、経済的理由、病気			■中退防止・中退者支援のための取組 担任及び学生サポート室を中心としたフォローおよび学生相談、カウンセリング、メンタルヘルズ講座																			
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特別奨学金制度、試験特待生制度、資格特待生制度、親族入学優遇制度 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																						
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: 無																						
当該学科のホームページURL	http://www.jc-21.ac.jp/course/cr/ge/																						

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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
本科の教育課程の編成においては、ゲーム制作について知見のある企業、業界団体、学識経験者などが委員として参画する「教育課程編成委員会(ゲーム分野)」を設置し、職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成するための教育課程の編成について組織的に取り組み、実践的職業教育の質を確保する。
委員会では、業界の人材の専門性に関する動向、地域の産業振興の方向性、今後必要となる知識や技術などを分析し、実践的職業教育に必要な授業科目の開設や授業方法の改善の提案を行い、企業等の要請を十分に生かした教育課程の編成に資する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

本科では、次の過程を経て教育課程を編成、決定する。

1. 本科教員により、次年度教育課程について検討、改善案を作成する。
2. 「教育課程編成委員会(ゲーム分野)」(年に2回以上開催)において、現行教育課程及び本科からの改善案について、専門的、実践的な見地から検討し、次年度教育課程に必要な授業科目の開設や授業方法の改善等の提案を行う。
3. 校長、教務部長、教務課長により編成される学内カリキュラム委員会において、2. で提案された内容を含めて総合的に検討し、次年度教育課程を決定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
渡部 信一	東北大学大学院	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	②
川島 健太郎	株式会社ヒノタマ	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	③
戸田 学孝	株式会社フォーネクスト	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	③
吉田 博志	東北電子専門学校 校長	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	
駒村 彩乃	東北電子専門学校 教務主任(委員長)	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	
遠藤 航	東北電子専門学校 学科主任(副委員長)	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	
鈴木 正人	東北電子専門学校	平成31年4月1日～令和 3年3月31日(2年)	

※委員の種別の欄には、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。

- 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

開催数:年2回開催 開催時期:毎年9月及び12月

(開催日時)

- 第1回 平成30年 8月23日 13:00～14:15
第2回 平成31年 1月11日 17:00～18:15

(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

・ゲーム開発支援サーバの導入

タスク管理・バージョン管理に実際のゲーム会社で使われているツール(Redmine、Git、Subversion)を利用することで、専門学校在籍中に実践的な経験を積むことができる。

対象科目:ゲーム制作Ⅰ・ゲームデザイン・ゲーム制作Ⅱ・ゲーム制作Ⅲ・卒業制作

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

実践的かつ専門的な能力を育成するために、企業等と組織的な連携を取った実習が重要と考えている。連携するにあたっては、知識・技術の学修に加えて、実務を遂行するに必要なヒューマンスキルや仕事に対する意識・姿勢への「気づき」を得ることも重視する。また、企業の選定にあたっては、実践的なアドバイスを受けることで必要なスキルやプログラミング技術の修得をはかるために、現役のクリエイターを派遣でき、校内で実習・演習の指導ができることを要件とする。

(2) 実習・演習等における企業等との連携内容

株式会社ヒノタマと取り交わした「職業教育協定書(事業委託契約書)」に基づいて「ゲームデザイン」の授業科目を企業と連携して実施している。

具体的には、

- ・ゲーム開発におけるマインド
- ・企画書制作
- ・ゲーム制作・配信

の実習を行う。

講師の現役クリエイターとは実習内容などについて事前に打合せを行い、クリエイターからの直接実践的な指導をもとに専門性の高い技術の修得を目指す。

授業全体としては、必要な時期にクリエイターの授業を配置し、本校教員と連携して、実務的に最も重要な点についてはクリエイターが、理論的、一般的な内容については本校教員が担当して一つの授業科目を実施している。学修成果の評価についても、クリエイターによる評価と本校教員の評価(定期試験等)を勘案して総合的に決定している。

株式会社フォーネクストと取り交わした「職業教育協定書(事業委託契約書)」に基づいて「応用ゲーム技術」の授業科目を企業と連携して実施している。

具体的には、

- ・iOSアプリの開発の基本
- ・センサ・カメラ等を利用したiOSアプリゲームの開発(チーム制作)

の実習を行う。

講師の現役クリエイターとは実習内容などについて事前に打合せを行い、クリエイターからの直接実践的な指導をもとに専門性の高い技術の修得を目指す。期末には、企業等の講師が成績評価を行い、それを踏まえ担当教員が単位認定を行う。

(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
ゲームデザイン	ゲーム制作工程を実践し、企画からプログラム・CG作成までの一連の技術・知識を修得する	株式会社ヒノタマ
応用ゲーム技術	iOSの特徴・センサの特徴や使い方を踏まえた上で、iOSアプリの開発手法を修得する	株式会社フォーネクスト

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

学校は、教員に対する研修の必要性を把握し、その必要性に応じて研修計画を策定し、計画に基づいて研修を実施する。その内容として、専攻分野の実務に関する知識や技術及び授業や生徒に対する指導力等を修得させ、教員の能力及び資質等の向上を図る。必要な場合は、他の機関や企業等と共同して又は外部の機関に委託して研修を行うことがある。これらについては、「学校法人日本コンピュータ学園 教員研修規定」に定めており、この規定に基づいて研修を実施している。

(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

「ゲーム開発と教員の役割」についての研修

内容： チーム制作を見据えた企画書・仕様書の作成方法やタスク管理方法、プログラム設計方法を修得するための研修を実施。また、チーム運営における教員の介入方法やタイミングについての研修も実施。

連携： 教育課程編成委員会にて、多人数開発を見据え仕様書作成・プログラム設計に力を入れる必要があるとの指摘があったため実施。講師はゲーム開発を業務としている有限会社熱中日和の現役ゲームクリエイターである。

対象： 学科教員

日時： 平成30年7月25日(水) 10:00～16:00

講師： 有限会社熱中日和 代表取締役 花井 直人 氏

② 指導力の修得・向上のための研修等

「青年期のメンタルヘルス講習会」

内容： 発達障害(自閉スペクトラム・ADHD)について正しい知識を学ぶ研修。円滑なコミュニケーションのための手法を身につけ、生徒とよりよい関係を築き生とのコミュニケーション力を伸ばす手助けをする

連携： 仙台市青葉区保健福祉センターから紹介された研修

対象： 代表教員3名が受講し、受講後は報告書を回覧し研修内容の周知を図った

日時： 平成30年7月9日(月) 14:30～17:00

テーマ・講師：

- ・ 青年期のメンタルヘルス 東北大学大学院医学系研究科 富本 和歩 氏
- ・ 円滑なコミュニケーションスキル 東北大学大学院医学系研究科 東海林 渉 氏
- ・ 就労移行支援の実際 L I T A L I C O ワークス仙台青葉 藤井 恵 氏

「学生と教員のための実践心理」に関する新任教員研修

内容： 学生・教員のための実践心理を中心として、専修学校における職業教育についても学ぶ研修

連携： 宮城県専修学校各種学校連合会等の企画・主催の新任教員に対する研修

対象： 指導年数1年未満の教員

日時： 平成30年7月24日(火)～26日(木) 各 9:00～16:30

テーマ・講師：

- ・ 専修学校における職業教育 (有)インターサーブホスピタリティ 代表取締役 木島 隆司 氏
- ・ 学生・教員のための実践心理 仙台幼児教育専門学校 臨床心理士 佐藤 葉子 氏
仙台白百合学園大学 教授 氏家 靖浩 氏
尚綱学院大学 准教授 池田 和浩 氏
- ・ 教員のための話し方上達法 キャリアトーク代表 志伯 暁子 氏

「人財と組織が育つコミュニケーション」

内容： 「人が伸びる・集まる・残る組織にするためには」をテーマに、学生の主体性・能動性・表現力や想像力を高める指導の推進を図る研修

連携： 一般社団法人 全国経理教育協会が主催する研修

日時： 平成30年10月12日(金) 各 14:00～16:30

対象： 第一教務部、第二教務部より各1名(計2名)が受講し、受講後は報告書を回覧し研修内容の周知を図った

講師： 岸事務所代表 岸 英光 氏

(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

「スマートフォンアプリにおけるUIデザイン」についての研修

内容： スマートフォン向けゲームアプリにおける画面構成・画面遷移など利用者の立場に立ったUIデザインの設計思想についての研修を実施予定。

連携： 現在、スマートフォンゲームが主流となっているためスマートフォンアプリ向けのUIデザインに関する知識・技術の習得が必須となっている。教育課程編成委員会でも同様の指摘があったため研修を計画。

対象： 学科教員

日時： 令和元年7月～8月 10:00～16:00

講師： 株式会社ヒノタマ 代表取締役 川島 健太郎 様

②指導力の修得・向上のための研修等

「学生と教員のための実践心理」に関する新任教員研修

内容： 専修学校制度から授業実践まで、専修学校の新任教員に必要とされる基礎知識を習得する研修。

連携： 宮城県専修学校各種学校連合会等の企画・主催の新任教員に対する研修。

対象： 指導年数2年未満の教員

日時： 令和元年7月24日(水)～26日(金) 各 9:00～16:30

講師： 学校法人曾根学園 理事長 滝上 島雄 氏

東北文化学園専門学校 増田 学身 氏

(有)インターサーブホスピタリティ 代表取締役 木島 隆司 氏

宍戸美香コーチングオフィス 代表 宍戸 美香 氏

「ハラスメント」に関する研修

内容： 学校における「ハラスメント」を理解する研修。

連携： 連携企業から、「企業内では『パワハラ』に関する勉強会、セミナー等が数多く開催されている。教員においても、『ハラスメント』を理解し、授業や生徒指導に生かす必要があるのではないか」との助言にもとづき、東北電子専門学校が企画し全教員を対象として実施する研修。

対象： 全教員

日時： 令和元年8月(予定)

講師： 未定

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

毎年実施している自己評価の評価結果について、客観性・透明性を高めるとともに、関係業界との連携協力による学校運営の改善を図るため、卒業生及び職業実践専門課程として推薦する学科(以下、「当該学科」という。)の専攻分野に関する業界関係者等を委員とする『学校関係者評価委員会』(以下、「委員会」という。)を設置し、学校関係者評価を行うものとする。

委員会は、学校の重点目標、計画、自己評価等について評価し、特に当該学科については、その教育目標、育成人材像、教育課程の編成、キャリア教育、資格取得の指導体制等について重点的に評価を行うとともに、その評価結果や今後の改善方策についてとりまとめ、広く公表する。

学校は、これを自己評価結果とともにその後の改善方策の検討において活用し、教育活動及びその他の学校運営の継続的な改善を行い、専修学校教育の目的に沿った質の保証・向上に資するものとする。

(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・目的	a. 理念・目的・育成人材像は定められているか(専門分野の特性が明確になっているか) b. 学校における職業教育の特色を示しているか c. 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか d. 理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか e. 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	a. 目的等に沿った運営方針が策定されているか b. 事業計画に沿った運営方針が策定されているか c. 運営組織や意志決定機能は、明確化され、有効に機能しているか d. 人事、給与に関する制度は整備されているか e. 各部門の組織整備など意志決定システムは整備されているか f. 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか g. 教育活動に関する情報公開が適切になされているか h. 情報システム化等による業務の効率化が図られているか

(3) 教育活動	<ul style="list-style-type: none"> a. 教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか b. 教育理念、育人材像や業界のニーズを踏まえた教育機関としての修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか c. 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか d. キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか e. 関連分野の企業・関係施設等、業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか f. 関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか g. 企業や専門家の意見、評価を受け、より実践的な能力を修得する機会が整備されているか h. 授業評価の実施・評価体制はあるか i. 成績評価・単位認定の基準は明確になっているか j. 資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか k. 必要な場合は業界と連携して、人材育成目標に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか l. 関連分野における先端的な知識・技能等の修得や指導力の育成など、教員の資質向上のために研修等の取組が行われているか m. 職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4) 学修成果	<ul style="list-style-type: none"> a. 就職率の向上が図られているか b. 資格取得率の向上が図られているか c. 退学率の低減が図られているか d. 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか e. 卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5) 学生支援	<ul style="list-style-type: none"> a. 進路・就職に関する支援体制は整備されているか b. 学生相談に関する体制は整備されているか c. 学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか d. 学生の健康管理を担う組織体制はあるか e. 課外活動に対する支援体制は整備されているか f. 学生の生活環境への支援は行われているか g. 保護者と適切に連携しているか h. 卒業生への支援体制はあるか i. 社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか j. 高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6) 教育環境	<ul style="list-style-type: none"> a. 施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか b. 学内外の実習施設、インターンシップ等について十分な教育体制を整備しているか c. 学生が自主的に学修するための環境が整備されているか d. 防災、防犯に対する安全管理体制は整備されているか
(7) 学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> a. 学生募集活動は、適正に行われているか b. 学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか c. 学納金は妥当なものとなっているか
(8) 財務	<ul style="list-style-type: none"> a. 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか b. 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか c. 財務について会計監査が適正に行われているか d. 財務情報公開の体制整備はできているか
(9) 法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> a. 法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか b. 個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか c. 自己評価の実施と問題点の改善に努めているか d. 自己評価結果を公開しているか

(10)社会貢献・地域貢献	a. 学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか b. 生徒のボランティア活動を奨励、支援しているか c. 地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか
(11)国際交流	a. 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って国際交流を行っているか b. 受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか c. 学修成果が国内外で評価される取組を行っているか d. 学内で適切な体制が整備されているか

※(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

学校関係者評価の結果をもとに、以下の点について今後の教育活動及び学校運営の改善に活用している。

- ① 委員より「教育環境については、生徒全員へのiPadの配布やeラーニングの導入運用等、学習支援環境を常に改善しており、今後も継続していただきたい」との意見を受け、平成30年度は生徒が自ら学ぼうとする姿勢をサポートするため、「ライセンスサポートセンター」を開設し、資格学習図書整備、学習活動サポート体制の整備、資格試験受付方法の改善・統一を行った。
- ② 委員より「企業や業界の意見を参考にしたカリキュラムや教育方法の検討、改善を期待する」との意見を受け、「AI時代をリードする高度な技術を持った人材の育成」を目的として「AIリテラシー教育」「AIシステム導入」「RPA教育」「ビッグデータ活用教育」に関する検討チームを設置した。各プロジェクトにおいては、調査・研究、教材開発、授業実施に向けた準備等を行い、対象学科に対する提言を行う。
- ③ 委員より「日本人の生徒と外国人留学生間の交流機会を増やす必要がある」との意見を受け、球技大会などのスポーツイベント、日本の文化を体験するイベント、専門分野の模擬授業等、一月に一度のペースで生徒が企画して運営する交流行事を開催した。また、留学生の在籍がない姉妹校の東日本航空専門学校の生徒との交流機会も設け、相互理解を深めることができた。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成31年4月1日現在

名前	所属	任期	種別
笠松 博	宮城県産業技術総合センター	平成31年4月1日～令和2年3月31日(1年)	企業等委員
川島 健太郎	株式会社ヒノタマ	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	企業等委員
菊田 正信	東北電子専門学校卒業生	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	卒業生
中居 浩二	一般社団法人宮城県建築士事務所協会	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	業界団体
佐藤 浩之	株式会社アルゴグラフィックス	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	企業等委員
佐藤 富士夫	宮城県電気工事工業組合	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	業界団体
後藤 吉郎	株式会社ミヤギテレビサービス	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	企業等委員
庄司 直人	株式会社リード・サイン	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	企業等委員
関口 靖志	株式会社ヤマハミュージッククリテイリング	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	企業等委員
角田 透	株式会社JC-21教育センター	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	企業等委員
守 克明	リコージャパン株式会社	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	企業等委員
川村 拓也	株式会社サンパワー	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	企業等委員
西村 宜起	東北芸術工科大学	平成30年4月1日～令和2年3月31日(2年)	有識者
本宮 真仁	株式会社メンバーズ	平成31年4月1日～令和3年3月31日(2年)	企業等委員

※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

公開方法:ホームページで公開 URL: <http://www.jc-21.ac.jp/report/hyoka/>

公表時期:毎年9月14日に更新

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

本校は、学校教育法、私立学校法で定められた目的を実現するための教育機関として、教育活動の活性化や学校運営の円滑化を図るとともに、企業等との繋がりを強め、連携推進に資するために情報公開を行う。
 提供する情報は、学生及び保護者、入学希望者、企業関係者等に対して、学校の教育目標・教育活動の実績・キャリア教育等の教育基礎情報を始め、学校評価等の学校全体の状況に関することとする。
 なお、提供に当たっては、個人情報の取扱いに留意するとともに公正な情報の表示に努めるものとする。

(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	設置者名、学校名、所在地、連絡先、理事長名、校長名、教職員数、学生数、教育理念、事業計画、学校の特色、沿革
(2) 各学科等の教育	修業年限、募集定員、学科案内(学科の特色、取得を目指す資格、職種、学びのステップ)、カリキュラム、入学者数、資格取得実績、卒業者の進路
(3) 教職員	教職員数、教員組織・担当科目
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職指導、就職支援プログラム、各種連携・連携教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、クラブ活動、教育施設・設備(校舎概要、主な施設・設備の特色、主な実習設備、その他施設・設備)
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	初年度学費一覧、入学手続き金の分割納入について、授業料等の分割納入について、学費サポート制度(特別奨学金制度、試験特待生制度、資格特待生制度、親族入学優遇制度、日本学生支援機構奨学金、国の教育ローン、新聞奨学生制度、教育ローン)
(8) 学校の財務	財務情報(資金収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表)
(9) 学校評価	学校評価、自己評価、学校関係者評価、職業実践専門課程の基本情報
(10) 国際連携の状況	留学生対象学科: 国際ビジネス科の特徴、取得を目指す資格
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

ホームページ、広報誌等の刊行物、卒業制作展等学校・学科が主催するイベントで情報提供

<http://www.jc-21.ac.jp/report/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲームエンジニア科) 令和元年度															
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			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	
○			就職対策Ⅰ	一般常識や適性試験対策を中心に学習します。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学びます。また会社訪問のしかたや面接はビジュアル教材を使い、実践トレーニングを行います。	1通	57		○			○			○	
○			コンピュータ概論	ハードウェア、コンピュータシステム、ネットワークなどの基礎を幅広く学びます。	1通	114		○			○			○	
○			ゲームアルゴリズム	図式化などを利用し、ゲームプログラミングに必要なアルゴリズムを学びます。	1前	57		○	△		○			○	
○			ゲームプログラミングⅠ	C++言語の基本的な文法から、Windowsプログラミングやグラフィック描画、入力制御などゲームプログラミングに必要な技術を学びます。	1通	285		△		○	○			○	
○			ゲーム数学	ベクトル、行列、三角関数などのゲーム開発に必要な数学および物理を修得します。	1前	57		○			○			○	
○			ゲームグラフィックス	2DCGツール (Photoshop) や3DCGツール (Maya) を利用し、モデリングやテクスチャマッピングを学びます。	1通	57		△		○	○			○	
○			CG概論	ゲームプログラミングに必要な画像処理を中心に、CG理論、2D、3Dの基礎を学びます。	1前	85.5		○			○			○	
○			Linux演習Ⅰ	Linuxの基礎知識とコマンドを使った操作方法を修得します。	1後	114		△		○	○			○	

○			データベース演習	データベースの必要性と活用事例、SQLによるデータ操作方法、データベース構築方法を修得します。	1後	57		△		○	○		○					
○			ゲームプランニング	アイデア発想からコンセプトの立案・企画書作成・仕様書作成方法まで総合的に学びます。また、設計における検討事項、ならびにプロジェクト運用・管理の手法・問題点の解決法などの開発進捗に対する取り組み方についても学びます。	1前	28.5		△		○	○		○					
○			UIデザイン	UIに関する基礎知識と定義から基本構築法を学びます。	1後	28.5		△		○	○		○					
○			ゲーム制作I	ゲームエンジンを利用し、ゲームエンジンの仕組みやゲームアルゴリズムなどゲーム開発の基本を学びます	1後	85.5		△		○	○		○					
○			就職対策II	一般常識や適性試験対策学習を継続しながら、エントリーシートや履歴書を完成させ、就職活動の準備を整えます。	2通	57		○					○					○
○			ゲームプログラミングII	PC向けマルチメディア開発ライブラリDirectXによるプログラミング手法、2D/3D描画手法、入力制御、音楽/動画再生のプログラミングを学びます。	2前	142.5		△		○	○		○					
○			シェーダプログラミング	シェーダ概念や必要性を理解し、HLSLを用いたプログラマブルシェーダのアルゴリズム、コーディングの技術を身に付け、ゲーム開発に必要な最先端のリアルタイムレンダリング技法を学びます。	2後	142.5		△		○	○		○					
○		学修シ リ ジ ナ ル オ	AIシミュレーション	代表的なアルゴリズムの経路探索・空間分割・戦闘・集団アルゴリズム、AIシミュレーションなどを学びます。	2通	57		△		○	○		○					
○			ツール開発	ゲーム開発をイメージし、STLの使用法やDLLの作成など、コーディングの効率化についても学びます。	2前	85.5		△		○	○		○					
○			ネットワーク基礎	オンラインゲーム制作に必要なTCP/IPの各プロトコルの基礎を学びます。	2前	57		○					○					○

○		ネットワーク プログラミング	ソケットを利用した通信プログラムの作成方法を学びます。	2 前	57		△		○	○	○			
○		ゲームデザイン	ゲーム業界の歴史や最新情報を知ることでのような人材を求めているか、また、今後の業界動向などを学びます。企画・仕様・開発・リリースというゲーム開発の一連の流れについて学習します。	2 通	57		△		○	○	○			○
○		J a v a プロ グラミング	Java言語について基礎から応用まで学び、Javaプログラミング能力検定試験の取得をめざします。	2 後	57		△		○	○	○			
○		L i n u x 演 習Ⅱ	Linuxを使ったサーバ構築と運営方法を修得します。	2 前	85.5		△		○	○	○			
○		プログラムデ ザイン	オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン (GoF) を学びます。	2 通	57		△		○	○	○			
○		ゲームエンジ ンⅠ	Unity (ゲームエンジン) を利用し、ゲーム開発手法を学びます。ゲームコンテンツ制作を行います。	2 後	57		△		○	○	○			
○		ゲーム制作Ⅱ	ゲーム業界への就職に必要な作品制作と作品プレゼンテーション技法を学びます。	2 後	114		△		○	○	○			
○		就職対策Ⅲ	受験企業の研究、時事問題対策、面接訓練など、より実践的な就職活動のトレーニングを行います。	3 前	57		○		○	○	○			
○		スマートフォ ンアプリ開発	スマートフォンやタブレットなどで動作するゲームの制作方法を学びます。	3 前	85.5		△		○	○	○			
○		サーバプログ ラミング	ソケット、スレッド、IOCPを使ったプログラミングの実習やゲームサーバの立ち上げ、MMOの仕組みや各サーバの役割を理解し、ゲーム開発に必要な知識・技術を総合的に学びます。	3 前	114		△		○	○	○			

○		プレゼンテーション	ゲーム企画やプログラム作品を題材にプレゼンテーション技法を学びます。また、コミュニケーション（TPO、立場理解、話し方、共感）・ネゴシエーション（交渉方法、ニーズ把握）をポイントに学びます。	3 後	57		△		○	○		○						
○		ゲームエンジンⅡ	UE（ゲームエンジン）を利用し、ゲーム開発手法を学びます。ゲームコンテンツ制作を行います。	3 前	85.5		△		○	○		○						
○		ゲームサウンド	ゲーム効果音やBGMなどのゲームサウンド作成の基礎を学びます。	3 前	28.5		△		○	○		○						
○		応用ゲーム技術	VRを利用したゲーム開発方法と制作など新しい技術を取り入れたゲーム開発の方法を学びます	3 前	114		△		○	○					○	○		
○		ゲーム制作Ⅲ	就職作品制作およびコンテストやイベント出展作品の制作を行います。	3 前	85.5		△		○	○		○						
○		卒業制作	実践的なゲーム制作を想定し、企画の立案から、仕様書作成、進捗管理、プレゼンテーションなどを総合的に行い、卒業制作展で展示をします。学生でチームを組み、開発技術・チーム運営に関しても修得します。	3 後	399		△		○	○		○						
	○	ボランティア活動	校内外におけるボランティア活動を行います。	1 後 2 後 3 後	28.5		△		○	○		○						
	○	CGアプリケーション入門	3次元CGの初歩的な制作方法を実習を中心に学びます。	1 後 2 後 3 後	28.5		△		○	○		○						
	○	英会話基礎	日常英会話の基礎を学びます。	1 後 2 後 3 後	28.5		○					○						○
	○	コミュニケーションスキル講座	円滑な対人関係、組織の活性化、および、良いコミュニケーションに必要な「話す」「聞く」といった知識と能力を身に着ける。	1 後 2 後 3 後	28.5		△		○	○								○
	○	就職作文対策	就職試験で出題されることが多い作文について、基礎的な書き方やコツなどを学びます。	1 後 2 後 3 後	28.5				○			○						○

