

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				
アルスコンピュータ専門学校	昭和63年3月31日	荻野 欣男	〒360-0046 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人郷学舎	昭和63年3月31日	山崎 彰	〒360-0046 埼玉県熊谷市鎌倉町124番地 (電話) 048-526-0919				
分野	認定課程名	認定学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	情報システム科 (ゲームクリエイターコース)	平成7年文部科学省 告示第7号	—			
学科の目的	ゲーム企画を担当するゲームプランナーの育成。 ・プログラム、グラフィックス、ゲームサウンド制作技術者として活躍するゲームクリエイターの育成。						
認定年月日	平成26年 3月31日						
修業年限	昼夜	講義	演習	実習	実験	実技	
2年	1712時間	640時間	0時間	1660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		
40人	47人	0人	2人	4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				
長期休み	■学年始:4月1日 ■夏季:8月2日～9月2日 ■冬季:12月22日～1月6日 ■学年末:3月31日		卒業・進級条件				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 ・1年次前期に個人面談を行い、入学後1ヶ月位の段階での意識を確認する。 ・1年次後期に三者面談を行い、保護者との情報共有を行なう		課外活動		■課外活動の種類 補祭(文化祭)、スポーツ大会、1日研修旅行 ■サークル活動: 無		
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(平成29年度卒業生) ゲーム会社、ソフトウェア開発業界など ■就職指導内容 ・週に1コマある「キャリアデザイン」の授業の中で、職業についての知識や、自信の適性の確認などを行なう ・1年次後期に、学年全体を対象に就職強化週間を行い、就職活動への基礎知識や準備を行う ・2年次進級前の長期休み中に、学年全体を対象に就職強化週間を行い、就職活動の実践的な知識を学ぶ ・書類提出前の添削指導や、面接試験前の面接練習など、必要に応じて個別指導を行なう ■卒業者数 21 人 ■就職希望者数 16 人 ■就職者数 16 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 76.2 % ■その他 進学者4名 (平成29年度卒業生に関する平成30年3月31日時点の情報)		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28年度卒業生に関する平成29年5月1日時点の情報)		
			資格・検定名		種	受験者数	合格者数
			情報検定(J検)情報活用試験		③	21人	14人
			情報システム試験		③	21人	10人
			CompTIA IT Fundamentals		③	21人	18人
			※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どうか記載する。 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) ■自由記述欄 Tokyo Game Show 出展				
中途退学の現状	■中途退学者 3名 平成29年4月1日時点において、在学者43名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者40名(平成30年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、学習意欲の低下。 ■中退防止・中退者支援のための取組 退学防止会議を定例的に実施し、個々の学生の状況把握を行い、2者面談・3者面談によりきめ細かい対応を図っている。		■中退率 6.9%				
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・奨学金制度:人物、学力ともに優れ、学内において模範生となるに相応しいと認められる学生に対して月額20,000円の奨学金(返還義務無し)を給付する。 ・「埼玉県専門学校生の授業料減免事業」に伴う減免制度:勉学に対する意欲がある学生のうち経済的理由(条件有)により修学が困難な学生に対して総額30万円の授業料減免を行う。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ・前年度給付対象者の入学無し						
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は評価結果を掲載したホームページURL)						
当該学科のホームページURL	http://www.arsnet.ac.jp/						

(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生の「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」とは、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まれません。

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、賞金、報酬その他定期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わず)。

(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。

<p>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</p>																																																																						
<p>(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</p> <p>①産業界では、その活力の源泉である実践的な職業能力を持つ人材を強く求めており、実務で活かせる技術・資格はもちろん、社会人として兼ね備えておくべきマナーやビジネス能力等においても同時に育成する。</p> <p>②企業や各種団体等が主催する様々な研修会や勉強会への積極的な参加、また、企業等と連携し組織した教育課程改善委員会での意見交換や、業界関係者からのヒアリングの実施等を通じて、各分野で求められる人材像についての意見を集約する。</p> <p>③本校の教育方針や社会的背景などに鑑み、学内のカリキュラム編成委員会にて、授業科目の開設、改善および授業内容を編成し、実践的な職業能力を持つ人材を育成する。</p>																																																																						
<p>(2)教育課程編成委員会等の位置付け</p> <p>本校の教育課程改善に関する規定に基づき、教育課程改善委員会を開催し、業界が求める人材像等について委員の意見を伺う。その意見を参考に内部教職員で組織するカリキュラム編成委員会にて教育課程の編成を行う。</p>																																																																						
<p>(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿</p> <p style="text-align: right;">平成29年4月1日現在</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>所属</th> <th>任期</th> <th>種別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>大野 真</td> <td>CompTIA日本支局</td> <td>平成30年2月1日～平成31年9月30日</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>菅原 則義</td> <td>ビジネス教育実践学会</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>②</td> </tr> <tr> <td>富岡 伸夫</td> <td>社団法人熊谷薬剤師会 株式会社トミオカ薬局</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>門倉 文子</td> <td>NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>①</td> </tr> <tr> <td>横村 彰一</td> <td>株式会社エヌシステム</td> <td>平成29年10月1日～平成30年5月31日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>若山 晋</td> <td>インプラス株式会社</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>石原 道章</td> <td>株式会社ダイス</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>新 道行</td> <td>たつみ印刷株式会社</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>建川 勝彦</td> <td>社会福祉法人埼玉慈恵会 埼玉慈恵病院</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>新井 深雪</td> <td>学校法人清武学園</td> <td>平成29年10月1日～平成31年9月30日</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>荻野 欣男</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 校長</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>新井 公一</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 副校長</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>正田 淳一</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 教務部部长</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>長瀬 あゆみ</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 教務部係長</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>籠原 智恵</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>戸川 千詠子</td> <td>アルスコンピュータ専門学校 教務部課長</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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。</p> <p>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。)</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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</p>			名前	所属	任期	種別	大野 真	CompTIA日本支局	平成30年2月1日～平成31年9月30日	①	菅原 則義	ビジネス教育実践学会	平成29年10月1日～平成31年9月30日	②	富岡 伸夫	社団法人熊谷薬剤師会 株式会社トミオカ薬局	平成29年10月1日～平成31年9月30日	①	門倉 文子	NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会	平成29年10月1日～平成31年9月30日	①	横村 彰一	株式会社エヌシステム	平成29年10月1日～平成30年5月31日	③	若山 晋	インプラス株式会社	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③	石原 道章	株式会社ダイス	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③	新 道行	たつみ印刷株式会社	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③	建川 勝彦	社会福祉法人埼玉慈恵会 埼玉慈恵病院	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③	新井 深雪	学校法人清武学園	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③	荻野 欣男	アルスコンピュータ専門学校 校長			新井 公一	アルスコンピュータ専門学校 副校長			正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 教務部部长			長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部係長			籠原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐			戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長		
名前	所属	任期	種別																																																																			
大野 真	CompTIA日本支局	平成30年2月1日～平成31年9月30日	①																																																																			
菅原 則義	ビジネス教育実践学会	平成29年10月1日～平成31年9月30日	②																																																																			
富岡 伸夫	社団法人熊谷薬剤師会 株式会社トミオカ薬局	平成29年10月1日～平成31年9月30日	①																																																																			
門倉 文子	NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会	平成29年10月1日～平成31年9月30日	①																																																																			
横村 彰一	株式会社エヌシステム	平成29年10月1日～平成30年5月31日	③																																																																			
若山 晋	インプラス株式会社	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③																																																																			
石原 道章	株式会社ダイス	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③																																																																			
新 道行	たつみ印刷株式会社	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③																																																																			
建川 勝彦	社会福祉法人埼玉慈恵会 埼玉慈恵病院	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③																																																																			
新井 深雪	学校法人清武学園	平成29年10月1日～平成31年9月30日	③																																																																			
荻野 欣男	アルスコンピュータ専門学校 校長																																																																					
新井 公一	アルスコンピュータ専門学校 副校長																																																																					
正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 教務部部长																																																																					
長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部係長																																																																					
籠原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐																																																																					
戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長																																																																					
<p>(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期</p> <p>年2回実施。(毎年10月・2月を予定)</p> <p>(開催日時)</p> <p>第1回平成29年10月11日 15:00～17:00</p> <p>第2回平成30年2月13日 15:00～17:00</p>																																																																						
<p>(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</p> <p>現在主流のオンラインゲームは、企画の立案手法・ビジネスモデルからして20年前とは大きく異なる。しかし、従来型のゲーム制作は大きな変化を起していない。この両方を学ぶことによって時代の変化に対応をする必要がある。そこで、1年次前期からのカリキュラム編成の変更を行い、必修授業「ゲームシステム研究」を追加した。この授業では、コンピュータゲームの発展の歴史や、ゲーム性の構築手法の基本から始めて、現代的なオンラインゲームのゲーム性の構築手法・ビジネスモデルを研究することを目的としている。</p>																																																																						
<p>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</p>																																																																						
<p>(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</p> <p>企画・設計を担当するゲームシステムエンジニアおよび、プログラム・CG・サウンド制作技術者として活躍するゲームクリエイターを育成する。ゲーム開発における企画立案から進捗管理・制作および成果発表までの一連の工程を、企業と連携した講義や演習、発表会等を通じて体系的に学習させることを基本方針とする。</p>																																																																						
<p>(2)実習・演習等における企業等との連携内容</p> <p>【1年次】現役のゲーム開発者である担当講師から、現場の状況や求められる人材などについて説明を受け、実際のゲーム開発で用いられるものと同じ開発環境を用い、現場でゲーム開発をするために必要な基礎的な技術や知識を学んでいく。各種課題の完成度によって成績評価を行なう。</p> <p>【2年次】現役のゲーム開発者である担当講師から、実際のゲーム開発と同様の流れで、1年間をかけてチーム制作を行なう。一人ひとりが自らのゲーム企画を立案し、相互評価を経て企画の選抜を行い、制作チームを組織し、制作計画を立て、進捗管理を行いつつ制作を進めていく。各進捗段階での完成度によって成績評価を行なう。</p>																																																																						
<p>(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。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>科目名</th> <th>科目概要</th> <th>連携企業等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ゲームプログラミング基礎Ⅰ</td> <td>Java言語を用いて、Windowsプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Java言語仕様の基本を学び、与えられた課題プログラムを完成させる段階に到達するのが目標である。各課題の完成度によって成績評価を行なう。</td> <td>清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)</td> </tr> <tr> <td>ゲームプログラミング応用Ⅰ</td> <td>Java言語を用いて、Androidプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Android開発において、与えられた課題プログラムの作成を経て、最終的には課題プログラムを独自のアイデアで改良できる段階に到達するのが目標である。</td> <td>清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)</td> </tr> <tr> <td>ゲーム企画</td> <td>実際のゲーム企画書作成までの一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、立案から原案書の作成を行い、クラスでの原案の相互評価を経て、最終的には自らの原案を企画書として完成させ、制作計画立案・進捗管理ができる段階に到達するのが目標である。</td> <td>清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)</td> </tr> <tr> <td>ゲームサウンドⅠ</td> <td>実際のサウンド制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、楽曲を作成できるまでのサウンド制作者としての基礎知識を身につけた後、架空の制作プロジェクトを想定して、学生自らが仕様書を作成し、サウンド発注ができるようになるための知識を身につけるのが目標である。</td> <td>有限会社リープ</td> </tr> <tr> <td>卒業研究</td> <td>各学科コースで蓄えてきた知識・技能を生かし、グループ研究にて、企画能力、プロジェクト遂行能力、進捗管理、作品制作、プレゼンテーション技術などを習得する事を目的とし、企画立案では企業と連携した講習会にて手法を学び、その後、研究テーマを決め計画を進めることにより、実社会でいち早く戦力となるための実践力を養成する。</td> <td>CompTIA日本支局 CompTIA SMEコミュニティ</td> </tr> </tbody> </table>			科目名	科目概要	連携企業等	ゲームプログラミング基礎Ⅰ	Java言語を用いて、Windowsプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Java言語仕様の基本を学び、与えられた課題プログラムを完成させる段階に到達するのが目標である。各課題の完成度によって成績評価を行なう。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)	ゲームプログラミング応用Ⅰ	Java言語を用いて、Androidプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Android開発において、与えられた課題プログラムの作成を経て、最終的には課題プログラムを独自のアイデアで改良できる段階に到達するのが目標である。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)	ゲーム企画	実際のゲーム企画書作成までの一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、立案から原案書の作成を行い、クラスでの原案の相互評価を経て、最終的には自らの原案を企画書として完成させ、制作計画立案・進捗管理ができる段階に到達するのが目標である。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)	ゲームサウンドⅠ	実際のサウンド制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、楽曲を作成できるまでのサウンド制作者としての基礎知識を身につけた後、架空の制作プロジェクトを想定して、学生自らが仕様書を作成し、サウンド発注ができるようになるための知識を身につけるのが目標である。	有限会社リープ	卒業研究	各学科コースで蓄えてきた知識・技能を生かし、グループ研究にて、企画能力、プロジェクト遂行能力、進捗管理、作品制作、プレゼンテーション技術などを習得する事を目的とし、企画立案では企業と連携した講習会にて手法を学び、その後、研究テーマを決め計画を進めることにより、実社会でいち早く戦力となるための実践力を養成する。	CompTIA日本支局 CompTIA SMEコミュニティ																																																		
科目名	科目概要	連携企業等																																																																				
ゲームプログラミング基礎Ⅰ	Java言語を用いて、Windowsプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Java言語仕様の基本を学び、与えられた課題プログラムを完成させる段階に到達するのが目標である。各課題の完成度によって成績評価を行なう。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)																																																																				
ゲームプログラミング応用Ⅰ	Java言語を用いて、Androidプログラミング制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、Android開発において、与えられた課題プログラムの作成を経て、最終的には課題プログラムを独自のアイデアで改良できる段階に到達するのが目標である。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)																																																																				
ゲーム企画	実際のゲーム企画書作成までの一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、立案から原案書の作成を行い、クラスでの原案の相互評価を経て、最終的には自らの原案を企画書として完成させ、制作計画立案・進捗管理ができる段階に到達するのが目標である。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター フリーランサー)																																																																				
ゲームサウンドⅠ	実際のサウンド制作の一連の流れを、講義と実習を通して経験することが目的である。具体的には、楽曲を作成できるまでのサウンド制作者としての基礎知識を身につけた後、架空の制作プロジェクトを想定して、学生自らが仕様書を作成し、サウンド発注ができるようになるための知識を身につけるのが目標である。	有限会社リープ																																																																				
卒業研究	各学科コースで蓄えてきた知識・技能を生かし、グループ研究にて、企画能力、プロジェクト遂行能力、進捗管理、作品制作、プレゼンテーション技術などを習得する事を目的とし、企画立案では企業と連携した講習会にて手法を学び、その後、研究テーマを決め計画を進めることにより、実社会でいち早く戦力となるための実践力を養成する。	CompTIA日本支局 CompTIA SMEコミュニティ																																																																				

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
 本校規定「教員研修・研究に関する要綱」で以下のように定めている。
 質の高い授業、実績の向上、円滑なクラス運営を行うための教育力の向上や、将来予想される職務の遂行に必要な知識技術の習得を図るとともに外部情報の収集、外部関係者との関係を築き、啓発を図ることが重要である。
 そこで、本校の教育体制を強化する事を目的とし、教育基本法に定められている養成と研修の充実を組織的に実施する。
 なお、この教育方針の目的を達成するため、年度ごとに研修・研究計画を策定し研修を実施する。

(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
 平成29年10月16日にEpic Games Japan主催の「Unreal Fest East」に参加し、現在主流のゲームエンジンの一つである「UnrealEngine」について、専門学校での導入事例の講演や、VR分野での導入ノウハウの講演や、初心者のための基礎知識講座の受講などを行った。

② 指導力の修得・向上のための研修等
 平成29年8月24日に一般社団法人全国専門学校教育研究会主催の「問題解決型思考力向上研修会」に参加し、今後マネジメントやリーダーになる人材として、問題整理と原因分析を行い、論理整合性が高くかつ心理的納得度が高い解決策を組織に提示できるようになるための研修の受講を行った。

(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
 ゲームプログラミング技術に関する研修会

② 指導力の修得・向上のための研修等
 特別な支援を必要とする学生対応に関する研修

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
 本校で実施した自己点検・評価結果に対して、企業関係者、教育関係者、地域代表者、保護者代表、卒業生代表で構成される学校関係者評価委員会で内容を協議する。本校の学校運営についてそれぞれの立場から発言いただき、前向きな姿勢のもと、本校の教育活動がより良くなるための協議を行う。

(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	教育理念・目的・育成人材像
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、運営組織、人事・給与制度、意思決定システム等
(3) 教育活動	目標の設定、教育方法・評価等、成績評価・単位認定等、
(4) 学修成果	就職率、資格・免許の取得率、卒業生の社会的評価
(5) 学生支援	就職等進路、中途退学への対応、学生相談、学生生活、保護者との連携等
(6) 教育環境	施設・設備等、インターンシップ等、防災・安全管理
(7) 学生の受入れ募集	学生募集活動、入学選考、学納金
(8) 財務	財務基盤、予算・収支計画、監査、財務情報の公開
(9) 法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守、個人情報保護、学校評価、教育情報の公開
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献、ボランティア活動
(11) 国際交流	

※(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
 地域の企業と連携した人材育成をさらに推進して欲しいとの要望を受け、実践的教育の深化を目指す方針を示した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成28年8月1日現在

名前	所属	任期	種別
藤間 憲一	熊谷商工会議所 会頭 株式会社オキナヤ 代表取締役社長	平成29年8/1～平成31年3/31	業界関係者
大島 匡	医療法人 くぼしまクリニック 事務長	平成29年8/1～平成31年3/31	業界関係者
野中 仁一	学校法人浅見学園 理事長 園長	平成29年8/1～平成31年3/31	業界関係者
中村 克彦	元 深谷市教育長	平成29年8/1～平成31年3/31	教育関係者
木村 美知子	木村社会保険労務士事務所 所長	平成29年8/1～平成31年3/31	地域代表
持田 珠恵	在校生保護者代表	平成29年8/1～平成31年3/31	保護者
隅田 和利	卒業生代表	平成29年8/1～平成31年3/31	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())平成29年8月30日公表
 URL: <http://www.arsnet.ac.jp/>

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
 高等教育機関としての社会的説明責任を果たし、公正かつ透明性の高い運営を実現し、自立的な運営と教育の質とレベルの向上に資することを目的とする。企業等関係者に対しては、本校教育内容を認知していただく事で、更なる対話が促され、教育内容・方法の改善につながる事を期待する。

(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	学校基本情報、学校沿革、目標及び計画(建学の精神、教育理念、教育方針)
(2) 各学科等の教育	入学者に関する受け入れ方針、各コースの定員及び修業年数、学習指導方針、授業時間数等
(3) 教職員	教職員数・組織体制、教職員の専門性、教職員研修の基本方針、教職員研修の実績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取組状況、教育課程改善委員会、企業等と連携した実習・演習の実施実績等
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事への取組状況、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金の取扱い、活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	収支計算書、事業活動収支計算書、貸借対照表、財産目録、監査報告書
(9) 学校評価	自己点検評価・学校関係者評価の結果、評定結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	学校運営の状況に関するその他の情報

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

本校の情報公開規程に基づき社会一般への情報提供、利害関係人への情報公開を区別して行います。利害関係人への情報開示は本校規程に基づく開示請求手続きを行ったうえで情報開示を行います。

授業科目等の概要

(工業専門課程情報システム学科) 平成30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	
○			ゲームプログラミング基礎 I	Java言語を用いたゲームプログラミングを習得する	1前	128	8	△		○	○			○	○
○			ゲームプログラミング基礎 II	Androidタブレット端末を用いて、Javaゲームプログラミングの基礎を習得する	1後	64	4	△		○	○			○	○
		○	ゲームプログラミング応用 I	Androidタブレット端末を用いて、より応用的なJavaゲームプログラミングを習得する	1後	64	4	△		○	○			○	○
○			J a v a 言語	Java言語を用いてプログラミングの基礎を学ぶ	1前	64	4	○			○		○		
○			プログラム設計	ゲーム開発で用いる、アルゴリズム・数学・物理学の習得	1前	64	4	○			○		○		
○			C++言語 (基礎)	C++言語でのプログラミングの基礎を学ぶ	1前	64	4	△		○	○			○	
		○	C++言語 (応用)	C++言語でのゲームプログラミングを学ぶ	1後	64	4	△		○	○			○	
○			コンピュータグラフィックス I	ゲーム開発で用いるグラフィックス制作の習得	1通	64	4	△		○	○		○		
○			ゲームサウンド I	ゲーム開発で用いるBGM、効果音制作の習得	1通	64	4	△		○	○			○	○
		○	コンテンツ制作 I	就職応募作品制作のための、ゲーム制作の流れの基本を総合的に学ぶ	1後	64	4	△		○	○		○		
○			ゲームシステム研究	ゲームジャンルの特徴やゲームシステム構築の基礎を学ぶ	1前	32	2	○			○		○		

○		デザイン概論	色彩・図形に関することを学ぶ	1前	32	2	△		○	○					○
○		表現基礎	デッサンの基礎を学ぶ	1後	32	2	△		○	○					○
○		コンピュータシステム	情報活用試験2級、基本スキル、ITパスポートの資格取得を目指す。	1通	128	8	○			○				○	
	○	特別講義 I	IT Fundamentalsをはじめとした検定受験対策	1後	64	4	○			○				○	
○		アプリケーション実習	Word,Excel検定3級 卒業制作に向けたプレゼンテーション対策	1前	64	4	△		○	○				○	
○		キャリアデザイン I	就職活動に必要な知識・一般常識を学び、働く事の意義・役割についての理解を深める。	1通	96	6	○			○				○	
	○	ゲームプログラミング応用 II	Androidタブレット端末を用いて、Javaゲームプログラミングを習得する	2通	96	6	△		○	○					○ ○
	○	プログラム応用	C++言語でオブジェクト指向を習得する	2前	64	4	△		○	○					○
	○	コンピュータグラフィックス II	ゲーム開発で用いるグラフィックス制作の習得	2通	128	8	△		○	○				○	
○		ゲームサウンド II	ゲーム開発で用いるBGM、効果音制作の習得	2前	32	2	△		○	○					○ ○
	○	コンテンツ制作 II	就職応募作品・コンテスト応募作品の制作を行う	2前	124	8	△		○	○				○	
○		ゲーム企画	企画・ゲーム設計手法の習得	2前	32	2	△		○	○					○ ○
○		ゲームシステム設計	イベントに出展するミニゲームの制作を通じて、企画・設計・制作・進捗管理を総合的に学ぶ	2前	64	4	△		○	○				○	
○		卒業研究	2年間のまとめとしてのゲーム作品制作を行う	2後	240	15	△		○	○				○	○ ○
○		デザイン実習	キャラクターデザイン・アニメーションを習得する	2前	32	2	△		○	○					○

	○	特別講義Ⅱ	プログラミングスキル、ITパスポート試験の取得を目指す。	2前	64	4	○			○		○		
○		アプリケーション実習	Word,Excel検定3級 卒業制作に向けたプレゼンテーション対策	2後	64	4	△		○	○		○		
○		表現技法Ⅱ	ビジネスマナーを兼ね揃えたコミュニケーション能力の向上を図る	2通	64	4	○			○		○		
○		キャリアデザインⅡ	積極的な就職試験を受けるような行動を起こさせる	2通	64	4	○			○		○		
	○	企業実習Ⅱ	企業での就業体験（インターンシップ）を行う	2前	48	3			○			○		○
	○	課題研究	各個人でそれぞれの課題に取り組む	2前	32	2			○	○		○		
合計					32科目		2300単位時間(143.75単位)							

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
[卒業] 2年間以上在学し、所定の授業科目を履修し、その単位を107時間単位(1712時間)以上取得していること。ただし、編入学生として入学を認められた学生は、81時間単位(1296時間)以上を取得していること。また、所定の卒業基準検定を2つ以上取得していること。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	16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。