

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	新井 公一	〒 360-0046 (住所) 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	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		平成26年3月31日			
学科の目的	<ul style="list-style-type: none"> 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。 							
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	<ul style="list-style-type: none"> ゲームプログラミングを中心に、ゲーム制作に必要な要素を幅広く学ぶ。 情報活用検定3級、マルチメディア検定ベーシック、サーティファイWord・Excel検定3級を取得目標としている。 中途退学率10.9% 主な理由：学校生活不適應、転学、病気、心身耗弱など。 							
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
2年	昼間	※単位時間、単位いづれかに記入	1,712 時間	464 時間	0 時間	1,712 時間	0 時間	0 時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留学生数(生徒実員の内数)(B)		留学生割合(B/A)				
40人	49人	0人		0%				
就職等の状況	■卒業者数(C)		26	人				
	■就職希望者数(D)		24	人				
	■就職者数(E)		24	人				
	■地元就職者数(F)		16	人				
	■就職率(E/D)		100.0	%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		66.7	%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		92.0	%				
	■進学者数		0	人				
■その他 就職活動継続 2名 (令和4年度卒業者にに関する令和5年5月1日時点の情報) ■主な就職先、業界等 令和4年度卒業生 ゲーム会社、ソフトウェア開発業界など								
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 評価団体： 受審年月：				無 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	https://www.arsnet.ac.jp/school/							

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	2,176 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	384 単位時間	
	うち企業等と連携した演習の授業時数	48 単位時間	
	うち必修授業時数	2,112 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	384 単位時間	
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	48 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)	32 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)	0 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		1 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

- 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。
- 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、各分野で求める人材像についての意見を集約する。
- 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。

(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

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。

(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年8月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
佐々木 志門	日本アイ・ビー・エム株式会社	令和4年12月1日～令和6年3月31日	③
大野 真	CompTIA日本支局	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
岡部 一夫	株式会社 クレスコ・ジェイキューブ	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
若山 晋	インプラス株式会社	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
山岸 光信	山岸光信建築設計事務所	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
宮迫 功次	株式会社 うえぶ屋	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
山田 典男	ビジネス教育実践学会	令和3年10月1日～令和5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	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
新 道行	たつみ印刷株式会社	令和3年10月1日～令和5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	令和3年10月1日～令和5年9月30日	③
大谷 光代	NPO法人なでしこ保育研究所 社会福祉法人なでしこ会	令和3年10月1日～令和5年9月30日	①
新井 深雪	学校法人清武学園 荒川こども園	令和3年10月1日～令和5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		
正田 淳一	アルスコンピュータ専門学校 副校長		
籠原 智恵	アルスコンピュータ専門学校 教務部教務課長		
長瀬 あゆみ	アルスコンピュータ専門学校 教務部課長補佐		
皆川 博	アルスコンピュータ専門学校 教務部係長		
吉橋 大樹	アルスコンピュータ専門学校 教務部副主任		
小関 士朗	アルスコンピュータ専門学校 教務部副主任		
戸川 千詠子	アルスコンピュータ専門学校 教務部学務課特務		

※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回実施。(毎年10月・2月を予定)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年10月12日 15:00～17:00

第2回 令和5年 2月 9日 15:00～17:00

(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。

編成委員の報告により現在の主流として、ゲーム業界ではUnity、Unreal Engineを始めとしたゲームエンジンが採用された業務が非常に多い事がわかっている。これは、「ゲームエンジン実習」や「ゲームプログラミング」などで多く時間を確保し今後も対応を続ける。また、実業務では基礎的な原理知識やそれらを活用した応用力が求められること。加えて、近年の家庭用ゲーム制作会社での就職選考試験では、ゲームエンジンを使用しない、C言語での筆記試験が課されるようになってきたため、プログラミングの基礎学習も引き続き長めに確保する。具体的には「プログラミング実習」などの授業時間を活用して取り組んでいく。

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

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。

(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

・「ゲーム制作実習Ⅰ」において、実際の業務に関わる連携企業の講義者から、ゲーム開発環境である「Unity」の実践的な使用方法の指導を受ける。その後「指導内容を活かしたもの」というテーマで、2日間でグループごとにミニゲームの企画から制作、発表までを集中して行う「ゲームジャム」を行う。完成した成果物に対して実務的な観点からの評価・コメントを頂き、その評価を成績評価の際に踏まえ、担当教員が評価・単位認定を行う。

・「卒業研究」では、授業開始前の個人課題として、クラス全員が卒業制作作品の企画を立案する。その企画について実際の業務に関わる連携企業の講義者から、以下の2つの観点からの評価・コメントをいただく。①「ゲーム性の言語化が出来ているか」、②限られた時間で実際に制作を行う上でのアドバイスや改良案。この2つの観点からの評価・コメントを踏まえたうえで学生主体で企画の選抜を行い、4名ほどのグループを編成し卒業研究を行う。完成後には講義者からの評価を頂き、その評価を成績評価の際に踏まえ、担当教員が評価・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
ゲーム制作実習Ⅰ	ゲームエンジンであるUnityを活用して、教員の指導下での進級制作を体験する科目である。1年次後期にユニティ・テクノロジー・ジャパン株式会社による、2日間の集中制作イベント「ゲームジャム」を経験し、2年次の自分たち自身での企画制作に活かせる知識を身に着ける。	ユニティ・テクノロジー・ジャパン株式会社
ゲーム企画	デジタルゲーム制作における企画立案とプロモーションを学ぶ。ゲーム性の基本である「ゲーム性の言語化」「リスクとリターンの関係」「運と戦略のバランス」などを、国際ゲーム開発者協会日本のワークショップを通して体験的に学び、その知識を学校祭出展作の企画に活かす。	国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）
卒業研究	プログラミング、企画、グラフィック、サウンドなど、2年間で学んだ様々な内容を集大成し、グループで4か月を掛けて卒業制作を行う。第1段階として、個人で立案した企画を、国際ゲーム開発者協会日本のアドバイスをいただき修正を行う。その中から第2段階として企画の選抜を行い、グループを編成する。	国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）

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 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	
研修名: 第7回UnrealEngineEducationSummit	連携企業等: EPIC GAMES JAPAN
期間: 令和4年6月15日	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【実務】Unreal Engine 5を授業に取り入れるためにどういった準備が必要なのかを学ぶセミナー	
研修名: インストラクショナルデザイン入門 eラーニング講座	連携企業等: 教育研究開発委員会
期間: 令和4年9月21日～10月20日の期間内に5時間	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【実務】『インストラクショナルデザイン講座』(新任教員編)を受講する際に必要となる用語や考え方を覚える	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 専門学校向けWebセミナー 変化するコミュニケーション	連携企業等: サーフティファイコミュニケーション能力認定委員会
期間: 令和4年11月11日	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【指導力】専門学校における「新たな」コミュニケーション教育の必要性とは	
研修名: ICTを活用したアダプティブラーニング研修の実証講座	連携企業等: 一般社団法人 全国専門学校教育研究会
期間: 令和4年10月14日	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【指導力】『デジタルコンテンツ*と ICT ツールを活用したコミュニケーション面での学習支援	
(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: 第9回UnrealEngineEducationSummit	連携企業等: EPIC GAMES JAPAN
期間: 令和5年5月18日	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【実務】Unreal Engine 5を授業に取り入れるためにどういった準備が必要なのかを学ぶセミナー	
②指導力の修得・向上のための研修等	
研修名: 2024年度入学生に求められる学生指導とは	連携企業等: 株式会社進研アド
期間: 令和5年7月25日	対象: 大学・専門学校教職員
内容 【指導】これからの新入生に向けた効果的な指導を中退予防。事例の紹介と具体的な支援	

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

(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
(6) 教育環境	施設・設備等、学外学習、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
(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

地域社会においてもSociety5.0時代に向けた人材育成が必要となる事を確認し、地元企業の特性等も含めた教育内容の検討を進める事とした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和5年8月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
大久保 和政	熊谷商工会議所 会頭	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
朱 力敏	ソホビービー株式会社 代表取締役	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
大島 匡	医療法人 くぼじまクリニック 事務長	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
河邊 広子	学校法人熊谷ルンビニー学園 摩耶幼稚園 園長	令和5年8/1～令和6年3/31	業界関係者
中尾 洋道	株式会社明幸フォーラム 代表取締役	令和5年8/1～令和7年3/31	業界関係者
中村 克彦	元 深谷市教育長	令和5年8/1～令和7年3/31	教育関係者
和田 広之	一般社団法人 さいしんコラボ産学官 専務理事	令和5年8/1～令和7年3/31	地域代表
北堀 美佳	在校生保護者代表	令和5年8/1～令和7年3/31	保護者
隅田 和利	卒業生代表	令和5年8/1～令和7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

学校ホームページ

URL : <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期 : 令和5年9月8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

(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、教職員の実務経験、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、企業等と連携した実習・演習の実施実績、就職支援等
(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	事業報告書、資金収支計算書、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	留学生の受け入れ状況
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

学校ホームページ

URL : <https://www.arsnet.ac.jp>

公表時期 : 令和5年6月30日

授業科目等の概要

(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) 令和5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
								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	○		プログラミング 実習Ⅰ	Java, C++言語などを用いたプログラミング の基礎を学ぶ	1 通	192			○	○			○		
2	○		ゲームプログラ ミングⅠ	ゲームエンジンUnityを用いて実践的なゲー ム制作技術を習得する	1 後	64		△	○	○			○		
3	○		ゲームエンジ ン実習	ゲームエンジンUnreal Engineを用いたゲーム 制作手法を習得する	1 通	256		△	○	○			○		
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 通	64		△	○	○			○		
5	○		ゲーム制作実 習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 通	128		△	○	○			○	○	
6	○		コンピュータ グラフィック ス	ゲーム開発で用いるグラフィックス制作の習 得	1 通	64		△	○	○			○		
7	○		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 後	32		△	○	○			○		
8	○		ア プ リ ケー ション実習	Word, Excel検定3級取得を目指し、事務ソフ トの活用スキルを学ぶ	1 前	64		△	○	○			○		
9	○		コンピュータ システムⅠ	コンピュータの仕組みの学習・理解を通し て、情報活用試験3級の資格取得を目指す	1 通	128		○		○			○		
10	○		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		○	△		○		○		
11	○		ゲームエンジ ン実践	ゲームエンジン(Unreal Engine)を使ったゲーム開 発技術を学ぶ	2 通	128		△	○	○			○		
12	○		プログラミン グ実習Ⅱ	C++言語でオブジェクト指向を習得する	2 通	128			○	○			○		

13	○		ゲームプログラミングⅡ	ゲームエンジン(Unity)を使ったゲーム開発技術を学ぶ	2通	128		△		○	○				○	
14	○		ゲームサウンドⅡ	ゲーム開発で用いるBGM、効果音制作、および制作管理リスト作成手法の習得	2前	32		△		○	○				○	○
15	○		ゲーム制作実習Ⅱ	就職応募作品・コンテスト応募作品の制作を行う	2前	176		△		○	○				○	
16	○		ゲーム企画	企画・ゲーム設計手法の習得	2前	48		○	△		○				○	○
17	○		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	224		△		○	○				○	○
18	○		コンピュータシステムⅡ	マルチメディア検定の合格を目指す	2前	64		○			○				○	
19	○		キャリアデザインⅡ	就職活動の支援や就職後に必要なビジネスマナーなどを学ぶ	2通	96		○	△		○				○	
20		○	企業実習	企業での就業体験（インターンシップ）を行う	2前	32					○				○	○
21		○	課題研究	各個人でそれぞれの課題に取り組む	2前	32		○			○				○	
		合計		21 科目			2,176 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：	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単位時間（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単位時間（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
履修方法：	各学年においては、必修・選択を合わせて年間800時間以上履修するものとする。	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。