（別紙様式4）

令和8年8月1日

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	山田　典男	〒　360-0046 （住所）　埼玉県熊谷市鎌倉町124 （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 （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25年度

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。
学科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	・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、Word文書処理技能認定試験・Excel表計算処理技能認定試験3級を取得目標としている

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、単位いずれかに記入 1,712 単位時間	368 単位時間	単位時間	1,544 単位時間	単位時間	単位時間

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)	中退率
40 人	31 人	3 人	10 %	6 %

就職等の状況

■卒業者数（C）　：　15 人
■就職希望者数（D）　：　9 人
■就職者数（E）　：　9 人
■地元就職者数（F）　3 人
■就職率（E/D）　100 %
■就職者に占める地元就職者の割合（F/E）　33 %
■卒業者に占める就職者の割合（E/C）　60 %
■進学者数　2 人
■その他

未就職4名

（令和　　7 年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

ジェムドロップ株式会社（ゲーム業界）、株式会社アーベルソフト（IT業界）、PFU ITサービス株式会社（IT業界）、株式会社日本科学技術研修所（IT業界）

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

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	1,912 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	736 単位時間
うち企業等と連携した演習の授業時数	0 単位時間
うち必修授業時数	1,208 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	160 単位時間
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	0 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）

総単位数	単位
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位
うち企業等と連携した演習の単位数	単位
うち必修単位数	単位
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位
（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	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）	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）	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）	人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	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	0 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8年8月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
池田　正紀	パシフィックシステム株式会社	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
小田嶋　俊	熊谷市	令和7年 10月1日～令和9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7年 10月1日～令和9年9月30日	③
大堀 康祐	株式会社マトリックス	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
山岸　光信	山岸光信建築設計事務所	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
宮迫　功次	株式会社 うぇぶ屋	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
西木　成男	ビジネス教育実践学会	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	②
恒木まさみ	社団法人熊谷薬剤師会	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	①
越尾　由紀	株式会社True Data	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
田島　達也	社会医療法人 熊谷総合病院	令和7年 10月1日～令和9年9月30日	③
山田　典男	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		
長瀬　あゆみ	アルスコンピュータ専門学校　教務部教務課長		
吉橋　大樹	アルスコンピュータ専門学校　教務部主任		
小関　士朗	アルスコンピュータ専門学校　教務部主任		
戸川　千詠子	アルスコンピュータ専門学校　教務部特務		
篭原　智恵	アルスコンピュータ専門学校　教務部特務		

※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7年10月9日　15:00～17:00
第2回　令和8年　2月　5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。
ゲーム企業への就職実績を伸ばすためには、①能力の高い学生を重視し引き上げていくべき。②入賞が出来なくても良いので、1年生のうちからコンテストに応募するべき。というアドバイスをいただいた。グループ編成などで能力の高い学生を重視するように心がけ、指導するようになった。

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
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
・「ゲーム企画」において、実際の業務に関わる連携企業の講義者から、ゲームの企画立案手法についての指導を受ける。その後「指導内容を活かし、既存のトランプゲームに新しいゲーム性を付加する新ルールを加える」というテーマで、グループごとに企画立案を行う。完成した成果物に対して、発案グループは他グループにテストプレイを指導し、相互評価を行う。講義者からも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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲームエンジン実習	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	UnrealEngineを用いて、ゲーム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。	清本哲郎先生 (ゲームクリエイター　フリーランサー)
ゲームエンジン実践	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	ゲームエンジン実習で学んだ基本をより発展させて、UnrealEngineのより高度な活用を行うことが目的である。	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	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	有限会社リーブ
ゲーム企画	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)
卒業研究	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	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。	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:	セキュリティ教育のすすめ	連携企業等:	株式会社網屋
期間:	令和7年11月5日	対象:	セキュリティ対策教育者
内容	セキュリティ対策教育担当者向けのセミナー。主に標的型メール対策の訓練について		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	令和7年度埼玉県研修事業大学教職員等のための若者ケアラー支援講座	連携企業等:	埼玉県福祉部地域包括ケア課
期間:	令和8年2月28日	対象:	教職員
内容	ヤングケアラーが卒業後に直面する課題や支援の重要性を学び、適切な支援体制を構築する		

(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:	Unreal Fest Tokyo 2026	連携企業等:	Epic Games
期間:	令和8年11月3日	対象:	ゲーム開発関係者
内容	UEFNによるプロタイピング・UE5ぷちコン入選作品展示解説・今後のアップデートについての基調講演など		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	教育×生成AI オンライン・サミット 2026	連携企業等:	株式会社自習ノート
期間:	令和8年8月4日	対象:	教職員
内容	思考を止めてAIに依存してしまう子どもたちに、教育者はどう寄り添い、どう導くべきか？		

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・目的・目標	教育理念、目的及び目標の設定等
(2)教育課程、教育の実施、学修成果	教育課程の編成と授業科目、教育の実施、単位・卒業認定、学修成果目標の達成状況
(3)学生の受入れ、学生支援	学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理、自主的な学習の促進に対する支援、多様な学生に対する支援、学生生活に関する支援
(4)教育実施組織・教員	教員の配置、募集、採用、教員の組織編制等、教員の資質の向上
(5)教育環境	教育環境の整備、安全対策、防災組織、施設・設備等の点検、改善等
(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	中期事業計画と財務基盤、学校運営、学校評価の実施と改善活動、社会からの理解と情報の公表

(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8年8月1日現在

名　前	所　　属	任期	種別
栗原　良太	熊谷商工会議所　会頭	R7.8.1～R9.3.31	業界関係者
大島　匡	医療法人社団　おおしま会 くぼじまクリニック　事務長	R7.8.1～R9.3.31	業界関係者
佐々木 喜興	株式会社シーキューブソフト　代表取締役	R7.8.1～R9.3.31	業界関係者
朱 力敏	ソホビービー株式会社　代表取締役	R7.8.1～R9.3.31	業界関係者
新井　秀明	ビジネス教育実践学会　副会長	R7.8.1～R9.3.31	教育関係者
中村　雅俊	公益社団法人 さいしんコラボ産学官　専務理事	R7.8.1～R9.3.31	地域代表
野口　和江	在校生保護者代表	R7.8.1～R9.3.31	保護者
栗原　謙一	卒業生代表	R7.8.1～R9.3.31	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7年9月5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

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8年6月30日

授業科目等の概要

	#REF!																
	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		○		プログラミング実習Ⅰ	C++,C#の2言語でゲームへの応用を前提にした知識を学ぶ	1通	128				○	○			○	
2		○		ゲームプログラミングⅠ	ｹﾞｰﾑｴﾝｼﾞﾝ(Unity)の活用方法を中心に学ぶ	1後	128		△		○	○			○	
3		○		ゲームエンジン実習	ｹﾞｰﾑｴﾝｼﾞﾝ(Unreal Engine)の活用とﾌﾞﾙｰﾌﾟﾘﾝﾄを学ぶ	1通	224		△		○	○			○	○
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		○			○			○	
5		○		ゲーム制作実習Ⅰ	Unityを用いて基礎的なゲーム作品制作	1前	64		△		○	○			○	○
6		○		コンピュータグラフィックス	ｹﾞｰﾑｸﾞﾗﾌｨｯｸｽの習得	1通	64		△		○	○			○	
7		○		ゲームサウンド	ｹﾞｰﾑ制作用SE,BGMの制作	1前	32		△		○	○			○	○
8	○			アプリケーション実習	ﾄﾞｷｭﾒﾝﾄ制作に必要なｵﾌｨｽｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝ技術を学ぶ	1前	64		△		○	○		○		
9	○			コンピュータシステム	情報活用試験3級を取得する	1通	112		○			○		○		
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	ｹﾞｰﾑｴﾝｼﾞﾝ(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++言語でゲームへの応用を前提にした知識を学ぶ	2通	128				○	○			○	
13	○			ゲームプログラミングⅡ	ｹﾞｰﾑｴﾝｼﾞﾝ(Unity)を使ったゲーム開発技術を学ぶ	2前	128		△		○	○			○	
14	○			ゲーム制作実習Ⅱ	ｺﾝﾃｽﾄ応募作品,楠祭,ｹﾞｰﾑｼｮｳ用の作品制作	2通	168		△		○	○			○	
15	○			ゲーム企画	企画・ゲーム設計手法の習得	2前	32		△		○	○			○	○
16	○			卒業研究	卒業研究を通じて、ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄ開発の実践を学ぶ	2後	224		△		○	○		○	○	○
17	○			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		○			○		○		
18			○	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				○		○	○		○
19			○	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					19 科目												

昼間

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62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、47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21単位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。