

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   |      |      |      |  |
| 専修学校国際電子ビジネス専門学校  |   | 昭和58年11月10日   |            | 親盛 省二        |           | 〒 900-0025<br>(住所) 沖縄県那覇市壺川3-5-3<br>(電話) 098-833-6580 |      |      |      |  |
| 設置者名  |   | 設立認可年月日   |            | 代表者名         |           | 所在地   |      |      |      |  |
| 学校法人KBC学園   |   | 平成6年3月14日   |            | 大城 圭永        |           | 〒 900-0025<br>(住所) 沖縄県那覇市壺川3-5-3<br>(電話) 098-835-4240 |      |      |      |  |
| 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  | ITエンジニア科(3年制)   |            | 平成24(2012)年度 | -         | 平成26(2014)年度  |      |      |      |  |
| 学科の目的   | ソフトウェア開発に必要なアルゴリズムの知識やプログラミング言語を学習することで、2Dや3Dプログラミングの基礎を理解し、ゲームの製作ができる人材を育成します。また、チーム制作を通して、創造力、協調性、論理的思考能力を持った人間性豊かな人材を育成する。 |   |            |              |           |   |      |      |      |  |
| 学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)   | ゲームプログラムを含めたITエンジニアを目指すことを目標とし、C言語プログラム能力検定2級及び3級、Webクリエイター能力検定、Excel計算処理技能検定などを取得する。令和4年度の休退学率は11%                           |   |            |              |           |   |      |      |      |  |
| 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   | 2,575 単位時間 | 585 単位時間     | 60 単位時間   | 2,260 単位時間  | 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)   |           |   |      |      |      |  |
| 60人   | 52人   | 0人  |            | 0%           |           |   |      |      |      |  |
| 就職等の状況  | ■卒業者数(C)  |   | 23         | 人            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■就職希望者数(D)  |   | 23         | 人            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■就職者数(E)  |   | 19         | 人            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■地元就職者数(F)  |   | 14         | 人            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■就職率(E/D)   |   | 83         | %            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)   |   | 74         | %            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■卒業者に占める就職者の割合(E/C)   |   | 83         | %            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■進学者数   |   | 0          | 人            |           |   |      |      |      |  |
|   | ■その他  |   |            |              |           |   |      |      |      |  |
|   | (令和4年度卒業者に関する令和4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)<br>株式会社グローバルウェイ、株式会社エイブリッジ、シーサーNet株式会社、株式会社新世紀システムズ、株式会社システック沖縄、有限会社ティータネットカンパニー |            |              |           |   |      |      |      |  |
| 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:<br>※有的場合、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.kbc.ac.jp/course/it-engineer/game-program3/">https://www.kbc.ac.jp/course/it-engineer/game-program3/</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   |   | 2,575 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                                       |   | 155 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  |   | 2,575 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                                    |   | 155 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)                                     |   | 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合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)                       |   | 4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)  |   | 1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)  |   | 3人         |              |           |   |      |      |      |  |
|   | 計   |   | 8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

本学科の目的を達成するために、情報通信(ゲーム関連)産業界で必要とされる専門知識、地域における産業振興の方向性、新たな技術・技能等について十分に把握をするために、情報通信(ゲーム関連)産業について専門的知見を有する企業の参画をえた教育課程編成委員会を設置し、当該委員会において、包括的カリキュラム(入学～卒業)および、単年度毎の開設する科目の内容およびその指導方法を検討し、情報通信(ゲーム関連)産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するための実効性のある教育課程を編成する。

(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

①学校管理運営規程の(委員会等の設置)第3条に教育課程編成委員会の設置が位置付けられており、教育課程は、教育課程編成委員会に諮り、学科の目標に照らして校長が編成する。

②教育課程編成委員は、委員長(教務責任者)・学科責任者が参加することにより、企業等から提示された意見や提言を速やかに次年度以降の教育課程(授業科目、授業方法・内容等)の編成に反映させることができる。

③教育編成委員会で決議された事項を、学校責任者及び本校校長に答申し審議を行う。採用された審議内容を学校責任者から学科責任者へ伝達する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和5年4月1日現在

| 名前     | 所属                | 任期                       | 種別 |
|--------|-------------------|--------------------------|----|
| 内藤 敬一  | ブルーキャップ           | 令和4年11月1日～令和6年10月31日(2年) | ③  |
| 平安山 良真 | 株式会社あしびかんぱにー      | 令和4年11月1日～令和6年10月31日(2年) | ③  |
| 田中 宏幸  | 株式会社イリンクス         | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3年)   | ③  |
| 蛭田 健司  | NPO法人国際ゲーム開発者協会日本 | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3年)   | ①  |
| 佐久本 世津 | 国際電子ビジネス専門学校      | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3年)   | —  |
| 桃原 直樹  | 国際電子ビジネス専門学校      | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3年)   | —  |
| 新井 哲宏  | 国際電子ビジネス専門学校      | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3年)   | —  |
| 平良 英祐  | 国際電子ビジネス専門学校      | 令和4年4月1日～令和7年3月31日(3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(11月、2月)

(開催日時(実績))

第1回 令和4年11月11日(金)16:30～17:30

第2回 令和5年2月24日(金)16:30～17:30

(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。

問題発見・解決能力や応用部分に関しては大学生に強みがあるとの指摘をいただき、課題発見能力を養うためのカリキュラムなど学内で検討を行う。また、自分で主体的に行動できる人材を育成することが大事ということを受けて自分が成長できていることを実感する授業内容にすることでモチベーションを維持する授業内容を今後検討。

ローコード開発について今後はGASなどをカリキュラムに入れてみるのはどうかとのアドバイスを頂いたので前向きに検討中

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  
 情報通信(ゲーム関連)産業界における職業人として実践的な知識・技能を習得するために、主に講義等の座学で学んだ知識に基づき、それらの知識を具体的にどの様に利用するのか、されているのかを理解するために、情報通信(ゲーム関連)産業について専門的知見を有する企業等と連携し、実務を体験(疑似体験含む)出来る実習・演習等を実施する。

(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  
 上記方針を実現するために、教育課程における科目について、情報通信(ゲーム関連)産業について専門的知見を有する企業等から職員を講師として迎え、実務に関する実践的な技術・知識を習得するための授業、具体的にはゲーム制作における企画などの最新のゲーム業界の動向を、実習・演習を通して、実践力(実務能力)を軸とした評価を行う。

(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   |
|-------------------|--|---------|
| ツールプログラミング(MAYA編) | プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。          | ブルーキャップ |
| ネットワークプログラミング     | ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。 | ブルーキャップ |
| 3Dプログラミング I       | 3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。          | ブルーキャップ |

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  
 工業専門課程に即した教育活動を実践するため、企業と連携して実務に関する知識、技術、技能の修得及び教員個々の教育活動上の役割を考慮し、指導スキルの向上を目的として組織的かつ計画的な研修を行う。  
 ①情報通信(ゲーム関連)産業について専門的知見を有する企業等の講師による、実務に関する知識、技術、技能の研修への派遣。  
 ②授業・生徒に対する指導力を習得・向上するための研修を、教員個々の教育活動上の役割を考慮した上で計画を策定し実施  
 ③情報通信分野における実務を教育内容や方法等の教育活動に反映する研修への派遣。  
 ④学校法人KBC学園教職員研修規定第4条、第5条に基づき必要な知識技術の研修を実施。

(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: | コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2022                 | 連携企業等: | コンピュータエンターテインメント協会 |
| 期間:  | 令和4年8月23日(火)~25日(木)                                | 対象:    | ITエンジニア科職員         |
| 内容:  | 既に発売されている有名タイトルに携わったゲーム開発者が講演を行い、ゲーム開発に特化した情報を共有する |        |                    |

② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |  |        |               |
|------|--|--------|---------------|
| 研修名: | キャリア・サポーター養成講座   | 連携企業等: | YICグループ 岡村慎一氏 |
| 期間:  | 令和4年8月17日(水)~19日(金)  | 対象:    | 教務部職員         |
| 内容:  | 学生が主体的に自身のキャリア(仕事人生)を「設計・選択・決定」できるよう、職業観の醸成や職業人生の考え方などを側面支援するために、教職員として必要な態度・考え方等の修得を目標とする |        |               |

(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: | エンジニアブートキャンプ                                    | 連携企業等: | クリーク・アンド・リバー社 |
| 期間:  | 令和5年7月31日(月)~9月20日(水)                           | 対象:    | ITエンジニア科職員    |
| 内容:  | オブジェクト指向によるプログラミングの設計や、C++を使った2Dアクションゲーム制作などを学ぶ |        |               |

② 指導力の修得・向上のための研修等

|      |   |        |               |
|------|---|--------|---------------|
| 研修名: | ID研修(インストラクショナルデザイン研修)  | 連携企業等: | YICグループ 岡村慎一氏 |
| 期間:  | 令和5年11月17日(金)   | 対象:    | 教務部職員         |
| 内容:  | 「教育力向上のため授業計画をより明確にして実行可能にする」~チーム(仲間)で目標達成イメージする~インストラクショナルデザインを使って効果的な授業展開、授業設計の方法について学び、学生の自立支援となる魅力ある授業の構築に繋げる |        |               |

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

当校の教育理念は、高度な技能技術を身に付け、人間性豊かな永久戦力となる人財を育成する事である。この教育理念に基づき実践的な教育が実現できているか、また、その教育を実現する為に必要な環境が整っているかについて、学校関係者評価委員会を設置し、下記に示す評価項目から評価する。評価結果については、学校長を通じて即座に次年度の学校運営に反映させる。

(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 | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 教育理念・育成する人財像が、「学生の手引き」に記載されているか</li> <li>② 教育理念・育成する人財像が、教職員手帳等に記載されているか</li> <li>③ 教育理念・育成する人財像が、HP、パンフレット・募集要項等に記載されているか</li> <li>④ 学科の修業期間における教育事業計画が文書化され、提示されているか</li> </ul>   |
| (2) 学校運営    | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 年度予算、中期計画が策定されているか</li> <li>② 予算は計画に従って妥当に執行されているか、定期的に確認しているか</li> <li>③ 理事会・評議委員会が定期的開催されているか</li> <li>④ 運営会議が定期的開催されているか</li> <li>⑤ 人事考課制度は文書化されているか</li> <li>⑥ 賃金制度は文書化されているか</li> <li>⑦ 採用制度は文書化されているか</li> <li>⑧ 勤務管理が適正にされているか</li> </ul>  |
| (3) 教育活動    | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 教育理念の達成に向けた修業年限分のカリキュラムが文書化されているか</li> <li>② カリキュラム作成の為にカリキュラム作成委員会があるか</li> <li>③ カリキュラムを作成するに当たり、教育課程編成委員会を開催し業界関係者等の外部関係者の意見を取り入れているか</li> <li>④ シラバス或いは講義要項等が作成されているか</li> <li>⑤ シラバス或いは講義要項等が事前に学生に配布されているか</li> <li>⑥ 学生によるアンケート等による授業評価が定期的に行われているか</li> <li>⑦ 授業改善の為に組織的取り組みが行われているか</li> <li>⑧ 企業・施設等での職場実習があるか</li> <li>⑨ キャリア教育等を行っているか</li> <li>⑩ ビジネス教育を行っているか</li> <li>⑪ コミュニケーション能力の向上に向けた取り組みを行っているか</li> <li>⑫ 教職員の育成計画等が策定されているか</li> <li>⑬ 専門性や指導力等の向上の為に外部研修・研究へ派遣しているか</li> <li>⑭ 教員の資質の向上の為に、自己啓発への支援をしているか</li> <li>⑮ 非常勤講師との定期的な情報共有の為にミーティング等を開催しているか。および非常勤講師からの報告書が提出されているか</li> </ul> |
| (4) 学修成果    | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 就職に関する目標を設定したか</li> <li>② 就職に関する目標は教職員に共有されているか</li> <li>③ 就職活動に関する記録がなされているか</li> <li>④ 学生の就職結果に関して検証・報告がされたか</li> <li>⑤ 資格・検定・コンペに関する目標を設定したか</li> <li>⑥ 資格・検定・コンペに関する目標・計画が教職員に共有されているか</li> <li>⑦ 資格・検定・コンペ結果に関して検証・報告がされたか</li> <li>⑧ 進級率の目標を設定しているか</li> <li>⑨ 進級率に関する目標・計画が教職員に共有されているか</li> <li>⑩ 退学結果に関して検証・報告がされたか</li> </ul>   |

|   |  |
|---|--|
| (5) 学生支援  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 担任による面談が定期的に行われているか</li> <li>② 担任は、適切に配置されているか</li> <li>③ 学生のメンタルヘルスについて相談できる窓口が整備されているか</li> <li>④ 学生指導に関する教職員の相談に応じる体制があり、周知されているか</li> <li>⑤ 学生の面談・相談記録があるか</li> <li>⑥ 定期的に健康診断を行っているか</li> <li>⑦ 奨学金制度等の経済的支援があるか</li> <li>⑧ 保護者との計画的な相談会・面談を行っているか</li> <li>⑨ 卒業生の会(同窓会等)はあるか</li> <li>⑩ 卒業生への職業紹介をしているか</li> <li>⑪ 卒業生の就業状況把握の為に取り組みを行っているか</li> </ul>  |
| (6) 教育環境  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 組織図はあるか</li> <li>② 学校の年間スケジュールはあるか</li> <li>③ 図書室・図書コーナー等があるか</li> <li>④ キャリアサポートを行う就職支援室・支援コーナー等があるか</li> <li>⑤ 喫煙に関する規定が文書化・提示されているか</li> <li>⑥ 環境エコ活動に関する規定が文書化・掲示されているか</li> <li>⑦ 学内の整理・整頓・清掃に関する規定が文書化されているか。また定期的に管理、チェックがされているか</li> <li>⑧ 学内外実習時の安全対策に関して文書化されているか</li> <li>⑨ 学校生活において保険に加入しているか</li> <li>⑩ 教育施設・備品等が定期的に管理・点検されているか</li> <li>⑪ 防災・防犯対策に対して文書化・組織化されているか</li> <li>⑫ 防災・防犯訓練・研修が定期的に実施されているか</li> </ul> |
| (7) 学生の受入れ募集  | <ul style="list-style-type: none"> <li>② 学校案内等に学費・教材費・選抜方法等が明示されているか</li> <li>③ 入学に関する問い合わせ等に適切に対応できる体制が出来ているか</li> <li>④ 学校説明会等による情報提供を行っているか</li> <li>⑤ 入学者に対し学習、学校生活の為にオリエンテーションは行われているか</li> </ul>   |
| (8) 財務  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 会計監査の結果報告が文書等にて明確化されているか</li> <li>② 私立学校法における財務情報公開の体制整備はできているか</li> <li>③ 備品及び車両に関する管理規定が文書化・管理されているか</li> <li>④ 物品購入等における複数業者からの確認がされているか</li> </ul>  |
| (9) 法令等の遵守  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 個人情報保護規定が文書化されているか</li> <li>② セクシャルハラスメントに関する規定が文書化されているか</li> <li>③ 施設設備の保守・管理が定期的に行われているか</li> <li>④ 防災・防犯設備(非常灯・消火器・警備システム等)が整備・点検されているか</li> <li>⑤ 教職員の健康診断がなされているか</li> <li>⑥ 自己点検・評価の為に運用ルールが文書化されているか</li> <li>⑦ 自己点検・評価の組織があるか</li> <li>⑧ 自己点検・評価の必要性を全教職員に伝える機会を設けたか</li> <li>⑨ 自己点検・評価の結果を全教職員で共有する機会を設けたか。結果に基づき計画的に改善を実施しているか</li> <li>⑩ 自己点検・評価報告書があるか。公表されているか</li> </ul>   |
| (10) 社会貢献・地域貢献  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を実施しているか</li> <li>② 教育資源を地域社会に提供しているか</li> <li>③ 社会的活動(地域活動・地域貢献・ボランティア活動等)を奨励・支援しているか</li> </ul>   |
| (11) 国際交流   |  |
| <p>※(10)及び(11)については任意記載。</p> <p>(3) 学校関係者評価結果の活用状況<br/> 対面授業とオンライン授業の平行バランスがこれからの社会では必要であるという意見を受けて、ITエンジニア科では県外企業からのオンライン面接も多いことから、面接指導などの多様化の対策も引き続き実施することとした。また、学生が自主的に行動(活動)できる環境(考える場)を提供する事が重要というご指摘も受け、ゲーム授業内で学生の自主性を育てるためのチームビルディングから自らの役割を認識し、自主性も持って行動できるカリキュラム構築を行った</p> |  |

(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   |
|--------|-----------------|----------------------------|------|
| 佐久川 尚子 | 沖縄県コールセンター産業協議会 | 令和5年4月1日～<br>令和7年3月31日(2年) | 企業委員 |
| 渡真利 哲  | 沖縄県情報産業協会       | 令和5年4月1日～<br>令和7年3月31日(2年) | 企業委員 |
| 安里 健   | 大城眞徳税理士事務所      | 令和5年4月1日～<br>令和7年3月31日(2年) | 企業委員 |
| 平安山良真  | 株式会社あしびかんぱにー    | 令和5年4月1日～<br>令和7年3月31日(2年) | 企業委員 |

※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

(ホームページ)・広報誌等の刊行物・その他( ))

URL: <https://www.kbc.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 2023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

- ① 実践的な職業教育における成果を広く周知することにより、入学希望者の適切な学習機会選択に資する事。その為に、学校関係者評価結果も含めて教育活動の状況や課題等学校全体に関する情報を分かり易く示す事。
- ② 又、上記①により企業等との連携による教育活動改善を活発にし、社会全体の信頼につなげていく事。
- ③ 情報の公開を通じて学校の教育の質の確保と向上を図る事を目的とする。

(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学校の沿革 ②教育理念 ③特徴 ④所在地、連絡先             |
| (2) 各学科等の教育        | ①収容定員 ②カリキュラム ③資格取得実績 ④検定試験合格実績 ⑤就職状況 |
| (3) 教職員            | 各学科の担当教員紹介                            |
| (4) キャリア教育・実践的職業教育 | 就職支援等への取組状況                           |
| (5) 様々な教育活動・教育環境   | ①学校行事                                 |
| (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     | ①学生納付金 ②学費免除等の紹介                      |
| (8) 学校の財務          | 学園の財務状況公開                             |
| (9) 学校評価           | 自己点検・学校関係者評価結果                        |
| (10) 国際連携の状況       |                                       |
| (11) その他           |                                       |

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ) (広報誌等の刊行物) ・ その他( ))

URL: <https://www.kbc.ac.jp/disclosure/>

公表時期: 2023年9月30日

授業科目等の概要

| (工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制)) |       |      |      |                |   |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |  |
|-------------------------|-------|------|------|----------------|---|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|--|
| 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                       | ○     |      |      | 総合学習 (HR・各種行事) | 入学直後のオリエンテーションや、校内外での各種セミナーの受講およびクラス内での親睦を図る。                   | 1通   | 35  |      | ○  | △        | △  | ○  |    | ○  |         |  |
| 2                       | ○     |      |      | プログラム設計        | プログラムによってコンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。         | 1通   | 100 |      | ○  | △        |    | ○  |    | ○  |         |  |
| 3                       | ○     |      |      | プログラミングⅠ       | C言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズムや構造化プログラミングを学習する。              | 1通   | 180 |      | ○  |          | △  | ○  |    | ○  |         |  |
| 4                       | ○     |      |      | プログラミングⅡ       | C++プログラミング技術について、クラス概念を理解して、オブジェクト指向プログラミングを学習する。               | 1後   | 90  |      | ○  |          | △  | ○  |    | ○  |         |  |
| 5                       | ○     |      |      | ゲーム制作 (基礎)     | 業界についての理解、およびスクラッチを使用した”レベルが高く面白い”ゲーム (例としてリンゴ落とし等) を制作する。      | 1前   | 80  |      | ○  |          | △  | ○  |    | ○  |         |  |
| 6                       | ○     |      |      | プログラミング実習Ⅰ     | ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。                | 1通   | 130 |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |  |
| 7                       | ○     |      |      | ゲームエンジン実習Ⅰ     | UE4 (アンリアルエンジン) の基本操作を学習し、簡単なゲームを作成する。                          | 1後   | 90  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |  |
| 8                       | ○     |      |      | ゲーム数学Ⅰ         | ゲーム開発に必要な数学 (三角関数、ベクトル、行列、微分・積分など) を学習する。                       | 1後   | 50  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |  |
| 9                       | ○     |      |      | EXCEL          | 業務で主に使用されている表計算ソフトの利用技術を習得し、資格取得を目指す。                           | 1前   | 60  |      | △  | ○        | △  | ○  |    | ○  |         |  |
| 10                      | ○     |      |      | ビジネスマナー        | 社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話対応、ビジネスマナーを学習する。                          | 1通   | 20  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |  |
| 11                      | ○     |      |      | 志学Ⅰ            | キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力 (人間性) であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。 | 1通   | 20  |      | ○  | △        | △  | ○  |    | ○  |         |  |

| (工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制)) |       |      |      |              |  |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------|-------|------|------|--------------|--|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 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 |         |
| 12                      | ○     |      |      | プログラミングⅢ     | デザインパターンを活用したプログラミングを学び、より高度なオブジェクト指向プログラミングについて学習する。                      | 2通   | 100 |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 13                      | ○     |      |      | ゲームエンジン実習Ⅱ   | ゲームエンジンを活用し、ゲーム制作の工程を学習する。   | 2通   | 120 |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 14                      | ○     |      |      | 3DプログラミングⅠ   | 3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。                                    | 2後   | 70  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  | ○       |
| 15                      | ○     |      |      | ネットワークゲーム設計Ⅰ | PHPとMySQLを使用したネットワーク環境の構築とネットワークゲームの作成方法を学習する。                             | 2後   | 60  |      | ○  |          | △  | ○  |    | ○  |         |
| 16                      | ○     |      |      | ゲーム数学Ⅱ       | ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。                                 | 2前   | 50  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 17                      | ○     |      |      | 作品制作AⅠ       | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                    | 2前   | 130 |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 18                      | ○     |      |      | 作品制作BⅠ       | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                    | 2通   | 80  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 19                      | ○     |      |      | 作品制作CⅠ       | テーマに沿って、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                            | 2後   | 90  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 20                      | ○     |      |      | 短期作品制作Ⅰ      | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                    | 2後   | 30  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 21                      | ○     |      |      | Web制作Ⅰ       | HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学ぶ事で、これらの言語を用いた作成について学習する。                          | 2前   | 80  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 22                      | ○     |      |      | ビジネスマナーⅡ     | 社会人として必要なビジネスマナーを学習することで、入社後の研修を円滑に進めるために実習を通して学習する。                       | 2通   | 30  |      | △  | △        | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 23                      | ○     |      |      | 就職実務Ⅰ        | 社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。                   | 2後   | 50  |      | △  |          | ○  | ○  |    | ○  |         |
| 24                      | ○     |      |      | 志学Ⅱ          | 感化力(よい影響を受ける力)、考える力(「知行合一」を高める力)、伝える力(想いを言葉に変える力)などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。 | 2後   | 20  |      | ○  | △        | △  | ○  |    | ○  |         |



| (工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制)) |    |      |      |                    |   |         |      |     |      |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------|----|------|------|--------------------|---|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
|                         | 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 |         |
| 25                      | ○  |      |      | UE4 C++プログラミング     | Unreal Engine online Learning 等の学習プラットフォームを利用し、UnrealEngineの実践型プログラミングについて学ぶ。 | 3通      | 100  |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 26                      | ○  |      |      | ツールプログラミング (MAYA編) | プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。                                       | 3前      | 40   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  | ○  | ○       |
| 27                      | ○  |      |      | ネットワークプログラミング      | ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。                              | 3通      | 45   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  | ○  | ○       |
| 28                      | ○  |      |      | AWS基礎              | AWSを通して網羅的に学習し、ITスキルとAWSノウハウの基礎力とデジタルビジネスを検討する素養を身に着けます。                      | 3通      | 100  |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 29                      | ○  |      |      | Pythonプログラミング基礎    | Pythonの基本的な文法からモジュールを利用した拡張方法などを学ぶ。   | 3後      | 70   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 30                      | ○  |      |      | 作品制作A II           | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                       | 3前      | 95   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 31                      | ○  |      |      | 作品制作B II           | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                       | 3前      | 105  |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 32                      | ○  |      |      | 作品制作C II           | グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。                                       | 3後      | 95   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 33                      | ○  |      |      | 卒業制作               | 3年次の集大成として、これまで制作したゲームをまとめて成果物を発表する。  | 3後      | 70   |     | △    |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |

| (工業専門課程 ITエンジニア科 (3年制)) |    |      |      |       |  |         |      |     |                |    |          |    |    |    |    |         |
|-------------------------|----|------|------|-------|--|---------|------|-----|----------------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 分類                      | 必修 | 選択必修 | 自由選択 | 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 |         |
| 34                      | ○  |      |      | 就職実務Ⅱ | 社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。 | 3通      | 90   |     | △              |    | ○        | ○  |    | ○  |    |         |
| 35                      |    |      | ○    | 企業実習  | インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。                                 | 3後      | 330  |     |                |    | ○        |    | ○  | ○  |    |         |
| 合計                      |    |      |      |       |  |         | 35   | 科目  | 2575 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： <ol style="list-style-type: none"> <li>1、成績評価、科目試験・課題提出・検定試験及び授業態度、出席状況を考慮して行い、その評価に基づいて教育課程の修了又は卒業の認定を行う。</li> <li>2 卒業に必要な総時間数は次のとおりとする。               <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 2年制課程 1,700時間以上</li> <li>(2) 3年制課程 2,400時間以上</li> <li>(3) 4年制課程 3,400時間以上 (学則第3章 第8条より抜粋)</li> </ul> </li> </ol> | 1学年の学期区分 | 2期  |
| 履修方法：必修科目は学科在席者全員が履修   | 1学期の授業期間 | 35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。