

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		
専門学校 国際情報工科大学校	平成13年12月11日	水野和哉	〒963-8811 福島県郡山市方八町2丁目4番15号 TEL 024-956-0030		
設置者名	設置認可年月日	代表者名	所在地		
学校法人 新潟総合学院	平成7年3月24日	池田祥護	〒951-8065 新潟県新潟市中央区東堀通一番町494番地3 TEL 025-210-8565		
目的	本校は、工業関係・文化教養関係の専門課程を設置し、社会に貢献しうる人材を養成することを目的とする。				
分野	課程名	学科名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与 高度専門士の付与
工業	工業専門課程	ゲームソフト開発科	3年 昼	3,126時間	平成6年文部省告示第84号
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技
	1,532単位時間	0単位時間	0単位時間	1,594単位時間	0単位時間
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数	
60人	49人	2人	9人	11人	
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> ■ 前期：4月1日から9月30日まで ■ 後期：10月1日から3月31日まで 		成績評価	<ul style="list-style-type: none"> ■ 成績表 (有)・無) ■ 成績評価の基準・方法について 評価点数に応じた4段階評価制 	
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学年初め：4月1日から4月10日まで ■ 夏季：7月25日から8月31日まで ■ 冬季：12月25日から1月7日まで ■ 学年末：3月10日から3月31日まで 		卒業・進級条件	<ul style="list-style-type: none"> ■ 総出席率90%以上 (補講による充当分は含まず) ■ 科目評価すべての科目C以上 ■ 基準検定の取得・課題の提出 	
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> ■ クラス担任制 (有)・無) ■ 長期欠席者への指導者の対応 家庭訪問、三者面談を随時実施、対応 		課外活動	<ul style="list-style-type: none"> ■ 課外活動の種類 学生ボランティア等 ■ サークル活動 (有)・無) 	
主な就職先	<ul style="list-style-type: none"> ■ 主な就職先、ゲーム開発会社 ■ 就職率 80.0% ■ 卒業者に占める就職者の割合 100% ■ その他 <small>(平成26年度卒業者に関する平成27年3月13日現在の情報)</small>		主な資格・検定	<ul style="list-style-type: none"> 情報処理技術者能力検定 C言語プログラミング能力認定 	
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> ■ 中途退学者 1名 ■ 中退率 2.0% 平成26年4月1日在学者50名 (平成26年4月入学生を含む) 平成27年3月4日在学者49名 (平成27年3月卒業生を含む) ■ 中途退学の主な理由 精神的な病気による集中的な治療目的 ■ 中退防止のための取組 クラス担任制を活かし状況の把握をし必要に応じてスクールカウンセリング制度を併用し防止に努めている 				
ホームページ	URL : http://www.wiz.ac.jp/				

1 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

ゲーム制作に精通出来る人材教育は昨今の業界事情より実践的かつ最新の知識・技能を有する者のニーズが必要である事は明白であり、職業教育にてその条件を満たす人材を輩出することが責務であることから、当該学科においては、要件を満たした教職員からの授業のほか、ゲーム制作プロの兼任教員から指導を行っている。今後も企業側・学生側双方の意見、改善点を各々フィードバックし、教育課程の改善を行う方針とする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成26年6月4日

名 前	所 属
水 野 和 哉	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 学校長
村 上 史 成	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 副校長
和 田 秀 勝	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 教務部長
高 田 寿 広	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 事務局長
田 村 裕 樹	学校法人新潟総合学院 専門学校国際情報工科大学校 学科長
中 林 寿 文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本
石 本 則 子	株式会社 スタジオフェイク
渡 辺 雅 央	2Dファンタジスタ
佐 藤 充	株式会社 マユックス

(開催日時)

第1回 平成25年11月15日 13:30 ~ 15:00

第2回 平成26年 1月10日 17:00 ~ 19:00

2 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

卒業後の即戦力を目指すため、インターンシップ実習及び、プロのゲームプログラマーからの指導強化を図り、特に受入れ企業に対しては、マンツーマンの指導者対応を要請するとともに、複数部署での実務研修を実施する方針とする。

科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等
ゲ ー ム 制 作	オリジナルゲーム開発をチームワークとして行う実習(2年次)	2Dファンタジスタ
ゲ ー ム 制 作	オリジナルゲーム開発をチームワークとして行う実習(3年次) インタニシブ型授業	株式会社スタジオフェイク

3 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

基本は企業現場からの教員採用を前提としているが、学校内部で教員年数を重ねたいくにつれ、ややもすれば過去の知識・経験のまま陳腐化した教育を施す危険性もある。このため、就業規則第57条等による教育・研修体制、特に外部研修を充実させ、日々の研鑽とスキルアップを図る方針とする。

4 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成26年6月4日

名 前	所 属
青 柳 嘉 一 郎	元学校長
猪 狩 浩 嗣	同窓会会長
大 森 み どり	保護者代表
志 賀 光 晴	一般社団法人 福島県自動車整備振興会
嶋 影 健 一	公益社団法人日本建築家協会東北支部
中 林 寿 文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本
若 松 信 一 郎	光栄電気通信工業株式会社
佐 藤 理 夫	福島大学
杉 山 安 洋	日本大学 工学部

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL : <http://www.wiz.ac.jp/>

5 情報提供

(情報提供の方法)

URL : <http://www.wiz.ac.jp/>

授 業 科 目 等 の 概 要

工業専門課程			ゲームソフト開発科				平成25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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			C言語プログラミング	C言語の学習及びプログラミングの基礎を学ぶ	1通	112	-	○		
○			アルゴリズム	ソフトウェアアルゴリズムの基礎を学ぶ	1前	80	-	○		
○			コンピュータ概論	コンピュータに関する基礎的な知識を学ぶ	1通	160	-	○		
○			システム設計と情報化	システム開発技法の基礎的な知識を学ぶ	1通	112	-	○		
○			Photoshop 実習 I	画像処理ソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	32	-			○
○			3ds max 実習 I	3DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	32	-			○
○			ゲームプログラミング	C/C++言語使用し、ゲーム開発の基礎的な処理の学習	1前	60	-	○		
○			ゲームプランニング	ゲームの企画を通じて発想法・ディスカッション・プレゼン技法学習	1前	30	-	○		
○			ゲームアルゴリズム	ゲームソフトのアルゴリズムを学ぶ	1前	30	-	○		
○			ゲーム数学	方程式と三角関数・ベクトルの学習とゲームへの応用を学ぶ	1前	20	-	○		
○			3ds max 実習 II	キャラクターアニメーション作成の基礎実習	1後	30	-			○
○			Photoshop 実習 II	テクスチャを作成する実習	1後	30	-			○
○			C++プログラミング	C++言語の学習とデザインパターンについての実習	1後	60	-			○
○			就職実務	就職面接及び履歴書作成等の指導	1後	20	-	○		
○			MS Office 実習	MS Officeのオペレーションを総合的に学習する	1後	20	-			○
合 計					15科目	828単位時間				

授 業 科 目 等 の 概 要

工業専門課程			ゲームソフト開発科				平成25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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			基本情報技術者試験対策授業	基本情報技術者試験合格に向けた総合的な学習を行う	1通	240	-	○		
○			ゲ ー ム 制 作	オリジナルゲーム開発をチームワークとして行う実習	2通	512	-			○
○			Windowsプログラミング	Windowsプログラミングの基礎を学習する	2通	96	-	○		
○			CG 概 論	コンピューターグラフィック基礎を学ぶ	2前	44	-	○		
○			ド ッ ト 絵	キャラクターアニメーション作成を通じドット絵技法を学習する	2前	64	-	○		
○			ゲームアルゴリズムⅡ	ゲームソフトのアルゴリズムを学ぶ	2前	48	-	○		
○			ゲームサウンド基礎	SONY ACIDのオペレーションを学ぶ	2前	32	-	○		
○			ゲ ー ム 数 学 Ⅱ	ベクトル、行列を学び、ゲームへの応用について学習する	2前	32	-	○		
○			著 作 権 法	ゲームに対する著作権について総合的に学習する	2前	20	-	○		
○			XNA 実 習	Microsoft XNAによるゲーム開発を学習し、C#言語を理解する	2後	48	-			○
○			D i r e c t X プ ロ グ ラ ミ ン グ	主にDirect3Dの初期化に関する学習を行う	2後	48	-	○		
○			ゲームサウンド制作	ゲーム制作で使用する音源の制作を行う	2後	32	-			○
○			ゲ ー ム 物 理 学	物理学に関する基礎を学習し、ゲーム開発に応用する	2後	32	-	○		
○			ゲーム制作特別授業	ゲーム制作で開発するゲームのブラッシュアップを行う	2後	90	-			○
○			ゲ ー ム 制 作	オリジナルゲーム開発をチームワークとして行う実習	3通	672	-			○
合 計					15科目	2,010単位時間				

授 業 科 目 等 の 概 要

工業専門課程			ゲームソフト開発科				平成25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		
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技
○			OpenGL プログラミング	OpenGLを用いたグラフィクス処理を学習する	3前	48	-	○		
○			シェーダ プログラミング	HLSLを用いたシェーダプログラミングの学習を行う	3前	48	-	○		
○			ネットワーク プログラミング	Winsockを使用し、通信プログラムの学習を行う	3前	48		○		
○			NINTENDO DS プログラミング	NINTENDO DS用ゲーム開発についての学習を行う	3前	48		○		
○			Linux 実 習	Linuxのオペレーションを学習する	3後	48				○
○			卒 業 制 作	本科の集大成として卒業作品の制作を行う	3後	48				○
合 計					15科目	288単位時間				