

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																								
熊本電子ビジネス専門学校	昭和60年12月26日	内藤謙一	〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人未来創造学園	平成22年3月2日	吉山昌利	〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656																								
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	デジタルクリエイター科 (ゲームプログラマコース)		平成23年度文部科学大臣 認定	—																						
学科の目的	本学科は、学校教育法に基づき、時代を生き抜く高い専門性と豊かな人間力の育成を行うと共に、ゲーム開発における知識技術を習得させ、今後の社会に貢献できる人材を育成することを目的とする。																										
認定年月日	平成27年2月17日																										
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	2070	406	1664	0	0	0																				
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																						
60人の内数	46人	0人	12人の内数	29人の内数	41人の内数																						
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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 定期試験、レポート・課題の提出等																						
長期休み	■学年始:4月1日～4月8日 ■夏季:7月24日～8月31日 ■冬季:12月24日～1月8日 ■学年末:3月23日～3月31日			卒業・進級 条件	卒業要件: ・2年次の出席率が80%以上であること ・2年次の履修科目すべてに合格すること ・学校で定める卒業基準検定に合格すること																						
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 実習を通じ知識・技能を習得させ課題を提出させ修得を強化し、修得が悪い場合は補習授業を行う。			課外活動	■課外活動の種類 無 ■サークル活動: 無																						
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) ゲーム会社、プログラム開発会社等の職種に就く。 ■就職指導内容 ・面接指導・履歴書作成指導・業界セミナー開催を行い担任、就職課合同で学生をサポートする体制が整っている。 ■卒業生数 22 人 ■就職希望者数 20 人 ■就職者数 19 人 ■就職率 95 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 86.3 % ■その他 ・進学者数: 1人 (令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1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 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CGエンジニア検定 エキスパート</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>6人</td> </tr> <tr> <td>CGエンジニア検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>26人</td> <td>20人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング 2級</td> <td>③</td> <td>13人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>C言語プログラミング 3級</td> <td>③</td> <td>13人</td> <td>6人</td> </tr> </tbody> </table> ※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			資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	CGエンジニア検定 エキスパート	③	8人	6人	CGエンジニア検定 ベーシック	③	26人	20人	C言語プログラミング 2級	③	13人	11人	C言語プログラミング 3級	③	13人	6人
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
CGエンジニア検定 エキスパート	③	8人	6人																								
CGエンジニア検定 ベーシック	③	26人	20人																								
C言語プログラミング 2級	③	13人	11人																								
C言語プログラミング 3級	③	13人	6人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 0 名 令和3年4月1日時点において、在学者48名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者48名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・担任による個別ガイダンス並びに保護者を交えた面談等			■中退率 0 %																							
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特待生制度、奨学生制度、学生・社会人等支援制度 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象 1名																										
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 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	<a href="https://www.denbi.ac.jp/">https://www.denbi.ac.jp/</a>																										

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

教育課程編成委員会は、就業先であるクリエイターの各業界で職務を遂行するために必要な、知識・技術・技能などについて分析し、専門課程に必要な授業科目・授業内容・方法の改善・工夫などについて提言を行う。その提言に基づき、本専門課程において、教育課程等の編成を行い、専門的、かつ実践的な職業教育を行う。

(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

学校長は、デジタルクリエイター科が編成した教育課程について教育課程編成委員会に諮問する。

教育課程編成委員会は、組織運営規程第6条の定めにより、その編成内容を教育課程編成委員会規則第2条について審議し、学校長に改善案等を答申する。

学校長はその答申を受け、答申内容を十分に活用し、実践的で専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成になるよう教務部長並びにデジタルクリエイター科に指示する。

指示を受けた教務部長並びにデジタルクリエイター科は、改善案等の内容から短期的な取組み、中長期的な取組み毎に計画を立て、それを反映した教育課程の編成を行う。

なお、教育課程編成委員会規則第2条に定める以下の事項とする。

- ・業界における人材の専門性等の動向
- ・国又は地域の産業振興の方向性
- ・実務に必要な最新の知識・技術・技能
- ・その他、教育課程の編成に関連する事項

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
有働 賢二	株式会社ぐるぐる 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
篠原 たかこ	画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
内藤 謙一	熊本電子ビジネス専門学校 校長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
工藤 茂登巳	熊本電子ビジネス専門学校 教務部長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
山下栄治	熊本電子ビジネス専門学校 デジタルクリエイター科主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
高木 英成	熊本電子ビジネス専門学校 デジタルクリエイター科	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1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(7月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月5日 14:30～16:00

第2回 令和4年3月14日 15:30～17:00

(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。

本コースのカリキュラムが時代に合っているかを確認することが大事とゆう意見があり就職時期に学生作品を企業に提出し評価をいただくようにしている。

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

ゲームプログラム制作、CG制等の業界で活躍できるクリエイターを育成するため、ゲーム制作等の企業より派遣された講師が、実務に必要な知識・技術・技能を学生に習得させる。そこでは実戦形式の実習演習等を組み入れ、学生自らが適職性を見出し実社会で活躍できることを目標に授業に展開す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

1. 企業等との連携による実習・演習(ワークフロー)の目的 業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生に体験させ習得させる為に、企業等と連携して実習・演習を行う。
2. 企業等との連携による実習・演習等は本校教員と企業等から派遣された担当者が共同して実施する場合と、企業等から提供された教材をもとに本校教員が授業を実施する場合がある。
3. 企業等との連携による実習・演習等の評価は企業からの講師の授業担当者の評価を基に本校教員が助言評価を行う。

(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
ワークフロー	ゲーム制作の一般的なワークフローに従い、4、5名のグループで企画立案、制作会議、問題点の検討、制作スケジュール等の演習を行う。	株式会社ぐるぐる

### 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

学校法人未来創造学園熊本電子ビジネス専門学校教職員研修規程の定めに従い研修を行う。

教職員に対して必要な知識、技能等を習得させることにより、その職責の遂行に必要な教職員の能力、資質の向上を図ることを目的とする。専攻分野に係わる教員の資質(知識、技術、技能)が何かを関連する企業や関連団体等に広く意見を伺い、効果的な指導がなされるよう研修計画を立て実施する。また、学級運営力の向上や教育法の習得等の研修にも併せて取り組んで行く。

研修機会としては、関連する企業や関連団体等から招いた講師による学内研修や、各種団体が開催する学外研修が考えられる。

#### (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: DEDEC+KYUUSYUU2021オンライン

連携企業等: CESA

期間: 令和3年11月27日

対象: 一般クリエイター

内容: デジタルエンターテイメント開発の最新技術

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 発達障がいについて

連携企業等: 熊本市発達障がい者  
支援センター みなわ

期間: 令和3年6月28日(月)

対象: 教職員

内容: 発達障がいについての理解を深めると共に公的な支援機関との連携を図る。

#### (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: DEDEC+KYUUSYUU2022

連携企業等: CESA

期間: 令和4年11月

対象: 一般クリエイター

内容: デジタルエンターテイメント開発の最新技術

##### ② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 熊本県私立専修学校各種学校教職員研修会

連携企業等: 熊本県専修学校各種  
学校連合会

期間: 令和4年9月29日(木)

対象: 教職員

内容: 専修学校をめぐる最近の動向、改正ハラスメント防止法

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

学校関係者評価は職員で実施した自己評価を、企業・高等学校・保護者・卒業生等の学校関係者それぞれの視点から意見を伺い、お互いの理解を深めるためのものとする。また、その評価の過程において、自己評価の妥当性を検証すると共に、客観性・透明性等をより高め、公共性の高い社会に寄与する学校を目指すことを基本方針とする。

(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	教育理念・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

昨年度、施設・設備等の老朽化のご指摘を受けた。本年度以降、今後の施設・設備等の利活用状況を踏まえて、計画的な更新を行っていききたい。本年度は、先ずトイレのリフォームを実施する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
吉村 遵博	日本アルゴリズム株式会社 開発部マネージャ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
有働 賢二	株式会社ぐるぐる 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
静海 義明	株式会社サンナナ 取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
山内 光代	株式会社産業開発研究所 代表取締役社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
阪梨 裕一	富士フィルムビジネスイノベーションジャパン株式会社 営業部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
城本 信佐	熊本学園大学付属高等学校 副校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高等学校関係者委員
作田 美香	在校生保護者	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者委員
工藤 知保	卒業生	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生委員

※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.denbi.ac.jp/>

公表時期: 令和4年10月1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  
 企業等の学校関係者と連携・協力を通じて、健全な学校運営と教職員の資質向上に取り組んでいくことを目的とするため、教育活動等の学校運営状況に関する情報を提供することを基本方針とする。

(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	ホームページ「学校案内」に掲載
(2) 各学科等の教育	ホームページ「学科・コース」に掲載
(3) 教職員	ホームページ「講師・職員紹介」に掲載
(4) キャリア教育・実践的職業教育	ホームページ「就職・資格」に掲載
(5) 様々な教育活動・教育環境	ホームページ「学校案内」に掲載
(6) 学生の生活支援	ホームページ「入学案内」の「学費・学費サポート」に掲載
(7) 学生納付金・修学支援	ホームページ「入学案内」の「学費・学費サポート」に掲載
(8) 学校の財務	ホームページ「情報公開」の「財務情報」に掲載
(9) 学校評価	ホームページ「情報公開」の「学校関係者評価結果」に掲載
(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.denbi.ac.jp/about/disclosure/>

公表時期: 令和4年10月1日

授業科目等の概要

(工業専門課程 デジタルクリエイター科 (ゲームプログラマコース))													令和4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		
1	○			ワークフロー	ゲーム制作の一般的なワークフローに従い、4、5名のグループで企画立案、制作会議、問題点の検討、制作スケジュール等の演習を行う。	1・後	70	3	○			○			○	○	
2	○			一般教養	専門教科を学習するにあたっての基礎固め並びに就職試験対策として、一般教養やSPI試験対策を学習する。及び就職活動に向けての身だしなみ(スーツ)、基本動作(姿勢・お辞儀・椅子の立ち座り・歩き方・視線など)、正しい言葉づかい(敬語)を身につけさせる。その後、自己紹介等のスピーチの練習を行う。	1・通	70	3	○			○			○		
3	○			コミュニケーション	・毎授業ごとにいくつかテーマを与え、答えさせる。 ・1つのテーマについて話し合い、発表させるなどのグループ活動。 ・ディベート。 ・個人面接の練習。	1・通	70	3	○			○				○	
4		○		ゲームプログラミングⅠ	ゲーム用ライブラリを使用して、当たり判定、シューティング、アクション、3D基礎などのゲームアルゴリズムを学習する。	1・通	224	9		○		○				○	
5		○		C言語	プログラミング基礎力を身に着けるための型、構造体、分岐、繰り返し、関数、ポインタを詳細に学ぶ。	1・通	280	11		○		○					○
6		○		ゲーム数学	ゲーム用ライブラリを使用して、当たり判定、シューティング、アクション、3D基礎などのゲームアルゴリズムを学習する。	1・通	280	11	○			○					○
7		○		CGエンジニア概論	2次元画像を構成する諸項目を学ぶとともに3次元CGを構成する幾何変換、投影変換の基礎を学習する。また、レンダリング、アニメーション等に関する知識も学習する。	1・通	56	2		○		○					○
8	○			キャリアプランニング	企業研究・履歴書・面接の指導を実践を中心に個々に行い、志望企業内定獲得を目指す	2・通	68	3		○		○					○
9		○		ゲームプログラミングⅡ	ゲーム用ライブラリの作り方を学習する。この学習を通して、WIN32API、DirectXを使用したネイティブプログラミングを習得する。	2・前	252	10		○		○					○
10		○		C++	ゲーム制作のスタンダード言語であるC++を学習する。オブジェクト指向プログラミングの概念が習得できる。	2・通	340	14		○		○					○

11		○	卒業制作	履修した全ての科目の集大成として、各自のオリジナル作品を作成する。また、卒業研究発表会にてプレゼンテーションを行う。	2・通	360	14		○	○	○		
合計					11	科目		2070	単位時間				

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：出席率が80%以上でかつ履修科目にすべて合格していること		1学年の学期区分	2期
履修方法：必修科目並びに選択必修科目のすべてを履修すること		1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。

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																								
熊本電子ビジネス専門学校	昭和60年12月26日	内藤謙一	〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人未来創造学園	平成22年3月2日	吉山昌利	〒 862-0976 (住所) 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656																								
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	デジタルクリエイター科 (CGクリエイターコース)	平成23年度文部科学大臣 認定	—																							
学科の目的	本学科は、学校教育法に基づき、時代を生き抜く高い専門性と豊かな人間力の育成を行うと共に、ゲーム開発における知識技術を習得させ、今後の社会に貢献できる人材を育成することを目的とする。																										
認定年月日	平成27年2月17日																										
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	2070	182	1888	0	0	0																				
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																						
60人の内数	27人	0人	12人の内数	29人の内数	41人の内数																						
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	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 評価の基準: 定期試験、レポート・課題の提出等																							
長期休み	■学年始:4月1日～4月8日 ■夏季:7月24日～8月31日 ■冬季:12月24日～1月8日 ■学年末:3月23日～3月31日		卒業・進級 条件	卒業要件: ・2年次の出席率が80%以上であること ・2年次の履修科目すべてに合格すること ・学校で定める卒業基準検定に合格すること																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 実習を通じ知識・技能を習得させ課題を提出させ修得を強化し、修得が悪い場合は補習授業を行う。		課外活動	■課外活動の種類 無 ■サークル活動: 無																							
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(令和3年度卒業生) CG制作業界、製造業等の職種に就く。 ■就職指導内容 ・面接指導・履歴書作成指導・業界セミナー開催を行い担任、就職課合同で学生をサポートする体制が整っている。 ■卒業者数 14 人 ■就職希望者数 13 人 ■就職者数 13 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 92 % ■その他 ・進学者数: 0人 (令和 3 年度卒業者に関する令和4年5月1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 (令和3年度卒業者に関する令和4年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>色彩検定</td> <td>③</td> <td>12人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td>CGエンジニア検定 ベーシック</td> <td>③</td> <td>14人</td> <td>11人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> ※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				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	色彩検定	③	12人	11人	CGエンジニア検定 ベーシック	③	14人	11人								
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																								
色彩検定	③	12人	11人																								
CGエンジニア検定 ベーシック	③	14人	11人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 0名 令和3年4月1日時点において、在学者26名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者26名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 ・担任による個別ガイダンス並びに保護者を交えた面談等		■中退率 0%																								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 特待生制度、奨学生制度、学生・社会人等支援制度 ■専門実践教育訓練給付: 給付対象 0名																										
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 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	<a href="https://www.denbi.ac.jp/">https://www.denbi.ac.jp/</a>																										

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

教育課程編成委員会は、就業先であるクリエイターの各業界で職務を遂行するために必要な、知識・技術・技能などについて分析し、専門課程に必要な授業科目・授業内容・方法の改善・工夫などについて提言を行う。その提言に基づき、本専門課程において、教育課程等の編成を行い、専門的、かつ実践的な職業教育を行う。

(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

学校長は、デジタルクリエイター科が編成した教育課程について教育課程編成委員会に諮問する。

教育課程編成委員会は、組織運営規程第6条の定めにより、その編成内容を教育課程編成委員会規則第2条について審議し、学校長に改善案等を答申する。

学校長はその答申を受け、答申内容を十分に活用し、実践的で専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成になるよう教務部長並びにデジタルクリエイター科に指示する。

指示を受けた教務部長並びにデジタルクリエイター科は、改善案等の内容から短期的な取組み、中長期的な取組み毎に計画を立て、それを反映した教育課程の編成を行う。

なお、教育課程編成委員会規則第2条に定める以下の事項とする。

- ・業界における人材の専門性等の動向
- ・国又は地域の産業振興の方向性
- ・実務に必要な最新の知識・技術・技能
- ・その他、教育課程の編成に関連する事項

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
有働 賢二	株式会社ぐるぐる 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	③
篠原 たかこ	画像情報教育振興協会 教育事業部 事業部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	①
内藤 謙一	熊本電子ビジネス専門学校 校長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
工藤 茂登巳	熊本電子ビジネス専門学校 教務部長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
山下 栄治	熊本電子ビジネス専門学校 デジタルクリエイター科主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	—
高木 英成	熊本電子ビジネス専門学校 デジタルクリエイター科	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1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(7月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年8月5日 14:30～16:00

第2回 令和4年3月14日 15:30～17:00

(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。

本校の学生の希望として2D系のコンテンツ制作がありますが、芸術系の大学が4年間かけて履修しておりすみわけとして専門学校としては3Dコンテンツ制作に専念させる方向でカリキュラムを考えています。

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

ゲームプログラム制作、CG制等の業界で活躍できるクリエイターを育成するため、ゲーム制作等の企業より派遣された講師が、実務に必要な知識・技術・技能を学生に習得させる。そこでは実戦形式の実習演習等を組み入れ、学生自らが適職性を見出し実社会で活躍できることを目標に授業に展開す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

1. 企業等との連携による実習・演習(ワークフロー)の目的 業界で使用されている標準技術、最新技術等を学生に体験させ習得させる為に、企業等と連携して実習・演習を行う。
2. 企業等との連携による実習・演習等は本校教員と企業等から派遣された担当者が共同して実施する場合と、企業等から提供された教材をもとに本校教員が授業を実施する場合がある。
3. 企業等との連携による実習・演習等の評価は企業からの講師の授業担当者の評価を基に本校教員が助言評価を行う。

(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
ワークフロー	ゲーム制作の一般的なワークフローに従い、4、5名のグループで企画立案、制作会議、問題点の検討、制作スケジュール等の演習を行う。	株式会社ぐるぐる

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

学校法人未来創造学園熊本電子ビジネス専門学校教職員研修規程の定めに従い研修を行う。

教職員に対して必要な知識、技能等を習得させることにより、その職責の遂行に必要な教職員の能力、資質の向上を図ることを目的とする。専攻分野に係わる教員の資質(知識、技術、技能)が何かを関連する企業や関連団体等に広く意見を伺い、効果的な指導がなされるよう研修計画を立て実施する。また、学級運営力の向上や教育法の習得等の研修にも併せて取り組んで行く。

研修機会としては、関連する企業や関連団体等から招いた講師による学内研修や、各種団体が開催する学外研修が考えられる。

(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: DEDEC+KYUUSYUU2021オンライン

連携企業等: CESA

期間: 令和3年11月「27日

対象: 一般クリエイター

内容: デジタルエンターテイメント開発の最新技術

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 発達障がいについて

連携企業等: 熊本市発達障がい者  
支援センター みなわ

期間: 令和3年6月28日(月)

対象: 教職員

内容: 発達障がいについての理解を深めると共に公的な支援機関との連携を図る。

(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: DEDEC+KYUUSYUU2022

連携企業等: CESA

期間: 令和4年11月

対象: 一般クリエイター

内容: デジタルエンターテイメント開発の最新技術

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: 熊本県私立専修学校各種学校教職員研修会

連携企業等: 熊本県専修学校各種  
学校連合会

期間: 令和4年9月29日(木)

対象: 教職員

内容: 専修学校をめぐる最近の動向、改正ハラスメント防止法

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

学校関係者評価は職員で実施した自己評価を、企業・高等学校・保護者・卒業生等の学校関係者それぞれの視点から意見を伺い、お互いの理解を深めるためのものとする。また、その評価の過程において、自己評価の妥当性を検証すると共に、客観性・透明性等をより高め、公共性の高い社会に寄与する学校を目指すことを基本方針とする。

(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	教育理念・目標
(2) 学校運営	学校運営
(3) 教育活動	教育活動
(4) 学修成果	学修成果
(5) 学生支援	学生支援
(6) 教育環境	教育環境
(7) 学生の受入れ募集	学生の受入れ募集
(8) 財務	財務
(9) 法令等の遵守	法令等の遵守
(10) 社会貢献・地域貢献	
(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

昨年度、施設・設備等の老朽化のご指摘を受けた。本年度以降、今後の施設・設備等の利活用状況を踏まえて、計画的な更新を行っていききたい。本年度は、先ずトイレのリフォームを実施する。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
吉村 遵博	日本アルゴリズム株式会社 開発部マネージャ	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
有働 賢二	株式会社ぐるぐる 代表取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
静海 義明	株式会社サンナナ 取締役	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
山内 光代	株式会社産業開発研究所 代表取締役社長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
阪梨 裕一	富士フィルムビジネスイノベーションジャパン株式会社 営業部長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	企業等委員
城本 信佐	熊本学園大学付属高等学校 副校長	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	高等学校関係者委員
作田 美香	在校生保護者	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	保護者委員
工藤 知保	卒業生	令和3年4月1日～令和5年3月31日(2年)	卒業生委員

※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.denbi.ac.jp/>

公表時期: 令和4年10月1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  
企業等の学校関係者と連携・協力を通じて、健全な学校運営と教職員の資質向上に取り組んでいくことを目的とするため、教育活動等の学校運営状況に関する情報を提供することを基本方針とする。

(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	ホームページ「学校案内」に掲載
(2) 各学科等の教育	ホームページ「学科・コース」に掲載
(3) 教職員	ホームページ「講師・職員紹介」に掲載
(4) キャリア教育・実践的職業教育	ホームページ「就職・資格」に掲載
(5) 様々な教育活動・教育環境	ホームページ「学校案内」に掲載
(6) 学生の生活支援	ホームページ「入学案内」の「学費・学費サポート」に掲載
(7) 学生納付金・修学支援	ホームページ「入学案内」の「学費・学費サポート」に掲載
(8) 学校の財務	ホームページ「情報公開」の「財務情報」に掲載
(9) 学校評価	ホームページ「情報公開」の「学校関係者評価結果」に掲載
(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.denbi.ac.jp/about/disclosure/>

公表時期: 令和4年10月1日

授業科目等の概要

(工業専門課程 デジタルクリエイター科 (CGクリエイターコース))													令和4年度			
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	
1	○			ワークフロー	ゲーム制作の一般的なワークフローに従い、4、5名のグループで企画立案、制作会議、問題点の検討、制作スケジュール等の演習を行う。	1・後	70	3	○			○			○	○
2	○			一般教養	専門教科を学習するにあたっての基礎固め並びに就職試験対策として、一般教養やSPI試験対策を学習する。及び就職活動に向けての身だしなみ（スーツ）、基本動作（姿勢・お辞儀・椅子の立ち座り・歩き方・視線など）、正しい言葉づかい（敬語）を身につけさせる。その後、自己紹介等のスピーチの練習を行う。	1・通	70	3	○			○		○		
3	○			コミュニケーション	・毎授業ごとにいくつかテーマを与え、答えさせる。 ・1つのテーマについて話し合い、発表させるなどのグループ活動。 ・ディベート。 ・個人面接の練習。	1・通	70	3	○			○			○	
4		○		コンピュータグラフィックス I	ゲームや映像の分野で使用される3DCGを制作する基礎的な技術を学習する。3DCGソフトの基本操作から始まり、モデリング、テクスチャ、セットアップ、アニメーション、レンダリングといった一連の制作技術と知識を習得。また、動画や画像、ゲームのCGモデルなどコンテンツに応じたプロセスや作り方の違いを学び、最終的に作品を制作できるまでの技術力向上を目指す。	1・通	352	14	○			○			○	
5		○		デッサン I	デッサンについての基礎的な考え方とそれに基づく表現法を実習する。造形表現の基礎となるデッサンを幾何学形や人間の手、光と影、形態を表すタッチ、デッサンの表現要素、調子、質感の表し方などについて学習する。また、基礎的な考え方と観察力、量感、材質感を基礎として、人体の基本形態、人体のイメージキャラクター、動物の基本形態、動物の各部位の動作、日用品、器物、自動車などの乗り物など、2消点透視図法を基本として学習し、室内のインテリア、建築、庭園などのエクステリアを2消点および3消点の技法を使い表現する。	1・通	192	8	○			○			○	



14	○	キャラクターデザイン	イメージを形にするために必要な道具（絵具、筆、鉛筆等）の使いこなしを身につけつつ自分の中にあるイメージを自覚できることを目標とする。また、絵画の要素となる量感、質感、タッチとは何かを理解しつつその要素を表現するために必要な形をとる技術、トーンをとる技術、線の描き方を身に付ける。さらに、身に付けた基礎能力で創造力と想像力をフルに発揮し、個性的でオリジナリティあふれるキャラクターを生み出しコンピュータグラフィックス、ゲーム用コンテンツに反映させる。	2・通	204	8	○	○	○
15	○	デッサンⅡ	1年次に習得してきた基本的な考え方やスキルをもとに、静物や人をモチーフにデッサンを行い、より細かな表現力と正確にものを捉える観察眼を養うことで、更なるデッサン力の向上を目指す。	2・通	272	11	○	○	○
16	○	卒業制作	履修した全ての科目の集大成として、各自のオリジナル作品を作成する。また、業界就職用のポートフォリオを作成し、卒業研究発表会にてプレゼンテーションを行う。	2・後	240	10	○	○	○
合計				16 科目	2070		単位時間		

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：出席率が80%以上でかつ履修科目にすべて合格していること		1学年の学期区分	2期
履修方法：必修科目並びに選択必修科目のすべてを履修すること		1学期の授業期間	20週

(留意事項)

- 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。
- 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。