

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																															
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	デジタルクリエイター科 (ゲームプログラマーコース)	平成26年度文部科学大臣 認定	-	平成28(2016)年度																														
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伴に、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。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	Cエンジニア検定、C言語検定、																																		
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 1,980 単位時間 単位	394 単位時間 単位	1,586 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
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	59人	0人	0%																																
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業生数(C)</td><td>26</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>23</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>22</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>11</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>96</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>50</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業生に占める就職者の割合(E/C)</td><td>100</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) 主にIT業界に就職し、システムエンジニア、プログラマー、システム管理・運用等の職種に就く。</p>							■卒業生数(C)	26	人	■就職希望者数(D)	23	人	■就職者数(E)	22	人	■地元就職者数(F)	11	人	■就職率(E/D)	96	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	50	%	■卒業生に占める就職者の割合(E/C)	100	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業生数(C)	26	人																																	
■就職希望者数(D)	23	人																																	
■就職者数(E)	22	人																																	
■地元就職者数(F)	11	人																																	
■就職率(E/D)	96	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	50	%																																	
■卒業生に占める就職者の割合(E/C)	100	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■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</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>			無																															
当該学科のホームページURL	#REF!																																		
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,980 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>70 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,980 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>70 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	1,980 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	70 単位時間	うち必修授業時数	1,980 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	70 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	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
総授業時数	1,980 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	70 単位時間																																		
うち必修授業時数	1,980 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	70 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																																		
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)	<table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>3人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>2人</p>							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)	0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)	3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	3人																
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)	0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)	3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	3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

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)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5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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	—
白野 徹	熊本電子ビジネス専門学校 教務部長	令和5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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～8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月1日 14:00～15:30

(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。

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： VR、ARに関する技術的な説明と実演 連携企業等： (株)クレッセント  
 期間： 2023年9月22日 対象： 一般クリエイター  
 内容 3Dスキャナーを用いたコンテンツ制作とARへの応用

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： ゲーム会社でゲームを作るのに必要な力 連携企業等： 下川印刷  
 期間： 2023年3月10日 対象： 教員、学生  
 内容 CG,ゲームクリエイター対象の学生を対象にモチベーションを向上させる講演

(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+KYUUSYUU2023オンライン 連携企業等： CESA  
 期間： 令和5年11月25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： ゲームを作るのに必要な力 連携企業等： 下川印刷  
 期間： 2024年2月1日 対象： 教員、学生  
 内容 CG,ゲームクリエイター学生対象にモチベーションを向上させる教授方法

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5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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
阪梨 裕一	富士フイ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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
池上 奈緒子	在校生保護者	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	保護者委員
工藤 知保	卒業生	令和5年4月1日～令和7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5年10月2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5年10月2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	○			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	68	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	68	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	216	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	272	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	272	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	54	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	64	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	208	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	384	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	304	14	○			○		○		
合計						11	科目	1980 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：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																															
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	デジタルクリエイター科 (CGクリエイターコース)	平成26年度文部科学大臣 認定	-	平成28(2016)年度																														
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、CG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。																																		
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	色彩検定、CGクリエイター検定																																		
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 1,980 単位時間 単位	176 単位時間 単位	1,804 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)																																
60人	26人	0人	0%																																
就職等の状況	<table border="1"> <tr><td>■卒業生数(C)</td><td>13</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職希望者数(D)</td><td>11</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職者数(E)</td><td>9</td><td>人</td></tr> <tr><td>■地元就職者数(F)</td><td>6</td><td>人</td></tr> <tr><td>■就職率(E/D)</td><td>81</td><td>%</td></tr> <tr><td>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)</td><td>67</td><td>%</td></tr> <tr><td>■卒業生に占める就職者の割合(E/C)</td><td>69</td><td>%</td></tr> <tr><td>■進学者数</td><td>0</td><td>人</td></tr> <tr><td>■その他</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>(令和4年度卒業生に関する令和5年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和4年度卒業生) CG業界に就職し他は広告や販売業に就く。</p>							■卒業生数(C)	13	人	■就職希望者数(D)	11	人	■就職者数(E)	9	人	■地元就職者数(F)	6	人	■就職率(E/D)	81	%	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	67	%	■卒業生に占める就職者の割合(E/C)	69	%	■進学者数	0	人	■その他			
■卒業生数(C)	13	人																																	
■就職希望者数(D)	11	人																																	
■就職者数(E)	9	人																																	
■地元就職者数(F)	6	人																																	
■就職率(E/D)	81	%																																	
■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)	67	%																																	
■卒業生に占める就職者の割合(E/C)	69	%																																	
■進学者数	0	人																																	
■その他																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																		
当該学科のホームページURL	#REF!																																		
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)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>1,980 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>70 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>1,980 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>70 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>単位</td></tr> </table>							総授業時数	1,980 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	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	70 単位時間	うち必修授業時数	1,980 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	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	70 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	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
総授業時数	1,980 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した演習の授業時数	70 単位時間																																		
うち必修授業時数	1,980 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	0 単位時間																																		
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	70 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																																		
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)	<table border="1"> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>3人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>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)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>0人</td> </tr> </table> <p>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</p> <p>0人</p>							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)	0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)	3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	0人																
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)	0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)	3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	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

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)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5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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	—
白野 徹	熊本電子ビジネス専門学校 教務部長	令和5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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5年4月1日～令和6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～8月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年8月1日 14:00～15:30

(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。

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： VR、ARに関する技術的な説明と実演	連携企業等： (株)クレセント
期間： 2023年9月22日	対象： 一般クリエイター
内容： 3Dスキャナーを用いたコンテンツ制作とARへの応用	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名： ゲーム会社でゲームを作るのに必要な力	連携企業等： 下川印刷
期間： 2023年3月10日	対象： 教員、学生
内容： CG,ゲームクリエイター対象の学生を対象にモチベーションを向上させる講演	

(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+KYUUSYUU2023オンライン	連携企業等： CESA
期間： 令和5年11月25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： ゲームを作るのに必要な力	連携企業等： 下川印刷
期間： 2024年2月1日	対象： 教員、学生
内容： CG,ゲームクリエイター学生対象にモチベーションを向上させる教授方法	

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5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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7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5年4月1日～令和7年3月31日(2年)	企業等委員
池上 奈緒子	在校生保護者	令和5年4月1日～令和6年3月31日(1年)	保護者委員
工藤 知保	卒業生	令和5年4月1日～令和7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5年10月2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5年10月2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	○			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	68	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	68	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	366	15	○			○		○		
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	272	11	○			○		○		
6		○		色彩科学	ゲームのCG、デッサン、キャラクターデザインの分野に密接な関係のある色の使い方を学習する。自然界や人工物にある無数の色を正しく区別し、活用できるようになることを目指す。実際に色の現象を視覚的な演習を通し体験することにより科学的心理学的側面について理解する。また、デザインの色彩の基礎となる色彩調和では、カラーカードを使い配色の基本を学習する。	1・通	54	2	○			○		○		
7		○		デジタルペイント	ペイント系ソフトウェアの基本操作を学習するとともに、人物や背景イラストの制作工程や写真・画像の編集、ポートフォリオ作成、3DCGと連携したテクスチャの制作技術を学ぶ。	1・前	68	3	○			○		○		

8	○	CGクリエイター概論	CGクリエイターとして必要な知識である写真・動画撮影、映像編集、モデリング、マテリアル、アニメーション、レイアウト、レンダリング、著作権といった内容を学習する。	1・通	54	2	○	○	○
9	○	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	64	3	○	○	○
10	○	コンピュータグラフィックスⅡ	習得してきた技術を応用し、デザイン、絵コンテ、演出、レイアウトといった要素を踏まえながら完成に至るまで、自ら考えて作品の制作ができるようにする。また、モデリングからアニメーションまで一つの制作技術のブラッシュアップを目指す。	2・前	208	8	○	○	○
11	○	映像編集Ⅱ	習得してきた技術を応用し、実際に使われる特殊効果やフィルター、撮影（合成）といった画面演出の方法を自ら考えてワンランク上の映像表現ができるようにする。最終的にデモリールなど制作し、就職に繋がる制作をしていく。	2・通	128	5	○	○	○
12	○	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	256	10	○	○	○
13	○	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	304	12	○	○	○
合計				13 科目	1980 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：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。