

## 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   |                               |  |                  |
| 新潟高度情報<br>専門学校   | 平成19年1月9日  | 石澤 直樹                          | 〒950-0084<br>新潟県新潟市中央区明石1-3-12<br>(電話) 025-241-0133 |                               |  |                  |
| 設 置 者 名          | 設立認可年月日  | 代 表 者 名                        | 所 在 地   |                               |  |                  |
| 学校法人<br>新潟高度情報学園 | 平成10年3月25日   | 梶坂 昌業                          | 〒950-0084<br>新潟県新潟市中央区明石1-3-12<br>(電話) 025-241-0133 |                               |  |                  |
| 目 的              | 本校は、学校教育法に基づき、技能者の養成に合わせ、教養・人格度の高い道義・礼節・作法をも身に付けた、人間性豊かな技術者及び実務者を育成することを目的とし、実践型の授業を中心に企画力や行動力を養い、ゲーム開発において高い技術力と、より高度な知識を有し、要求された作業について独力で遂行できる力を身につける。また、実践的なチーム制作を通じて自己管理はもとより、チームをディレクションできるだけの人間性を持った人材を育成する。 |                                |   |                               |  |                  |
| 分野               | 課程名  | 学科名                            | 修業年限<br>(昼、夜別)                                      | 全課程の修了に<br>必要な総授業時<br>数又は総単位数 | 専門士の付与   | 高度専門士の付与         |
| 工学               | 工業<br>専門課程   | ゲーム開発専門科<br>(ゲームクリエイター<br>コース) | 3年(昼)   | 3,642 単位時間<br>(又は単位)          | 平成22年文部科学<br>大臣告示第249号                                       | -                |
| 教育課程             |  | 講義                             | 演習  | 実験                            | 実習   | 実技               |
|                  |  | 536 単位時間<br>(又は単位)             | 1,226 単位時間<br>(又は単位)                                | 0 単位時間<br>(又は単位)              | 1,880 単位時間<br>(又は単位)   | 0 単位時間<br>(又は単位) |
| 生徒総定員            | 生徒実員   | 専任教員数                          |   | 兼任教員数                         | 総教員数   |                  |
| 75人              | 19人  | 5人                             |   | 2人                            | 7人   |                  |
| 学期制度             | ■前期：4月1日～9月20日<br>■後期：9月21日～3月31日  |                                |   | 成績評価                          | ■成績表 (有・無)<br>■成績評価の基準・方法について<br>試験、課題、平常点、出席点での<br>総合点による評価 |                  |
| 長期休み             | ■学年始め：4月1日～4月14日<br>■夏 季：8月1日～8月31日<br>■冬 季：12月24日～1月7日<br>■学 年 末：3月20日～3月31日  |                                |   | 卒業・進級条件                       | ・年間学業出席率が90%以上<br>・成績評価が全てC評価以上<br>・学費、諸経費が未納でない             |                  |
| 生徒指導             | ■クラス担任制 (有・無)<br>■長期欠席者への指導等の対応<br>保護者連絡及び本人とガイダンス   |                                |   | 課外活動                          | ■課外活動の種類<br>東京ゲームショウへの出展<br>■サークル活動 (有・無)                    |                  |

|         |  |                |   |
|---------|--|----------------|---|
| 就職等の状況  | <b>■主な就職先、業界等</b><br>ゲーム開発会社<br><b>■就職率<sup>※1</sup></b><br>100%<br><b>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※2</sup></b><br>100%<br>(平成26年度卒業者に関する平成27年3月時点の情報)              | <b>主な資格・検定</b> | ・基本情報技術者試験<br>・ITパスポート試験<br>・C言語プログラミング能力認定試験<br>・Javaプログラミング能力認定試験 |
| 中途退学の現状 | <b>■中途退学者 0名 ■中退率 0%</b><br>平成26年4月1日在学者 19名 (平成26年4月入学者を含む)<br>平成27年3月13日在学者 19名 (平成27年3月卒業生を含む)<br><b>■中退防止のための取組</b><br>担任による早期ガイダンスおよび指導、個別補講等による習熟度向上 |                |   |
| ホームページ  | URL: <a href="http://www.nht.ac.jp/">http://www.nht.ac.jp/</a>   |                |   |

※1 「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」の定義による。

- ① 「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。
- ② 「就職率」における「就職者」とは、正規の職員（1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいう。
- ③ 「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

※ 「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。

※2 「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。）

## 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)

企業・業界団体等と密接かつ組織的な連携体制を確保し、必要となる最新の知識・技術・技能を反映する為「教育課程編成委員会」を年2回実施する

委員会での意見を十分に生かした授業科目の開設、カリキュラムの改善、その他の教育課程の編成を定期的に行うことで企業・産業界の動向・展望を察知し、社会の変化スピードに合わせた人材を輩出する

### (教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年3月13日現在

| 名 前   | 所 属                 |
|-------|---------------------|
| 山根 信二 | NPO法人 国際ゲーム開発者協会 日本 |
| 本間 善夫 | 日本コンピュータ化学会         |
| 塩住 誠  | イースマイル株式会社          |
| 平工 欽悟 | ソルトライブ株式会社          |
| 金子 貴之 | 新潟高度情報専門学校          |
| 三富 章子 | 新潟高度情報専門学校          |
| 渡辺 繁樹 | 新潟高度情報専門学校          |
| 大場 洋輔 | 新潟高度情報専門学校          |

### (開催日時)

第1回 平成27年3月20日 14:00～15:00

第2回 平成27年3月27日 14:00～15:00

## 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)

企業からの実施提案、学校からの実施提案それぞれの意見を考慮し また学年・時期に 目指す業種・職種に合わせ、学生に段階的に効率よくテーマを用意し取り組ませる

企業等からの講師派遣による校内で実施する実習・演習授業、又は企業等校外で実施される実習を行い、学生指導や学習成果の評価等に関する連携体制を確保する

| 科 目 名         | 科 目 概 要   | 連 携 企 業 等   |
|---------------|---|-------------|
| Android アプリ開発 | C++による Android ネイティブアプリ開発を習得。2Dでの開発とし、タッチ・フリックとジャイロセンサーを用いたアプリ開発を目標とする              | 株式会社エイビット新潟 |
| スマートフォンゲーム開発  | C++による Android ネイティブゲーム開発を習得し、ゲーム業界就職への選択肢を増やす。3Dでの開発に必要な技術を習得して、最終的に個人で1本のゲームを作成する | 株式会社エイビット新潟 |

### 3. 教員の研修等

#### (教員の研修等の基本方針)

教職員は、その職責を遂行するために各専門分野に関連した実務に関する知識、技術及び技能並びに、授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上のための研修等を受講し、絶えず研究と修養に努めなければならない

### 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27年3月13日現在

| 名 前   | 所 属             |
|-------|-----------------|
| 後藤 彰宏 | 株式会社 マルス        |
| 高井 弓子 | 株式会社 テクノクラフト    |
| 石澤 直樹 | 新潟高度情報専門学校      |
| 亘 英一  | 新潟高度情報専門学校 教務課長 |
| 山田 賢一 | 新潟高度情報専門学校 教務課長 |
| 金子 貴之 | 新潟高度情報専門学校 教務課長 |

#### (学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.nht.ac.jp/hyoka.html>

### 5. 情報提供

#### (情報提供の方法)

URL: <http://www.nht.ac.jp/hyoka.html>

授業科目等の概要

| (工業専門課程 ゲーム開発専門科 ゲームクリエイターコース) 平成26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 |
| ○                                     |      |      | コンピュータテクノロジー | 現在の情報化社会に必要なとなる情報技術に関する基礎的な知識を習得する。ITパスポート試験合格レベルまで習得。                       | 1前      | 96   | 6   | ○    |    |          |
| ○                                     |      |      | IT戦略         | ITパスポート試験のストラテジ分野、マネジメント分野に対応した内容を学習する。                                      | 1前      | 32   | 2   | ○    |    |          |
| ○                                     |      |      | ビジネスアプリケーション | Excel, Word の基本操作習得  | 1前      | 32   | 1   | △    | ○  |          |
| ○                                     |      |      | ゲーム概論        | ゲームにおける、遊びのルール理解と習熟要素の分析と、並行するシナリオや世界観といった演出との関係性を学ぶ。                        | 1前      | 32   | 2   | ○    |    |          |
| ○                                     |      |      | C言語          | 基本的なプログラミングを学習し、後期に行うゲーム制作の基礎とする。プログラミング技術のみでなく保守性を意識したコーディングも身につける。         | 1前      | 192  | 6   | △    | ○  |          |
| ○                                     |      |      | アルゴリズム基礎     | アルゴリズムがどのようにプログラミングに関係するのか学習。実際にプログラミングを行い、動作を確認する                           | 1前      | 64   | 4   | ○    | △  |          |
| ○                                     |      |      | ゲームプログラミング概論 | ゲームならではのプログラミング手法やプログラマーも知るべきCGの知識を学習する                                      | 1前      | 64   | 4   | ○    |    |          |
| ○                                     |      |      | コンピュータシステム演習 | 前期に学習したITパスポート関連の知識を元に、過去問題演習を行い合格を目指す                                       | 1後      | 34   | 1   | △    | ○  |          |
| ○                                     |      |      | ゲームプランニング    | ゲームアイデアのブレインストーミングからテーマやコンセプトの明確化を行い、企画案および開発後のゲームのプレゼンテーション方法(企画書/PP)をまとめる。 | 1後      | 34   | 1   | ○    | △  |          |
| ○                                     |      |      | ビジネスアプリ活用    | Excel における様々なシート設計を行う。見やすさを意識したシート作成のため色彩要素も取り入れる。                           | 1後      | 34   | 1   | △    | ○  |          |

|   |  |                 |  |    |     |    |   |   |   |
|---|--|-----------------|--|----|-----|----|---|---|---|
| ○ |  | CG概論            | ゲーム制作に必要なとなる、2D/3DCGの基礎知識を学ぶ。  | 1後 | 34  | 2  | ○ |   |   |
| ○ |  | C++             | ゲーム開発に必須なC++言語の機能とオブジェクト指向なクラス設計を学習。C言語とC++言語の仕様を分けて考えられるようにする。                      | 1後 | 136 | 5  | △ | ○ |   |
| ○ |  | DirectX         | WindowsAPIを使用してウィンドウの作成から制御などWindows固有の知識を習得する。DirectXライブラリを利用して2Dゲームの基礎を学ぶ          | 1後 | 136 | 5  | △ | ○ |   |
| ○ |  | ゲームアルゴリズム       | ゲーム開発に必要な実装が一通り揃っているシューティングを題材に実装を体験する   | 1後 | 68  | 2  | △ | ○ |   |
| ○ |  | ゲーム数学・物理        | ゲーム開発に必要な数学・物理の知識を習得する。3Dゲームでは特に必要な行列変換や三角関数の知識は重点的に行う                               | 1後 | 68  | 2  | ○ | △ |   |
| ○ |  | ゲーム制作実習Ⅰ        | チームを組んで過去タイトルのトレース制作を行う。   | 1後 | 90  | 3  |   |   | ○ |
| ○ |  | ゲーム制作実習Ⅱ        | 日本ゲーム大賞応募作品の企画・制作をチームで行う。  | 2前 | 336 | 11 |   |   | ○ |
| ○ |  | ゲームインタフェース      | レイアウトの造形ルールを学び信頼度の高いデザインを行う。レイアウト効果の実現にあわせたPhotoshopのオペレーションを行うことで、アプリケーションの利用方法を学ぶ。 | 2前 | 64  | 2  | △ | ○ |   |
| ○ |  | 3Dゲームプログラミング    | カメラの考え方や頂点のデータ形式など3D空間を構築するのに必要な知識を習得する  | 2前 | 88  | 3  | △ | ○ |   |
| ○ |  | シェーダプログラミング     | 固定機能では実現が難しい演出などをシェーダを利用して実現する   | 2前 | 40  | 1  | △ | ○ |   |
| ○ |  | ゲーム制作実習Ⅲ        | 就職活動に向けて各自のウリとなる要素を取り入れた作品制作および研究開発を行う   | 2後 | 280 | 9  |   |   | ○ |
| ○ |  | プログラミングデザインパターン | 効率の良いアルゴリズムを学び、ゲーム開発の効率化を進める   | 2後 | 30  | 2  | ○ | △ |   |

|   |   |  |               |   |        |     |    |   |   |   |
|---|---|--|---------------|---|--------|-----|----|---|---|---|
| ○ |   |  | J a v a       | コンソールにて動作する簡単なプログラム作成が可能。J a v a プログラミング能力認定2級レベルの文法を習得。                          | 2<br>後 | 90  | 3  | △ | ○ |   |
| ○ |   |  | ドキュメント制作      | 伝えたいことを適切な形で文書にまとめる力を身につけ、各自が制作した作品のドキュメントを作成し、就職活動に繋げる。                          | 2<br>後 | 60  | 2  |   |   | ○ |
| ○ |   |  | ゲーム制作実習Ⅳ      | 新しい技術習得や機能実装を行い、開発効率の向上や作品品質を上げる。   | 2<br>後 | 90  | 3  |   |   | ○ |
| ○ |   |  | ゲーム制作実習Ⅴ      | 日本ゲーム大賞応募作品の企画・制作をチームで行う。   | 3<br>前 | 280 | 10 |   |   | ○ |
| ○ |   |  | 開発研究          | 自らテーマを決めて技術研鑽を行い、最終的に成果発表を行う。   | 3<br>前 | 100 | 3  |   |   | ○ |
| ○ |   |  | 3Dアプリケーション    | 3D プログラミング技術に沿ってに 3DCG 制作の流れを学ぶ。プログラミングで使用しているモデルをエディタで見ることで、3D プログラミングの理解度を深める。  | 3<br>前 | 64  | 2  |   |   | ○ |
| ○ |   |  | ゲームツール開発      | C#を用いたプログラミングを行い、ゲームに使用するツール制作などの時間を短縮して生産性を向上させる                                 | 3<br>前 | 64  | 2  | △ | ○ |   |
| ○ |   |  | 卒業制作          | 在学期間中の集大成として作品制作を行う。最終的に発表を行い、後輩への手向けとする。   | 3<br>後 | 340 | 11 |   |   | ○ |
| ○ |   |  | キャリアデザインⅠ     | すべての仕事に共通する基礎力や対人能力を身につけ、就職活動や今後のステップにつなげる。                                       | 2<br>後 | 30  | 2  | ○ |   |   |
| ○ |   |  | キャリアデザインⅡ     | 具体的な週良く活動に向けてエントリーシートや面接指導を行う。  | 3<br>前 | 52  | 3  | ○ |   |   |
|   | ○ |  | Android アプリ開発 | 習熟度の高い C++ による Android ネイティブアプリ開発を習得する。2D での開発とし、タッチ・フリックとジャイロセンサーを用いたアプリ開発を目標とする | 2<br>前 | 128 | 4  | △ | ○ |   |
|   | ○ |  | iPhone アプリ開発  | Objective-C を学習する。<br>iOS の UI の研究とスマートフォン向けプログラミングの特殊性を学習                        | 2<br>前 | 128 | 4  | △ | ○ |   |

|    |  |                |  |       |              |   |  |     |   |
|----|--|----------------|--|-------|--------------|---|--|-----|---|
| ○  |  | スマートフォンゲーム開発   | 前期に学習した C++による Android ネイティブアプリ開発の知識を発展させる。3D での開発に必要な技術を習得して、最終的に個人で 1 本のゲームを作成する | 2 後   | 120          | 4 |  | ○   |   |
| ○  |  | スマートフォンアプリ制作実習 | 2 年次に修得した技術を用いてスマートフォンアプリを制作する   | 3 前   | 120          | 4 |  |     | ○ |
| ○  |  | スマートフォンゲーム制作実習 | 2 年次に修得した技術を用いてスマートフォンゲームを制作する   | 3 後   | 120          | 4 |  |     | ○ |
| 合計 |  |                |  | 39 科目 | 3,642 単位時間 ( |   |  | 単位) |   |