

平成29年度(2017年度)  
自己点検・自己評価報告書

2018年3月

学校法人新潟高度情報学園

新潟高度情報専門学校



新潟高度情報専門学校が掲げる、技術者の養成に合わせ、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という目的において、自らの教育活動その他の学校運営について、社会のニーズを踏まえた目指すべき目標を設定し、その達成状況や達成に向けた取組の適切さ等について評価・公表することにより、学校として組織的・継続的な改善を図ること、および、学校評価の実施およびその結果の公表を適切に行なうことで学校関係者等から理解と参画を得て、地域におけるステークホルダーと専修学校との連携協力による特色ある専修学校づくりを推進するべく、自己評価、学校関係者評価を行う。

以下、平成29年度の自己点検・自己評価結果を記す。

○平成29年度自己点検・自己評価委員

氏名	役職・所属
小見英晴	新潟高度情報専門学校 学校長
神田優	新潟高度情報専門学校 学校長代理兼教務部長
亘英一	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
岩野賢一	新潟高度情報専門学校 情報学科主任
樋口直武	新潟高度情報専門学校 情報工学科主任
渡辺繁樹	新潟高度情報専門学校 ゲーム学科主任
大黒健一	新潟高度情報学園 経理部長
石黒貴之	新潟高度情報専門学校 総務部主任



## 平成29年度自己点検・自己評価

### 1. 学校の教育目標

学校教育法に基づき、技術者の養成に合わせ、教養・人格度の高い道義・礼節・作法をも身につけた、人間性豊かな技術者及び、人材を育成する。

設立時の役員の理念を大切にしており、その精神は現在も引き継がれている。

また、最新の技術の習得にも力を入れ、これからの地元新潟および日本の情報技術の発展に寄与できる人材育成を目的としている。

### 2. 本年度に定めた重点的に取り組むことが必要な目標や計画

- ・職業実践教育を強化するため、産学連携、地域連携およびカリキュラムの充実を図る。
- ・学校理念・教育方針を再確認し、学校の新たな魅力作りを進め質の高い学生を輩出する。

### 3. 評価項目の達成及び取組状況

#### (1) 教育理念・目標

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1
・学校の理念・目的・育成人材像は定められているか (専門分野の特性が明確になっているか)	4 3 2 1
・学校における職業教育その他の教育指導等の特色は何か	4 3 2 1
・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか	4 3 2 1
・理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に 周知されている	4 3 2 1
・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに 向けて方向づけられているか	4 3 2 1

#### ①課題

- ・社会環境・変革に合わせ、学習内容の改善・カリキュラムの見直しを行う為、魅力を構築する為の情報収集を行う。

#### ②今後の改善方策

- ・学生が卒業後の社会環境で活躍できるよう、カリキュラム内容の充実やトレンドの確認、新技術の修得、さらに新学科編成も意識しつつ新潟高度情報専門学校の魅力に繋げるための研鑽を継続する。

#### ③特記事項

## (1) 教育理念・目標

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

<b>評価指標</b>	
・ 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか (専門分野の特性が明確になっているか)	
理念・目的は学則に明記し、育成人材像は学生マニュアルでさらにわかりやすく表現してある。これらの内容を周知徹底し、教職員・学生とも共有することが目標とする教育を实践するうえで重要である。	4
・ 学校における職業教育その他の教育指導等の特色は何か	
人間教育(道義礼節を兼ね備えた技術者の育成)、資格取得、担任制、精神的な自律と技術者として自立できる学生の育成を特色として掲げている。そして、情報の技術進歩に合わせ、トレンド・技術をカリキュラムに反映させるために産学連携を推進し、企業連携の充実を図るため各分野の業界団体に参加し情報収集にあたっている。	4
・ 社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか	
産学関係事業を通して社会ニーズの把握と新潟高度の名前にふさわしい優秀な人材の輩出を目指し、社会に貢献する学校をめざしている。教員は、先進的な技術を自ら講座等に参加し、カリキュラムに落とし込むことが必要である。 業界的に、5年、10年先よりも、学生が卒業する2~4年後を想定し、社会に必要とされる知識や、開発ツールに頼らず基本となるプログラミング技術の習得を重要とする指導方針を重視し、実際に役に立つ事柄を教え伝えていきたい。	4
・ 理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが生徒・保護者等に周知されているか	
学生マニュアルに記載している。また、ホームページやパンフレット等へ掲載し、広く周知している。他、保護者会で配布する資料等の充実を図りたい。	4
・ 各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界のニーズに向けて方向づけられているか	
必要とされる人材像を業界毎に検討し見直しを行っている。業界動向を把握するための、関連企業との連携強化により、連携授業を開始した。授業内容への落とし込み、社会ニーズに直結する科目内容となるよう改訂を進めたい。	4

## (2) 学校運営

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1
・目的等に沿った運営方針が策定されているか。	④ 3 2 1
・運営方針に沿った事業計画が策定されているか。	④ 3 2 1
・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、 また、有効に機能しているか。	④ 3 2 1
・人事、給与に関する規程等は整備されているか。	④ 3 2 1
・教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか。	④ 3 2 1
・地域社会等に対して学生が交流でき体制が整備されているか。	④ 3 2 1
・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか。	④ 3 2 1
・情報システム化等による業務の効率化が図られているか。	④ 3 2 1

## ①課題

[

## ②今後の改善方策

[

## ③特記事項

[

## (2) 学校運営 適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

<b>評価指標</b>	
・ 目的等に沿った運営方針が策定されているか	
<p>全体会を通じて年度当初に研修を実施。学生マニュアル・教員マニュアルを整備し、運営方針を定めている。</p> <p>職業実践専門課程・企業連携を効果的に実施するため運営について検討する。</p>	4
・ 運営方針に沿った事業計画が策定されているか	
<p>事業計画に基づき実施されている。人材育成並びに資格取得・就職内定について目標達成をめざし教職員が努力している。</p> <p>学生確保が厳しくなることが予測され、学校として高校生や将来を考える小中学生に情報技術の必要性を広く知ってもらい、情報処理に興味を持ってもらうことができる機会を提供すること等、様々な取り組みをおこなっている。</p>	4
・ 運営組織や意思決定機能は規則等において明確化されているか、また、有効に機能しているか	
<p>組織、意思決定には問題はない。グループウェアを有効活用し決済の迅速化を図っている。事務職員の担当業務の増加により事務分掌の見直しを進めている。</p>	4
・ 人事、給与に関する規程等は整備されているか	
<p>整備されている。人事考課は学校経営全体の収支に応じて判断している。</p>	4
・ 教務・財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか	
<p>グループウェアが導入されており、各役職での決済、承認権限を与えている。他、出欠席委員会、進級会議、理事会等それぞれの意思決定の為の仕組みがあり、会議の実施により意思決定している。</p>	4
・ 地域社会等に対して学生が交流できる体制が準備されているか	
<p>対外活動(エール活動やCANIプロジェクト)等の地域に根差した活動している。産学関係の強化にともない、学習として学生らが学外に出ていくことが多くなってきている。徐々にではあるが、小中学校や企業との繋がりも広がり、携わるテーマも多様になってきており、学生にとって興味深いものになってきた。また、IoTや専門分野を伸ばすゼミを実施する。</p>	4



<p>・教育活動等に関する情報公開が適切になされているか</p>	
<p>学校行事や産学関係や対外活動(エール活動やCANIプロジェクト)、小学校・高校での出前授業など活動範囲も広がってきている。ホームページやSNSを通し学生等の活動を紹介している。</p>	4
<p>・情報システム化等による業務の効率化が図られているか</p>	
<p>学内システムによる業務の効率化は図られている。従来から自前の成績管理システム、出欠席管理システム、予算管理システム等を運用し、グループウェアを導入し、必要により改修やパッケージの導入を検討する。担任制度による学生管理を行う上で、現システム上での不都合な点が洗い出されてきている。負担軽減、予算・優先順序を検討し、補完システムの検討を行う。</p> <p>学生用グループウェア(desknet's)の活用方法が向上し、諸連絡をはじめ授業や就職活動での学生利用が活発になった。</p>	4

## (3) 教育活動

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1			
	工学	情報	ゲーム	デザイン
・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか	4	4	4	4
・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか	4	4	4	4
・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか	4	4	4	3
・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか	4	4	4	4
・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか	4	4	4	3
・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ実技・実習等)が体系的に位置づけられているか	4	4	3	3
・授業評価の実施・評価体制はあるか	4	4	4	4
・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか	4	4	4	4
・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか	4	4	4	4
・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか	3	4	4	4
・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか	4	4	4	4
・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか	4	4	3	4
・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上の為の取組が行われているか	4	4	3	3
・職員の能力開発の為の研修等が行われているか	4	4	4	4

## ①課題

## [情報工学科]

- ・学生が、より自主的にITの研究及び製作、各種大会やイベントへの積極的に参加できる環境を用意する必要がある。
- ・最新技術やIT業界の動向について、教員がより積極的に目を向ける必要がある。

## [高度情報システム／情報システム科]

- ・職業教育に関する教科目・研究機材等の質を充実させる。
- ・教育連携校カリキュラムの効果的な連携を強化する。
- ・教員の専門分野に対して専門性・質のスキルアップを行う。

## [ゲーム分野 (ゲーム開発専門科、ゲーム開発技術科、CG・ゲームクリエイター科、CG・ゲーム開発科)]

- ・教員の技術研究時間の確保が不足している

## [デジタルデザイン科]

- ・人的問題から独立したカリキュラムが構築できていない

## ②今後の改善方策

### [情報工学科]

- ・カリキュラムの見直し（全体的に情報学科との関連を強める）
- ・教員の技術力向上や研究を行える時間の確保
- ・セミナーの積極的な参加

### [高度情報システム／情報システム科]

- ・当校カリキュラムと教育連携校カリキュラムの方向性や強み、効果等、カリキュラムの改善を図り、当校の特色するため検証を継続する。
- ・教員のスキルアップのため外部研修への参加、内部研修の実施を行う。
- ・地域活動やワークショップ、インターンシップ等を通して、外部機関との接触する機会の増加を図る。
- ・就職指導の強化、就職先企業との関係を強化する。

### [ゲーム分野（ゲーム開発専門科、ゲーム開発技術科、CG・ゲームクリエイター科、CG・ゲーム開発科）]

- ・業務やカリキュラムの見直し等による教員の研究時間の確保

### [デジタルデザイン科]

- ・業務やカリキュラムの見直し等による教員の技術修得時間の確保

## ③特記事項

・

## 学科：情報工学科[帝京大学併修]

## (3) 教育活動

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか	
<p>教育理念をふまえ、資格取得、自分で調べる力、目標に向かって計画・実行できる能力、コミュニケーション力の向上など総合的な人間力の向上を目指し、技術と実践を兼ね備えた新潟高度の教育と、連携先の帝京大学として知識、研究の教育があり、双方を満たす教育課程の編成を策定、実施している。</p>	4
・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか	
<p>社会のニーズに合わせ、学士取得・技術者養成を連動させ、社会の求める人材育成の為のカリキュラム検討を重ねている。</p> <p>また、学生に対して学校および情報工学科の教育方針を学生マニュアルに明示し、入学時にカリキュラム、コマシラバスと共に説明することで、教育到達レベルおよび学習時間を明確にしている。</p> <p>職業教育に関し授業に反映することや次年度に向け履修内容を充実させる。</p>	4
・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか	
<p>技術習得・資格取得に合わせたカリキュラムであり、かつ学士を取得する為に編成された内容である。IT関連技術の習得や資格取得に対して十分な時間を割きながらも、着実に大学の単位を取得できる体系的カリキュラムになっている。</p> <p>学科の柱として、システム構築・組込技術・ヒューマンスキル・英語教育そして大学科目修学の5つがあるが、帝京大学との併修であるため帝京大学のカリキュラム改革による影響を受ける。</p>	4
・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか	
<p>科目全般にアクティブラーニング手法を取り入れている。また社会性やヒューマンスキル(自律性、主体性、創造性、改善力、コミュニケーション力)向上の為、産学連携に基づく実践的科目を導入し、科目としてのキャリア教育の他、個々のケースに応じたキャリアサポート強化を図っていく、きめ細かなサポート体制を整えている。また、多様な技術動向や学生の研究目的に対応できる機器・機材・書籍等の購入計画、授業へ取り込む等強化している。</p>	4

<p>・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</p>	
<p>帝京大学のカリキュラム改革に併せて、毎年見直しの必要性が生じている。帝京大学では専門科目だけでなく法学や心理学、スポーツ科学などの教養科目を履修させることで、専門に偏らない幅広い知識の人材育成を狙いとしており、基礎・教養科目が新設される一方で専門科目の統廃合が目立つ。それに合わせて、当学科も情報工学科としての特色を損なうことなく柔軟に対応している。</p> <p>関連分野の企業、および業界団体に参画頂いている教育課程編成委員会を実施し、カリキュラムや実施方法のご意見を頂き、その結果と技術動向を踏まえ次年度カリキュラムの作成、および見直しを行っている。</p>	4
<p>・関連分野における実践的な職業教育（産学連携による実習等）が体系的に位置づけられているか</p>	
<p>ヒューマンスキル向上に特化した実践的科目「アクティブラーニング」を終了し、新たに「産学実務研修」という科目2～3年合同で開始した。企業に赴き、一部業務を体験。評価視点が企業と学校では異なる点を学生に認識させることで、就職に向けてより意識を高め、能動性やコミュニケーションなどのヒューマンスキルの向上に役立てている。一年目という事で改善点確認し、継続して進める。</p>	4
<p>・授業評価の実施・評価体制はあるか</p>	
<p>半期毎に学生への授業理解度アンケートを実施し、評価結果を講師にフィードバックすることで、学生の理解度および改善点を把握し、学生の満足向上に努めている。アンケート結果に問題があれば担当にヒアリングを行い、教務課長・学科主任を中心に適宜見直しを実施し、次回の担当授業に生かしている。</p>	4
<p>・職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか</p>	
<p>教育課程編成委員会で外部関係者の方々から、職業教育に関する評価・アドバイスを頂いている。今後は定期的な授業評価としてカリキュラムや学生指導のほか、ボランティア活動など校外活動等さまざまなシチュエーションでも協力関係を築き、学生がいろいろな立場の方達から有益なアドバイスをいただけるように活動の幅を検討する</p>	4

<p>・成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか</p>	
<p>評価や認定の基準は共通となっており明確である。期末試験や課題に重きを置き、平素の授業態度、確認テスト、授業出席率、課題提出状況による総合点により評価を行い、進級および卒業を認定する。</p>	4
<p>・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか</p>	
<p>情報系の主要目標検定である情報処理国家試験においては、入学後1年での基本情報技術者試験(以下基本情報)を受験、その後、午前免除試験(基本情報)、基本情報や応用情報技術者試験を段階的に受験・取得するカリキュラム構成となっており、基本情報は在席取得率も7割以上となっている。今年度より1・2年次の秋期は国家試験対策を実施し、より高い資格取得率を目指す。ただし、帝京大学の単位認定試験と時期が重なる為、両者の調整が必要である。</p> <p>またTOEICについては2年次と3年次の2回受験を行う。1年次から3年次まで英語は全期にあり、TOEICの大学生平均点を上回る成績を残している。文法中心ではなくコミュニケーション英語から行うため、英語が嫌いな学生でも成績は向上している。</p> <p>両試験とも合格率アップのため、受験者一人ひとりに丁寧なサポートを行っている。</p>	3
<p>・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか</p>	
<p>客観的な評価尺度として情報系教員全員が情報系国家資格を取得済。また近年は学生の人間力向上のためにアクティブラーニングを教育手法として実践できる教員を育成しており、今後も教員各々の専門分野に関するスキルアップだけでなく、教育における手法の研究や指導力そのものの向上も必要不可欠である。</p>	4
<p>・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか</p>	
<p>教育課程編成委員会、および学校関係者評価委員会などで関連分野における業界関係者とコネクションを持ち、カリキュラム作成を始め、授業協力等の関係を築いている。</p>	4

<p>・ 関連分野における先端的な知識・技能等を修得する為の研修や教員の指導力育成など資質向上の為の取組が行われているか</p>	
<p>近年は特にIoTや新技術、教育法に関するセミナーに数多く参加し、知識や技術、最新の動向などにも積極的に目を向けている。</p> <p>教員の教授力については授業アンケートを活用し内部評価・指導をおこなっており、新入社員・中堅社員について外部研修に参加させ教授力の向上を図る。</p>	4
<p>・ 職員の能力開発の為の研修等が行われているか</p>	
<p>学科専任の職員は配置されていないが、学校として外部での研修に参加、業務知識習得のため研修に参加している。内部では授業の進め方について意見交換を行うことが多く、それに付随した内容や教育法について日々改善している。</p>	4

## 学科：高度情報システム/情報システム科

## (3) 教育活動

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
<p>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか</p>	
<p>当校の教育理念に基づき、知識・技術だけでなく、人間として評価される人材となるように教育課程の編成を行っている。その上で、資格取得、自分で調べる能力、目標に向かって計画・実行できる能力、コミュニケーション能力の向上、指導教員を超える学生の輩出ができるように、学校・教職員は学生を親身に指導・サポートしている。</p>	4
<p>・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか</p>	
<p>IT業界の技術動向や世の中のニーズに合わせた資格取得、技術者の養成に努め、社会の求める人材育成の為にカリキュラム検討を重ねている。各科目のコマシラバスおよび履修計画を作成し、その中で教育到達レベルおよび学習時間を明記し、学生に提示している。確認テスト、実習課題等を小まめに実施してクリアさせることで、一定の教育到達レベルを担保している。また、2年制課程、3年制課程ともに修業年限に応じた教育成果として卒業年次の後期に卒業研究科目を設けて、集大成としている。</p>	4
<p>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</p>	
<p>技術動向や社会ニーズをカリキュラムに取り入れる為に毎年見直しを図り、資格取得とキャリア教育を柱としたカリキュラムを構築し、教育方針に従い目指すべき人材像に添うように、各学科において入学から卒業までのスパンで体系的に編成している。教育課程編成委員会で聴収した業界団体などの意見も取り入れ、実践的なカリキュラムになっている。</p>	4
<p>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</p>	
<p>入学時より就職に対しての意識付けを行い、就職前年度に通年科目として「キャリアデザイン」を実施。各分野の企業による講演など、授業内外において就職支援を行う環境がある。日常的な学校生活においても学生・教員間の礼儀作法をはじめ、報告、連絡、相談など社会人として必要な要素を身に付けるよう指導している。</p>	4



<p>・ 関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</p>	
<p>関連分野の複数企業、および業界団体に参画して頂き、年2回「教育課程編成委員会」を実施。カリキュラムや実施方法についてご意見を頂き、その結果と技術動向を踏まえ、柔軟に次年度カリキュラムの見直し、および改善を行っている。</p>	4
<p>・ 関連分野における実践的な職業教育（産学連携によるインターンシップ実技・実習等）が体系的に位置づけられているか</p>	
<p>関連分野企業に非常勤講師を依頼して授業を行い、評価を頂いている。授業内で企業インターンシップを行う科目を取り入れ、実際に企業の中で現場の技術者から直接指導を受ける体制を取っている。また、公共施設を利用して地域の方を対象とした活動も行っている。今後も積極的に外部との連携を進め、より実践的な教育を目指す。</p>	4
<p>・ 授業評価の実施・評価体制はあるか</p>	
<p>半期毎に学生への授業理解度アンケートを実施し、評価結果を講師にフィードバックすることで、学生の理解度および改善点を把握し、学生の満足向上に努めている。アンケート結果に問題があれば担当にヒアリングを行い、学科主任を中心に適宜見直しを実施し、次回の担当授業に生かしている。</p>	4
<p>・ 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか</p>	
<p>卒業研究科目において教育連携企業に協力を依頼して、定期的に学生の制作物に対してレビューを行い、専門的なアドバイスを頂いている。厳しい意見もあったが、学生にとっては良い刺激となり、制作物の品質が上がった。今後はさらに企業連携を深め、より実践的な職業教育を実施したい。</p>	4
<p>・ 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか</p>	
<p>期末試験、確認テスト、レポート課題、制作物、授業態度、出欠席を用いた絶対評価制度を実施している。授業の取り組みによってはグループワークもあり、指導教員の主観による評価づけにならないよう、学科内で評価項目を作成し公平な評価となるよう評価基準について検討を繰り返している。</p>	4

<p>・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか</p>	
<p>情報系の主要目標検定である情報処理国家試験においては、入学後半年での基本情報技術者試験(以下基本情報)を受験、その後、午前免除試験(基本情報)、基本情報や応用情報技術者試験、高度情報技術者試験を段階的に受験・取得するカリキュラム構成となっている。合格率向上のため、試験日の約1か月前より対策授業を行い、合格をサポートしている。</p>	4
<p>・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか</p>	
<p>客観的な評価尺度としては情報系教員全員が情報系国家資格を取得している。更に新しい技術カリキュラムに取り入れていくため、外部研修や内部研修を通して継続的な教員のスキルアップ向上を図っている。</p>	4
<p>・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するなどマネジメントが行われているか</p>	
<p>教育課程編成委員会、および学校関係者評価委員会などで関連分野における業界関係者との意見交換などによる交流を持ち、カリキュラム作成を始め、授業協力等の関係を築いている。</p>	4
<p>・関連分野における先端的な知識・技能等を修得する為の研修や教員の指導力育成など資質向上の為の取組が行われているか</p>	
<p>情報分野における先進的な知識や技能等の修得に関しては、積極的に外部研修やセミナーや展示会などに参加し、教員の知識・技能等の向上を図っている。指導力育成については学生に対しての授業アンケートを実施し、客観的な内部評価・指導を行っており、新入社員・中堅社員については外部研修に参加させ指導力の向上を図っている。</p>	4
<p>・職員の能力開発の為の研修等が行われているか</p>	
<p>学科専任の職員は配置されていないが、学校として外部での研修への積極的な参加を奨励し、新しい業務知識の習得に努めている。</p>	4

学科：ゲーム開発専門科/技術科、CG・ゲームクリエイター科/開発科

(3) 教育活動

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
<p>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか</p> <p>当校の教育理念に基づき、業界で活躍できる技術者育成を行っている。クリエイティブ業界では取得資格に対する評価よりも、技術力の評価が圧倒的に高いことから、実践的なカリキュラムにより、ツールに頼らない真の技術力を修得させる教育課程としており、その過程で目標に向かって自ら学ぶ人材を育成する。</p>	4
<p>・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか</p> <p>アプリケーションをリリースするまでの工程を演習課題とし、プロジェクトの進捗を評価することで、業務に対応できるスキルを身に着けた人材を育成している。</p> <p>同様に演習に取り組む学生全体の進捗を把握することで、教育到達レベルと学習時間の過不足を判断し、カリキュラム構成時の学習時間の配分に適応している。</p>	4
<p>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</p> <p>各種コンテスト応募を通じて、納期の厳守と作品公開を目的としたデジタルコンテンツの開発フローを演習し、就職活動時にゲーム開発企業に向けた作品応募ができる人材の育成を行っている。</p>	4
<p>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</p> <p>各種開発ツールのオペレーションを単独で学習するだけでなく、制作工程によって複数のツールを目的に応じて使い分ける演習を行うことで、複数のツールの関係性を理解し、用途に合わせた正しいツールの選択、使い分けができる人材を育成している。</p> <p>カリキュラムの特徴として、在学中にC言語やC++、C#でゲーム開発できる人材、2Dや3Dゲームの開発ができる人材の育成に重きを置き教育している。その後、ゲームエンジンでの開発手法を身に付けさせる。</p>	4

<p>・ 関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか</p>	
<p>一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）に加盟し、東京ゲームショウへの出展を通して、ゲーム関連企業との関係性を深めている。また、教育課程編成委員やOBが在籍する企業よりアドバイスを受け、カリキュラムの作成・見直しを行っている。</p>	4
<p>・ 関連分野における実践的な職業教育（産学連携による実習等）が体系的に位置づけられているか</p>	
<p>ゲーム開発関連企業による就職セミナーや新潟市内のゲーム開発会社による授業を実施している。ゲーム関連企業は首都圏に集中しているため、新潟以外の企業開拓することと、次年度は双方向のライブ配信環境を利用するなど、遠方から企業が来校することなく職業教育を実施できる体制を整えたい。</p>	3
<p>・ 授業評価の実施・評価体制はあるか</p>	
<p>各学期末に授業アンケートを実施している。評価内容に目立った点があれば学科主任より聞き取り調査が行われ是正を即している。</p>	4
<p>・ 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか</p>	
<p>教育課程編成委員のメンバーや、ゲーム業界で働く卒業生を中心にアドバイスを受けている。特に卒業生からは、開発業務を行う上で履修内容がどのように活かされているが、在学期間中に学んでおきたかった技術を聞き取り学生指導に反映している。また、東京ゲームショウ（ビジネス・デイ）出展の際、接触企業と出展学生作品を題材に作品評価と指導内容のアドバイスをもらっている。</p>	4
<p>・ 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか</p>	
<p>評価や認定の基本は全学科で共通となっている。単位認定基準は明確だが、作品の品質に対する評価は、演習レポートを加味したうえで、担当箇所の難易度、制作時間および作業量など業務として取り組んだ際の総合的な評価を行う。</p>	4

<p>・資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか</p>	
<p>検定取得時期に過去問題を元にした検定対策授業を行っている。コンテスト参加について、企画立案から制作スケジュール管理および技術指導、プレゼンテーション資料作成指導などのサポートを行っている。</p>	4
<p>・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか</p>	
<p>ゲーム開発に用いる技術の進歩やニーズが変化する中で、業界研究や技術研究を行い、学生一人ひとりと向き合うことで毎年卒業生をゲーム業界へ輩出している。業務との兼ね合いで研究時間が思うように取れない時期もあるため、一年を通して安定した研究時間が確保できるように進めたい。</p>	4
<p>・関連分野における業界等との連携において優れた教員（本務・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか</p>	
<p>ゲーム開発経験者は根本的に数が少なく、兼務であっても確保が難しい現状にある。Skypeなどライブ配信技術を利用することで、首都圏など遠方から来校することなく授業を実施できる体制を前年度に続き整えたい。</p> <p>幸いなことに、ゲームをはじめクリエイティブ系企業の新潟進出が数件あり、検討・計画中の企業も控えていることから、連携が期待できる状況となってきている。</p>	3
<p>・関連分野における先端的な知識・技能等を修得する為の研修や教員の指導力育成など資質向上の為の取組が行われているか</p>	
<p>毎年、ゲーム開発者向けカンファレンス(技術交流会)「CEDEC」へ参加するなど、先端的な知識を習得しているが、技能関係は外部研修の機会が少なく、各自の研鑽が中心となっている。学生に提示する演習課題を教員が連携して作成することで、各種開発ツールの活用方法やプログラム開発環境の整備を行い、実践的な指導内容の策定を行っている。</p>	4
<p>・職員の能力開発の為の研修等が行われているか</p>	
<p>学科専任の研究職員は配置されていないが、教員がオープンキャンパス開催やイベント運営時に、参加者を対象としたデジタルコンテンツの作成・運用を行うことで、各種メディアの利用やデジタル機器の活用を検討する機会を設けている。学校として外部での研修に参加、業務知識修得のため研修に参加している。</p>	4

## 学科：デジタルデザイン科

## (3) 教育活動

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
<p>・教育理念等に沿った教育課程の編成・実施方針等が策定されているか</p> <p>当校の教育理念に基づき、業界で活躍できる技術者育成を行っている。クリエイティブ業界では取得資格に対する評価よりも、技術力の評価が圧倒的に高いことから、実践的なカリキュラムにより、ツールに頼らない真の技術力を修得させる教育課程としており、その過程で目標に向かって自ら学ぶ人材を育成する。</p>	4
<p>・教育理念、育成人材像や業界のニーズを踏まえた学科の修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか</p> <p>コンテンツをリリースするまでの工程を演習課題とし、プロジェクトの進捗を評価することで、業務に対応できるスキルを身に着けた人材を育成している。同様に演習に取り組む学生全体の進捗を把握することで、教育到達レベルと学習時間の過不足を判断し、カリキュラム構成時の学習時間の配分に適応している。</p>	4
<p>・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか</p> <p>1年次はCGの基礎学習や各種アプリケーションソフトウェアのオペレーション修得が中心となるため、大部分がゲーム系CGコースと共通カリキュラムとなっている。2年次は各コース（グラフィックデザインやCG・映像）に向けた科目でカリキュラムを構築して、就職に向けた技術修得を行う。</p>	3
<p>・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか</p> <p>デジタルコンテンツ・クリエーションツールのオペレーションを単独で学習するだけでなく、制作工程によって複数のツールを目的に応じて使い分ける演習を行うことで、複数のツールの関係性を理解し、用途に合わせた正しいツールの選択、使い分けができる人材を育成している。個人作品制作における企画指導の際、演習を通じて作成した成果物が、社会生活の中でどのように消費されるか、具体的なターゲット・利用環境（プラットフォーム）・一回の利用時間および利用期間を、市場の製品と比較したうえで立案させることで、製品としてデジタルコンテンツを制作する考え方の指導を行っている。</p>	4

・ 関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか	
グループ企業にWeb系企業があり、カリキュラム構築の見直しを行えるが、人的な問題から学科運営に反映できない状況にある。	3
・ 関連分野における実践的な職業教育（産学連携による実習等）が体系的に位置づけられているか	
グループ企業にWeb系企業があり、インターンシップや実習の実施を予定している。	3
・ 授業評価の実施・評価体制はあるか	
各学期末に授業アンケートを実施している。評価内容に目立った点があれば学科長より聞き取り調査が行われ是正を即している。	4
・ 職業教育に対する外部関係者からの評価を取り入れているか	
業界で働く非常勤講師やOBからのアドバイスや評価を取り入れている。	4
・ 成績評価・単位認定、進級・卒業判定の基準は明確になっているか	
評価や認定の基本は全学科で共通となっている。単位認定基準は明確だが、作品の品質に対する評価は、演習レポートを加味したうえで、担当箇所の難易度、制作時間および作業量など業務として取り組んだ際の総合的な評価を行う。	4
・ 資格取得等に関する指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか	
検定取得時期に過去問題を元にした検定対策授業を行っている。コンテスト参加について、企画立案から制作スケジュール管理および技術指導、プレゼンテーション資料作成指導などのサポートを行っている。	4
・ 人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか	
デジタルコンテンツ開発に用いる技術の進歩やニーズが変化する中で、業界研究や技術研究を行っている。業務との兼ね合いで研究時間が思うように取れない時期もあるため、一年を通して安定した研究時間が確保できるように進めたい。	4

・ 関連分野における業界等との連携において優れた教員（本務・兼務含む）を確保するなどマネジメントが行われているか	
デザイン、映像系の企業は新潟市内に多数あり、付き合いのある企業・クリエイターも多いため、必要に応じて確保することができる。	4

・ 関連分野における先端的な知識・技能等を修得する為の研修や教員の指導力育成など資質向上の為の取組が行われているか	
技能関係は外部研修の機会が少なく、各自の研鑽が中心となっている。学生に提示する演習課題を教員が連携して作成することで、各種開発ツールの活用方法やプログラム開発環境の整備を行い、実践的な指導内容の策定を行っている。	3

・ 職員の能力開発の為の研修等が行われているか	
学科専任の研究職員は配置されていないが、教員がオープンキャンパス開催やイベント運営時に、参加者を対象としたデジタルコンテンツの作成・運用を行うことで、各種メディアの利用やデジタル機器の活用を検討する機会を設けている。学校として外部での研修に参加、業務知識修得のため研修に参加している。	4



## (4) 学修成果

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1			
	工学	情報	ゲーム	デザイン
・就職率の向上が図られているか	4	4	3	3
・資格取得率の向上が図られているか	4	4	3	3
・退学率の低減が図られているか	4	3	3	4
・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか	4	3	4	4
・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか	4	3	4	—

## ①課題

## [情報工学科]

- ・時代の変化に対応した学生とのコミュニケーションや学習指導の実施、及び人間力育成のための指導内容に注力する。

## [高度情報システム／情報システム科]

- ・学生の就職先や卒業後のキャリア形成への意識付けが不十分であった。

## [ゲーム開発専門／技術科]

- ・個別の制作演習での理解度に差がみられたままグループワークを行うことで、個人の能力差が開き、就職活動時に技術面でのアピールが弱まってしまった。

## [デジタルデザイン科]

- ・初年度のため目立った課題は生じていない

## ②今後の改善方策

## [情報工学科]

- ・モチベーションの維持・向上に役立つよう、学生に応じた対応を心がける。
- ・1年次は資格取得メインのカリキュラムに変更し、2～4年次で帝京大学卒業単位の取得を目指す。

## [高度情報システム／情報システム科]

- ・就職活動生について担任および就職担当による指導を中心に意識付けや企業訪問、会社説明会に参加する様促す。

## [ゲーム開発専門／技術科]

- ・演習課題の目標品質を事前に制作したサンプルで示し、学生に到達目標および合格基準を明確にイメージさせることで、学生個々の到達点のばらつきを避け、制作の手順を自らが考えられる演習を行う。

## ③特記事項

- ・現在増えている、多様な経歴をもった入学生への対応が重要である。

## 学科：情報工学科 [帝京大学併修]

## (4) 学修成果

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・就職率の向上が図られているか	
<p>学生数が少ないこともあり学生個々に対応できている。次年度就職年次の学生に対しては、早めにフォローすることで、次年度前期中の全員内定を目指す。今年度から3年後期に就職のための科目を設置し、より早い段階で学生が就職活動を意識、始動できるように変更した。</p>	4
・資格取得率の向上が図られているか	
<p>カリキュラムとして段階的な取得を目指す体系づくりはされているが、時期によっては国家資格よりも学士単位の取得を優先せざるを得ない時期がある。ただし今年度は試みとして、本来単位取得を優先してきた秋期国家試験時期を、資格取得優先とした。結果合格者も輩出できた。その意味では試みは成功といえるが、逆に単位取得数の減少にもつながった為、その調整が必要である。学生の中にはヒューマンスキルの向上により自発的に、能動的に計画を立てて学習できる者も増えており、資格取得率は以前よりも向上することに期待している。</p>	4
・退学率の低減が図られているか	
<p>ドロップアウトが発生しないように、ガイダンスを通じて学生の把握と指導を行っている。担任だけでなく学科・学校として共通理解をして、学生を注視することで退学への歯止めとしている。特に「なぜ情報工学科を選んだのか」「就職後の企業でどのように認められたいのか」というように入学当初で将来についての意識を再認識し、今自分が行っているのは何のためなのかを自覚してもらうよう指導している。しかし金銭面での不安を抱える学生(経済的に不安定な家庭)も増えており、こちらへの対応は難しい。</p>	4

<p>・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか</p> <p>在校生の活躍の状況については学校ホームページや同窓会会報、校舎外壁での掲示等を通じ対外発信している。卒業生の近況発信については企業の許可が必要な場合が多く、情報公開できない部分もある。他学科と比較すると卒業生とのネットワークは密とは言えないが、近年は就職後や担当教師を訪ねてくれる卒業生が増えてきている。このような動きを活かし、OB講演会や就業先の会社説明会等を通じて交流機会を増やしたい。また、SNS等による情報収集や就職担当による企業からの聞きだしなどで卒業生の近況を把握して、情報共有する必要がある。</p>	4
<p>・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか</p> <p>当学科の目的の一つでもあるヒューマンスキルの向上は、卒業後の職場での人間形成にも生かされていると思う。卒業生からの話を聞く機会も増え、学生時代にこれをやってもらってよかった、これをもっとやっていた方が良かったですよ、などという意見を耳にすることもある。今後は卒業生が勤務した企業との連携をより一層強化し、優れた教育活動となるよう情報収集し、今以上にカリキュラムに反映したい。</p>	4

## 学科：高度情報システム/情報システム科

## (4) 学修成果

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・就職率の向上が図られているか	
現状、担任および就職担当の2名体制で学生個々に対応できている。内定時期が遅い学生がいるため、早期の全員内定を目指す。2年生課程では、入学から就職活動までの期間が短いため、意識付けや本人の就職活動準備と履修内容の理解が足りない学生が出ることもあり、担任・学科教員・就職担当と連携して指導を行っている。	4
・資格取得率の向上が図られているか	
主要検定受験前には対策授業を実施することで、取得率の向上を図っている。1年生からの目標検定や受験時期の変更に合わせ対策を検討・実施した結果、今年度は高度情報処理試験を受験する学生を増やすことができた。今後も継続して結果に繋げていきたい。	4
・退学率の低減が図られているか	
ドロップアウトが発生ないように適宜ガイダンスを通じて、個々の学生の状況把握と指導を行っている。保護者との連絡を密接にとり、学生状況を伝えて、家庭でのサポートを依頼することで、学校と家庭の両面から学生をサポートしていく。経済的また疾病等の理由で、学習が継続できない学生が増えてきている。	3
・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか	
在校生の活躍の状況については学校ホームページや同窓会会報、校舎外壁での掲示等を通じて対外的に発信している。卒業生の近況発信については企業の許可が必要な場合が多く、情報公開できない部分もある。休暇の際の来訪、企業からの学校訪問やアンケート依頼などで接触が増えてきている。	3
・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか	
職業実践専門課程を機に卒業生を含む企業との連携を強化して情報収集を行い、それらをフィードバックしてカリキュラムの改善・反映することで、優れた教育活動を行いたい。	3

## 学科：ゲーム開発専門科/技術科、CG・ゲームクリエイター科/開発科

## (4) 学修成果

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・就職率の向上が図られているか	
<p>就職課と学科教員が協力して、ゲーム業界への就職活動の指導を個人レベルで行っている。現時点で1名が未内定だが、半数以上がゲームやデザイン会社へ内定した。IT業界や一般職を希望する学生に対しても、個々の要望や適性に応じた指導でスムーズに内定した。次年度就職年次生については、早期からインターンシップや首都圏で開催されるクリエイター向け就職セミナーへの参加を促し、昨年度に比べ多くの学生が参加している。</p>	3
・資格取得率の向上が図られているか	
<p>基礎学習の確認を目的として検定を受験しているため、高めの取得率だが、理解度の低い学生の底上げが不十分で、全員が一発合格となる検定がなかった。不合格者に対しては再受験を促し、補講等により合格へつなげている。</p>	3
・退学率の低減が図られているか	
<p>学年・クラスを問わず授業内外で意識的に学生へ声をかけることで相談・指導が行いやすい信頼関係を築いている。</p> <p>今年度は退学率の高い1年生のクラス運営において、放課後を利用してゲームや遊びを通じたコミュニケーションを推奨したことで、クラスの雰囲気づくりが上手くいったが、自ら壁を作るタイプの学生が不登校となった。</p>	3
・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか	
<p>在学中から学生と教員のコミュニケーションが図られており、卒業してからもSNS等を通じて情報交換が行われている。在校生についてはコンテストへの応募に伴う受賞結果が主な活躍の場となる。</p>	4
・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか	
<p>在学中から学生と教員のコミュニケーションが図られており、卒業してからもSNS等を通じて情報交換が行われている。学習内容が現場でどのように活かされているか、現場を経験して在学期間中に学んでおきたかった事などを聞き取り、シラバス等に反映している。</p>	4

## 学科：デジタルデザイン科

## (4) 学修成果

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・就職率の向上が図られているか	
<p>新設学科のため初年度だが、就職課と分野教員が協力して、就職活動の指導を個人レベルで行っている。</p> <p>早期からインターンシップや首都圏で開催されるクリエイター向け就職セミナーへの参加、コンテスト応募などを促し、積極的に学生が取り組んでいる。</p>	3
・資格取得率の向上が図られているか	
<p>基礎学習の確認を目的として検定を受験しているため、高めの取得率だが、理解度の低い学生の底上げが不十分で、難易度の高い検定で取得率が伸びなかった。</p>	3
・退学率の低減が図られているか	
<p>学年・クラスを問わず授業内外で意識的に学生へ声をかけることで相談・指導が行いやすい信頼関係を築いている。</p> <p>今年度は退学率の高い1年生のクラス運営において、放課後を利用してゲームや遊びを通じたコミュニケーションを推奨したことで、クラスの雰囲気づくりが上手くいった。</p>	4
・卒業生・在校生の社会的な活躍および評価を把握しているか	
<p>1期生のため卒業生不在。在校生についてはコンテストへの応募に伴う受賞結果が主な活躍の場となる。</p>	4
・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか	
<p>1期生のため卒業生不在。</p>	—

## (5) 学生支援

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1
・進路・就職に関する支援体制は整備されているか。	④ 3 2 1
・学生相談に関する体制は整備されているか。	④ 3 2 1
・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか。	④ 3 2 1
・学生の健康管理を担う組織体制はあるか。	④ 3 2 1
・学外活動に対する支援体制は整備されているか。	④ 3 2 1
・学生の生活環境への支援は行われているか。	④ 3 2 1
・保護者と適切に連携しているか。	④ 3 2 1
・卒業生への支援体制はあるか。	④ 3 2 1
・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか。	④ 3 2 1

## ①課題

- ・学外活動の幅が広がってきており、学生や対応について検討の必要性がある。
- ・卒業生の情報収集・情報提供が十分といえない。

## ②今後の改善方策

- ・課外活動において教育に係る活動への支援体制、活動へ参加する学生への指導教育の検討。
- ・卒業生への情報収集・提供の強化を検討。

## ③特記事項

## (5) 学生支援

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・進路・就職に関する支援体制は整備されているか	
<p>就業意欲が低く、就職活動に消極的な学生への対応として、就職担当による授業や個別指導を強化。クラス担任、就職担当、学生の3者で連携を取り、活動内容を改善しながら学生への指導を行い、早期内定に結びつけている。次年度就職年次生のうごきが活発になってきており、良い結果に結びつけたい。</p>	4
・学生相談に関する体制は整備されているか	
<p>クラス担任制により担任が学生とのコミュニケーションを図りながら指導する体制を重要としている。精神的な問題を有する学生への対応は、姉妹校に在籍するカウンセラー(臨床心理士)の協力を得ている。また近年はSNSによるコミュニケーションも利用しており、気軽に相談できる体制を作っている。日常からこまめに接することにより、複数人で話している場面で悩みなどを打ち明ける学生たちも増えている。</p>	4
・学生に対する経済的な支援体制は整備されているか	
<p>入学時の特待生制度等の各種制度や在校生向けの優等生制度、授業料延納制度など充実させている。優秀な学生を入学させ技術を身に付けさせ社会に輩出することは重要な使命と考える。また、年間の書生日についても可能な限り削減を実施している。最近では進級後でも学費を納入できないケースや奨学金を借り入れても学費に充当できないケースもある。</p>	4
・学生の健康管理を担う組織体制はあるか	
<p>年1回の健康診断を実施。就職活動迄に仕事に支障がないよう健康状態を把握する。精神面を除き現時点では専門医を置く必要はないが必要に応じて姉妹校の教員に依頼することも可能。また、外部に学校担当医を依頼している。</p>	4



<b>・学外活動に対する支援体制は整備されているか</b>	
<p>CANIプロジェクトやエール活動、各種コンテストへの参加、東京ゲームショウへの出展および運営を学生等が中心に実施できる様に各学科が取り組んでいる。ゲーム制作に取り組む学生は、首都圏で開催されるクリエイター向け合同企業ガイダンスや、学生向けイベントへの参加を促し、関東圏を視野に入れた活動に個人で取り組めるきっかけづくりを行っている。</p> <p>学外活動の幅が広がってきているので、学生等のかかわり方や支援についてサポートの検討のため状況把握をすすめる。</p>	4
<b>・学生の生活環境への支援は行われているか</b>	
<p>遠隔地出身者の為の民間宿泊施設を借り受け、姉妹校ともに学生寮として提供している。また、校内には飲料の自動販売機以外に冷水器や給湯器の設置、すべて100円で購入できる無人購買提供や、ラウンジには雑誌や漫画を設置するなど、息抜きできる環境も提供している。</p>	4
<b>・保護者と適切に連携しているか</b>	
<p>学生の就職、学習には保護者による支援や理解が重要であるため、各期の成績表の配布や保護者面談や新入生の保護者向けの電話連絡等を実施している。また、日常の欠席連絡や問題のありそうな学生保護者には連絡を取り密接に連携している。特に過去に問題を抱えていた学生が、入学後再び同様なケースとなる事が多いので保護者との連絡が重要である。</p>	4
<b>・卒業生への支援体制はあるか</b>	
<p>同窓会の開催や就職情報の提供は行っている。必要があれば再就職のための情報を提供している。ほか、教務運営に無理がない形での支援を検討。卒業後の就職先企業での評価や実績等を調査し、卒業生等との連携・情報収集を検討する。</p>	4
<b>・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか</b>	
<p>地域の小学校や公民館からの依頼によるコンピュータやロボットの実験教室等の取組みを継続して実施している。高校からの依頼でゲームや情報処理分野の進路指導や就職指導一昨年より引き続き、市内商業高校の部活動の支援を行っている。</p>	4

## (6) 教育環境

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1
・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか。	4 3 2 1
・校外実習、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか。	4 3 2 1
・防災に対する体制は整備されているか。	4 3 2 1

## ①課題

[

## ②今後の改善方策

- ・ 現実にあった想定での避難訓練を実施する。
- ・ 必要に応じて消防署と連携した訓練を行う。

## ③特記事項

[

## (6) 教育環境

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか	
情報工学科・情報学科には最新ノートパソコン、ゲーム学科はゲーム開発のための高スペックパソコンをそれぞれ一人一台貸与し学習・研究できる環境を用意。多様化する学生の研究・学習、興味・関心に合わせ学生が自主的に自由に研究できる環境を継続して整える。	4
・校外実習、インターンシップについて十分な教育体制を整備しているか	
就業体験は有意義なので推進していきたい。事前・事後指導やインターンシップ期間で状況確認を行っている。今後、インターンシップ先の開拓が必要である。近年、企業よる短期インターンシップが増え、時期ともに学生が参加しし易くなってきている。学校としても内容を把握し、ルールの整備を進める。	4
・防災に対する体制は整備されているか	
<p>消防警報については専門業者と契約し、年2回の検査を行い、消防署への報告も行っている。</p> <p>施設・設備は耐震基準などに照らし合わせ工事を実施。昨年度の計画により災害時の飲料水の確保、キャンパス棟には発電機が設置された。災害に対し、学生ならびに教職員に啓蒙活動の機会を増やすことは効果的と考えている。</p> <p>より現実にあった想定での避難訓練を実施する。必要に応じて消防署と連携した訓練を行う。</p>	4

## (7) 学生の受入れ募集

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1
・学生募集活動は、適正に行われているか。	4 (3) 2 1
・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか。	(4) 3 2 1
・学納金は妥当なものとなっているか。	(4) 3 2 1

## ①課題

- ・学生募集活動は適切に行われているが、教育内容や募集方法の見直しなどにより定員を満たす努力は今後も必要と思われる。また、女子の入学率が資料請求者割合に対し少ないので、増やしていきたい。

## ②今後の改善方策

- ・学校案内やホームページなど、高校生が学校研究で目にするものは、必要な情報が正しく、わかりやすく記載されているように配慮する。
- ・学校の教育成果等を広く伝えるため、資格取得や内定などの情報を出身高校に提供する。
- ・進学業者が開催する会場・校内ガイダンスにも積極的に参加して、高校生に直接説明する機会を増やし、入学者数増かにつなげる。
- ・保護者向けの案内を作成し、専門学校進学について理解を深める機会を増やす。
- ・デザインやCGなど女性の活躍が目立つ分野をPRして、女子の入学者数増加を狙う。
- ・進路選びの早期化に伴い、1、2年次に対するPR活動を積極的に行う。
- ・SNSやWeb広告などWeb上での広報活動を積極的に行う。

## ③特記事項

## (7) 学生の受入れ募集

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・学生募集活動は、適正に行われているか	
<p>高校生が進路選択に必要な情報元となる学校案内やホームページなどについて、必要な情報を正しく記載し、正しい進路選択ができるように配慮している。</p> <p>また、毎月数回のオープンキャンパスを開催して、各分野の担当教員より入学希望者や保護者に対して授業内容や資格取得、就職指導など、自分に合った進路選択ができるように具体的な情報提供を行っている。</p> <p>募集担当者のスキルを高め、各進学者者と良好な関係を築き、有益な情報収集ができたことで、Web広告などの新規募集企画を実施し、出願者増に繋がった。</p> <p>しかし、現状としては定員に達していないため、教務と連携を図り長期的な募集計画を随時見直しながら、定員充足に向けた募集活動を行いたい。</p>	3
・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか	
<p>資格取得や就職実績、各種コンテスト入賞等の教育成果があった際は、その都度ホームページで情報を開示している。資料請求者には上記のことを記載したリーフレット等を適時送付して伝えている。</p>	4
・学納金は妥当なものとなっているか	
<p>他校の学費や学資金情報を勘案し、妥当な金額を決定している。諸経費については、無駄を排除し、経済負担の軽減を図っている。</p> <p>なお、入学辞退者や退学者、および学費未納者については、規則に従い返還や徴収を行っている。</p>	4

## (8) 財務

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、 やや不適切…2、不適切…1
・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか。	4 3 2 1
・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか。	4 3 2 1
・財務について会計監査が適正におこなわれているか。	4 3 2 1
・財務情報公開の体制整備はできているか。	4 3 2 1

## ①課題

- ・在校生数が慢性的に少なく、収入が足りず他事業所からの資金提供により運営が成り立っていることの改善

## ②今後の改善方策

- ・在校生数の安定的な確保
- ・不要と思われる経費の削減

## ③特記事項

## (8) 財務

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

<b>評価指標</b>	
・ 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか	
在校生数の絶対数が少ないため、学校運営的には厳しいものがある。現地他事業所からの資金提供により運営されているため、改善が急務である。	<b>2</b>
・ 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか	
予算は各部局が年度前に申請し経理部が妥当性をチェックし執行しており予算が適正に使われ教育研究活動が行われているが、収支に関し収入が少なため妥当であるとは言えない。	<b>4</b>
・ 財務について会計監査が適正におこなわれているか	
27年度より公認会計士・監査法人に監査を依頼し、外部監査を行っている。常時、学校法人会計として税理士指導のもと会計をしている。また、複数の職員配置による牽制がたもたれている。年度末より2か月以内に決算処理を行い理事会までに監査する。	<b>4</b>
・ 財務情報公開の体制整備はできているか	
法第47条の規定による閲覧対象者は、「当該学校法人の設置する私立学校に在学する者その他の利害関係人」に対し、求めに応じて公開する。当校の理事会に提出とれるものと同様の形式を公開している。ホームページ上においても公開する。	<b>4</b>

## (9) 法令等の遵守

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1
・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか。	4 3 2 1
・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか。	4 3 2 1
・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか。	4 3 2 1
・自己評価結果を公開しているか。	4 3 2 1

## ①課題

- ・万が一の個人情報流出に備えて、民間保険会社との契約を検討する必要がある。

## ②今後の改善方策

- ・損害保険会社から個人情報保護に関する保険商品の確認を行う。

## ③特記事項

[



## (9) 法令等の遵守

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

<b>評価指標</b>	
・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか	
適正に管理している。学則変更などの機会に合わせ基準の確認を行っている。総務において管理し、重点的に理解することが重要と考える。	4
・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか	
個人情報を正しく管理するために個人情報管理規程を作成。個人情報保護を守りつつ、教育成果の広報活動を行なうため、マニュアルや研修による職員の教育が必要と考える。万が一の個人情報流出に備えて、民間保険会社との契約を検討する必要がある。そのために損害保険会社から個人情報保護に関する保険商品の確認を行う。	3
・自己評価の実施と問題点の改善を行っているか	
年に1度実施して点検評価している。文部科学省生涯政策局の専門学校における学校評価ガイドラインを基準に実施。部署毎に、問題点の把握・改善策の検証を実施する。役職者を中心に改善の優先度に応じ、学校全体での改善を進めている。FD(ファカルティ・デベロップメント)の一環として全職員は意識し対応する。	4
・自己評価結果を公開しているか	
ホームページ上で評価結果を広く公開している。これは、職業実践専門課程運営上の規則でもある。また、事務部門に対しても評価制度を拡大し実施することを検討している。	4

## (10) 社会貢献・地域貢献

評価項目	適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1
・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか。	④ 3 2 1
・学生ボランティア活動を奨励、支援しているか。	④ 3 2 1
・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を、積極的に実施しているか。	④ 3 2 1

## ①課題

特になし

## ②今後の改善方策

## ③特記事項

## (10) 社会貢献・地域貢献

適切…4、ほぼ適切…3、やや不適切…2、不適切…1

評価指標	
・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか	
<p>情報技術の進歩に沿った教育が不可欠であることから、業界との連携、地域との交流は重要である。研究設備を用意し関連企業と連携を進めている。施設・資金・マンパワーを確保し無理のない形で、学生等の研究と合わせ地域貢献できる仕組みを計画している。他、校舎をベンダー試験の試験会場として開放している。</p>	4
・学生ボランティア活動を支援しているか	
<p>社会を広く知ることは重要で、様々な経験ができるよう支援する。ゼミ科目とも連動することで参加学生も増えた。鳥屋野潟を中心とした町おこしプロジェクトについて、担当教員および学生にて支援する体制づくりを進めている。他、新潟市のパソコン支援を中央公民館で実施している。また、付属研究所が実施した子供向け電子工作・プログラミング講座のサポートとして学生スタッフとして参加することができ、新たな活躍する場が増えた。</p>	4
・地域に対する公開講座・教育訓練（公共職業訓練等を含む）の受託等を積極的に実施しているか	
<p>新潟市生涯学習センターや地域の小・中学校からの依頼により、ボランティア講座の開設や高校での就職指導講座という形で実施している。学生主体の地域向けの学習講座や当校の教員が説明担当で学生がサポートとして実施する講座など種々実施している。参加学生にとっては代えがたい機会となっている。</p>	4

## 4. 学校評価の具体的な目標や計画の総合的な評価結果

- ・職業実践教育、産学連携、地域連携の強化により新潟高度のカリキュラムの充実を図る

企業協力における実務演習（企業インターンシップ）科目を継続して実施でき、実践的な職業教育を行えている。学生は学校での基礎・技術教育と企業としての観点や意識の違いを吸収し、コスト意識や改善意識など就業意識・意欲の変化につながっている。教育連携企業を中心に複数社の協力のもと実務演習を実施することができた。学生の主観と団体・企業やビジネスを意識させる考え方とのギャップやそれを踏まえた授業展開など内容を都度検討しながら実施した。他、継続して新潟市南商工振興会との協働による鳥屋野潟を中心とした町おこしイベントに関わるプロジェクトや、新潟市とも潟開発研究所の新潟市学術研究として鳥屋野潟の調査に協力している。また、ゲーム開発会社の協力を得て、ゲーム制作に関わる授業や作品評価も継続して実施。やはり現場を意識した指導内容や、商品開発としての目線で講義や評価を行ってもらうことで、学生の技術向上はもとより制作・就業意識向上にもつながっている。今年度も、新潟市生涯学習センターとの協働で市民を対象とした各種パソコン教室を実施できた。年賀状作成や家計簿作成など実用的な内容で講座を行え、毎回定員を上回る応募があり学生の意欲と成長につながっている。

- ・学校理念・教育方針を再確認し、学校の新たな魅力作りを進め質の高い学生を輩出する。

ICT化が急速に進む中、社会環境、生活環境とも大きく変化している。今の時代に即応、対応できる人材の育成が必要であるが、同時に魅力ある学校作りを行い、学校の存在意義、社会貢献を果たしていかなければならない。そのためには、過去の歴史を踏まえて、初心に戻り、本来ある姿を取り戻し、追求していくことが求められている。

本校が教育理念として掲げていることは、（１）資格取得、（２）自分で学べる能力（自ら学ぶ）、（３）目的に向かって計画・実行できる能力、（４）コミュニケーション能力の向上、（５）先生を超える学生を輩出、の５つである。今年度は（１）及び（４）を重視した。学生間のみならず、教員間におけるコミュニケーションをも強化し、相互に連携した学習環境の確立を目指した。その結果、資格取得においては国家試験ネットワークスペシャリスト試験で、県内専門学校では唯一の合格者を輩出することができ、情報処理安全確保支援士試験でも好成績を残すことができた。ゲーム学科では、想像力、企画力、プログラミング力など、総合的な作品力が求められ、能力水準を示す資格検定は合致するものが少ない。しかし、CGクリエイター検定エキスパートにおいて、成績が最優秀な者だけに贈られる文部科学大臣による個人賞を受賞しており、これは2年連続の成績である。このような結果から、学科分野によらず、学習水準の向上、質の高い学生の輩出を立証している。また、就職面においては、希望就職を可能としており、内外の評価を得ている。今後も教育連携、産学連携を強化し、実務・実践力の向上を目指し、教育力の強化を推進していくつもりである。