

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 岡山情報ビジネス学院		昭和61年7月26日		学院長 榊原 俊章		〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 (電話) 086-224-2336		
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地		
学校法人三友学園		昭和61年7月26日		理事長 野津 基弘		〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町1-4 (電話) 086-224-2336		
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	ゲームプログラマー学科		平成15年文部科学省告示 第14号	-			
学科の目的	ゲーム制作を通じてプログラミングを学ぶことで自ら意欲的に学習に取り組む積極性と、チームでのゲーム開発を経験することでコミュニケーション能力や企画提案力を身に付け、即戦力として活躍できるシステムエンジニア・プログラマーを育成する。							
認定年月日	平成28年2月19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	1831時間	912時間	122時間	1029時間	0時間	0時間	
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			
40人	27人	0人	3人	7人	10人			
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～翌年3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 成績評価はA、B、C、Dの4段階科目終了時に試験、レポート等で評価			
長期休み	■夏季休業日:8月6日～8月26日 ■冬季休業日:12月24日～翌年2月17日 ■春季休業日:3月4日～3月24日			卒業・進級条件	次の項目を全て充たすこと ・必修38科目、総時間1831時間を履修すること ・出席率90%以上 ・科目の成績評価が全てC以上 ・情報処理技術者認定試験3級 合格 もしくは C言語/Javaプログラミング能力認定試験3級 合格			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 電話連絡、保護者面談、家庭訪問等			課外活動	■課外活動の種類 新入生歓迎会、スポーツ大会、学園祭、福岡研修  ■サークル活動: 有			
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) 就職先: ㈱アテック、ナビオコンピュータ㈱、㈱トラストネットワーク、スリープラス㈱、㈱ダイレクトウェイブ、㈱テクノプロ、㈱テックス 他 業界: ソフトウェア業界  ■就職指導内容 担任教師とキャリアサポート室が連携し学生の進路選択のサポートを行う。併せて就職対策講座により教養・面接対策等を行う。  ■卒業生数 12 人 ■就職希望者数 12 人 ■就職者数 : 11 人 ■就職率 : 92 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 92 %  ■その他  (平成29年度卒業者に関する平成30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 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)			
					資格・検定名	種別	受験者数	合格者数
					情報処理技術者認定試験3級	③	12人	12人
					C言語プログラミング能力認定試験3級	③	12人	10人
					Javaプログラミング能力認定試験2級	③	12人	7人
					※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			
中途退学の現状	■中途退学者 3名 ■中退率 12% 平成29年4月1日時点において、在学者 25名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者 22名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更による退学  ■中退防止・中退者支援のための取組 定期ガイダンスの実施、クラス行事・学校行事への参加、家庭との連携等							
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: (有)無 ・OIC特別奨学金制度(本校入学者を対象に実施) ・後期授業料免除制度(本校入学後、所定の条件を満たす者を対象に実施) ■専門実践教育訓練給付: (有)無 ※給付対象の場合、前年度の給付実績者数について任意記載							
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: (有)無 ※有の場合、例えば以下について任意記載 (評価団体、受審年月、評価結果又は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	URL: <a href="http://www.oic-ok.ac.jp/course/medical.html">http://www.oic-ok.ac.jp/course/medical.html</a>							

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「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」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(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」における「就職率」の定義について

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をいいます。

②「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みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が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)をいいます。

※「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ます。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、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「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います。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ません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。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)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

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 変化の激しいゲーム業界で、周囲とコミュニケーションをとることができ、自ら積極的に学び成長していける人材育成を目指す。そのため、世界における日本のゲーム業界の立ち位置や他分野へのゲーム技術の応用、ソーシャルゲームの躍進に知見のある方々に教育課程編成委員を依頼し、その実情と求められるスキル等について意見や提案をいただき、カリキュラムの追加や内容更新、教材作成・授業計画等に反映させる。																																			
(2)教育課程編成委員会等の位置付け コミュニケーションをとることが出来、自ら学び、成長していける人材を育成するために、ゲーム業界関係者および岡山情報ビジネス学院関係者で構成されたゲーム分野「教育課程編成委員会」を岡山情報ビジネス学院内に設置する。年間2回以上開催される委員会にて教育課程の編成に向けた意見・助言等を受けカリキュラム等の開設・改善・工夫等を行う。																																			
(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿 <span style="float:right">平成30年5月1日現在</span>																																			
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:20%;">名 前</th> <th style="width:40%;">所 属</th> <th style="width:20%;">任 期</th> <th style="width:20%;">種 別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>榊原 俊章</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 学院長</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>高岡 信吾</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 常務理事</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>中上 篤</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務第2課 課長</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>松浦 登美子</td> <td>専門学校 岡山情報ビジネス学院 ゲームプログラマー学科学科長</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>山根 信二</td> <td>NPO法人国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 理事</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td>②</td> </tr> <tr> <td>高松 聖</td> <td>株式会社スカイリンク 岡山制作部 部長</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>仁木 智美</td> <td>株式会社HIROPRO チームリーダー</td> <td>平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)</td> <td>③</td> </tr> </tbody> </table>				名 前	所 属	任 期	種 別	榊原 俊章	専門学校 岡山情報ビジネス学院 学院長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)		高岡 信吾	専門学校 岡山情報ビジネス学院 常務理事	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)		中上 篤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務第2課 課長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)		松浦 登美子	専門学校 岡山情報ビジネス学院 ゲームプログラマー学科学科長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)		山根 信二	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 理事	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	②	高松 聖	株式会社スカイリンク 岡山制作部 部長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③	仁木 智美	株式会社HIROPRO チームリーダー	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③
名 前	所 属	任 期	種 別																																
榊原 俊章	専門学校 岡山情報ビジネス学院 学院長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)																																	
高岡 信吾	専門学校 岡山情報ビジネス学院 常務理事	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)																																	
中上 篤	専門学校 岡山情報ビジネス学院 教務第2課 課長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)																																	
松浦 登美子	専門学校 岡山情報ビジネス学院 ゲームプログラマー学科学科長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)																																	
山根 信二	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 理事	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	②																																
高松 聖	株式会社スカイリンク 岡山制作部 部長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③																																
仁木 智美	株式会社HIROPRO チームリーダー	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	③																																
<p>※委員の種別の欄には、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。</p> <p>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員(1企業や関係施設の役員は該当しません。)</p> <p>②学会や学術機関等の有識者</p> <p>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員</p>																																			
(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期 2回(例年の開催時期は、9月、1月) (開催日時) 第1回 平成29年9月7日 16:00～17:30 第2回 平成30年1月25日 16:00～17:30																																			
(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 ゲーム制作に必要な数学について、実際にゲーム開発を行いながら取り組んだ。しかし、数学以前の問題としてゲームエンジンの使い方ですぐに学生が多かった。来年度は基礎となるゲームエンジンの操作を、これまで希望者だけであったゲームジャムに全員参加することで事前に培うことに方針変更。また、数学を実際にゲームを作りながら学ぶ取り組み方は高い評価をいただいた。さらにソーシャルゲームの現場で活用されている言語についてJavaよりもPHPというご意見をいただき、PHPに関する授業も新しく検討する方向である。																																			
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 ゲーム業界で即戦力で活躍できる技術者を育成するために、近年需要が高まっているスマートフォンのUI設計に関する実践的な授業内容の改善・工夫のために、ゲーム業界でスマートフォンアプリやスマートフォンゲームに携わっている技術力が高く、アートディレクターやデザイナーとして活躍している方から、UI設計に対する直接助言や協力が得られる体制をとることが可能な企業を選定している。																																			
(2)実習・演習等における企業等との連携内容 授業科目の担当教員と連携企業の講師が事前に授業内容と目的、段階的にスキルアップできる実習課題について打ち合わせを行い、スケジュールを作成する。担当教員の指導のもと実習課題を進め、メールで連携企業の講師に提出。添削した結果を学生にフィードバックし、ブラッシュアップしていく。連携企業の講師には月に一度来校していただき、講義と指導・改善を行う。成績評価の基準について事前に打ち合わせを実施し、最終課題提出後学生各個人がプレゼンテーションを行い、連携企業の方に課題の評価をいただく。その評価をふまえ、担当教員が成績評価(4段階評価)、単位認定を行う。																																			
(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。																																			
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:20%;">科 目 名</th> <th style="width:40%;">科 目 概 要</th> <th style="width:40%;">連 携 企 業 等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UI設計</td> <td>スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものである。</td> <td>株式会社スカイリンク</td> </tr> </tbody> </table>				科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等	UI設計	スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものである。	株式会社スカイリンク																										
科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等																																	
UI設計	スマートフォンのゲーム画面のUI作成。実際のゲーム開発現場と同じ工程で、ゲームの操作画面制作を行う。合計3つの課題であるが、実際の作業工程を経験してもらうために、それぞれの課題はリンクしたものである。	株式会社スカイリンク																																	
(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 システム業界またはゲーム業界で即戦力となる技術者を育成するために、ソフトウェア会社やゲーム会社を中心とした企業と連携し、現場における業務を体験し今後のシステム開発者またはゲーム開発者としてのスキル向上を目指す。また、連携企業様についてはシステム開発やゲーム開発現場で、エンジニアやプログラマー、デザイナー、デバッカーとして活躍している方から、直接助言や協力が得られる体制をとることが可能な企業を選定している。																																			
(2)実習・演習等における企業等との連携内容 主に担任教員が実習内容の詳細について連携企業と受入の確認と調整を行う。実習期間中は学科教員が各連携企業を訪問し、学生の状況を確認するとともに、実習担当者や情報交換を行う。実習終了後には、実習担当者による学生の学修効果の評価と、実習日誌などをふまえ、担任教員が成績評価を行う。																																			
(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。																																			
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:20%;">科 目 名</th> <th style="width:40%;">科 目 概 要</th> <th style="width:40%;">連 携 企 業 等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>キャリア実習</td> <td>実社会で、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に、1年次後期に企業で実習を行う。授業を通して学んできたことを、理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術を身に付ける。実習内容は、基本的に受入企業様の指示に従い、担当者の方々の指導のもと、実習を行う。</td> <td>株式会社ヴァンガード KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ等 全20社</td> </tr> </tbody> </table>				科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等	キャリア実習	実社会で、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に、1年次後期に企業で実習を行う。授業を通して学んできたことを、理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術を身に付ける。実習内容は、基本的に受入企業様の指示に従い、担当者の方々の指導のもと、実習を行う。	株式会社ヴァンガード KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ等 全20社																										
科 目 名	科 目 概 要	連 携 企 業 等																																	
キャリア実習	実社会で、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に、1年次後期に企業で実習を行う。授業を通して学んできたことを、理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術を身に付ける。実習内容は、基本的に受入企業様の指示に従い、担当者の方々の指導のもと、実習を行う。	株式会社ヴァンガード KLab株式会社 株式会社アルヴィオン 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ等 全20社																																	

<p>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</p>
<p>(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</p> <p>教員の資質向上や専門分野の知識向上を目的とし、学内研修・学外研修・自己啓発研修等の年間研修計画を立て、学科教員が受講する。また、研修受講後は、研修報告書の作成と他関係者に対する研修内容の共有を行う。</p>
<p>(2) 研修等の実績</p> <p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>主催：公益財団法人 画像処理教育振興協会  日程：平成29年6月17日(土)～18日(日)  参加者：鈴置 勝信  研修名：ゲームデザインハンズオンセミナー &lt;UnrealEngine4活用編&gt;  公益財団法人 画像処理教育振興協会は、本校の学生が受験するCGクリエイター検定の主催者として連携している協会である。コンピュータを利用した画像情報分野の人材育成と文化振興の一翼を担い、画像情報分野の人材の基礎能力の強化のために、カリキュラムの策定、教材の開発、指導者の支援、検定の実施などを行うことで、体系的な知識とスキルを身につけた人材を育成を行っている。また、最新の技術や表現を習得する場や産学交流の場を提供し、優れた人材が、より社会へ繋がる活動に取り組んでいる団体である。今回の研修は、ゲーム業界の中で開発手法の新しい流れになっているUnrealEngine4を用いたゲーム開発についての実習を中心に学び、教師のレベルアップを図ることが目的である。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>主催：YICビジネスアート専門学校  日程：平成29年12月25日(月)  参加者：松浦 登美子  研修名：発達障害のある学生の理解と関わり方  一般社団法人 全国専門学校教育研究会に本校と同じく加盟している専門学校が主催の研修で、今回の研修では、発達障害の学生の理解と関わり方について考えることが目的の研修だった。授業はテキストをできるだけキンドル版にし、授業科目によっては事前にその日の学習範囲のスライドを配布し、学生たちはPCやタブレット、スマホを見ながら授業を受け、グループで話し合っ課題に取り組むスタイルの方がよいことなど、今回の研修に参加して、発達障害のある学生にとって学習に取り組みやすいと気づけた研修であった。</p> <p>主催：YICビジネスアート専門学校  日程：平成29年12月25日(月)  参加者：松浦 登美子  研修名：ホワイトボード・ミーティングベーシックセミナー  一般社団法人 全国専門学校教育研究会に本校と同じく加盟している専門学校が主催の研修で、今回の研修では、ホワイトボードを活用し、短時間で効率的なミーティングを行う手法を実践で学ぶことが目的の研修であった。</p>
<p>(3) 研修等の計画</p> <p>① 専攻分野における実務に関する研修等</p> <p>主催：一般社団法人 全国専門学校教育研究会  日程：平成30年8月2日(木)、3日(金)  参加者：水上 貴博  研修名：ICT活用による教員の教育力向上研修会プログラム &lt;Unity基礎/応用講座&gt;  一般社団法人 全国専門学校教育研究会は、全国の専門学校が教育の成功事例や取り組みなどを共有し、より専門性の高い教育を目的とした一般社団法人で、研修会を通して情報交換や教員のレベルアップを図っている。本校もこの研究会に加盟しており、他校との情報交換や教師のレベルアップを図っている。今回の研修は、3DCG・映像分野における教師の専攻分野技術指導力のレベルアップを目的とする。</p> <p>主催：2018 岡山情報化セミナー実行委員会  日程：平成30年11月21日(水)  参加者：松浦 登美子  研修名：2018 岡山情報化セミナー  岡山県内のITおよび製造関連企業が集まり、各種情報の収集や教育研修のために活動している団体が主催する研修会であり、岡山県内の情報化の取り組みと活用事例を講演するセミナーである。その最新情報を学び教師のスキルの向上と岡山のIT業界の状況を的確に伝えることを目的とした研修である。</p> <p>② 指導力の修得・向上のための研修等</p> <p>主催：一般社団法人 全国専門学校教育研究会  日程：平成31年2月21日(木)～2月22日(金)  参加者：松浦 登美子  研修名：アドラー心理学に基づく学生指導とクラス運営  一般社団法人 全国専門学校教育研究会は、全国の専門学校が教育の成功事例や取り組みなどを共有し、より専門性の高い教育を目的とした一般社団法人で、研修会を通して情報交換や教員のレベルアップを図っている。本校もこの研究会に加盟しており、他校との情報交換や教師のレベルアップを図っている。今回の研修は、アドラー心理に基づく学生の指導、およびクラス運営のやり方について、教師の指導力のレベルアップを目的とする。</p> <p>主催：一般社団法人 全国専門学校教育研究会  日程：平成31年3月13日(水)～15日(金)  参加者：熊澤 知子、水上 貴博  研修名：新任教員基礎研修  一般社団法人 全国専門学校教育研究会は、全国の専門学校が教育の成功事例や取り組みなどを共有し、より専門性の高い教育を目的とした一般社団法人で、研修会を通して情報交換や教員のレベルアップを図っている。本校もこの研究会に加盟しており、他校との情報交換や教師のレベルアップを図っている。今回の研修は、先刻専門学校研究会に所属している専門学校の新任教員研修である。学生とのコミュニケーションの取り方、授業の展開方法を学ぶ。また、実践として模擬授業を行い評価、改善を行う。</p>

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  
自己評価の評価結果について、学校関係者として卒業生、保護者とともに企業等による評価を行い、自己評価結果の客観性・透明性を高める。また、本校の教育方針である「即戦力となる人材育成」「ビジネスマンにふさわしい人格形成」「ニーズに対応したカリキュラム」に基づき、地域社会に貢献できる人材の育成に結び付けるために、関係者の理解促進や連携協力による学校運営の改善を図ることを目的とする。

(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)学生の受け入れ募集	学生の受け入れ募集
(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	社会貢献・地域貢献
(11)国際交流	現在はありません

※(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  
担任制、卒業生の社内での評価などは、良い評価をいただいたので、今後も退学防止などの課題に取り組んでいく。特に、教師の力量による差が、退学、就職などすべてに影響するため、その差を解消できるように教員研修を継続する。また、非常勤教師の採用も行い、学生サービスの充実を図る。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
宮崎 栄一	株式会社 創明コンサルティング・ブレイン 代表取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
仲田 錠二	株式会社ユニテッドサーブ 代表取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	卒業生・企業等委員
松本 武司	有限会社シルク 代表取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	PTA
河原 秀明	医療法人創和会 しげい病院 地域連携部 地域連携入退院支援・医療社会福祉課 課長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
近藤 正晃	株式会社 ホテルグランヴィア岡山 総務部総務人事課 課長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
岡崎 多美子	学校法人 朝日学園 朝日塾幼稚園園長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
磯谷 賢二	リコージャパン株式会社 中国事業本部岡山支社 アシスタントマネージャー	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	卒業生・企業等委員
片山 雅文	株式会社 コーセイカン 制作チーム部長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
石橋 史恵	ウェブクリエイティブ株式会社 代表取締役	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
高松 聖	株式会社 スカイリンク 岡山制作部長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員
中國 薫	岡山県商工会議所連合会 おかやま若者就職支援センター 所長	平成29年4月1日～平成31年3月31日(2年)	企業等委員

※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 <http://www.oic-ok.ac.jp/>

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  
本校の教育方針やキャリア教育、職業教育をはじめとした教育活動等の状況を提供。また、それぞれの学科の目標検定や就職実績についても情報を提供し、公的な認可を受けた教育機関として誠実な対応を行い、説明責任を果たす。

(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	OICの教育方針、心の推進プロジェクト、フライバシーポリシー(個人情報保護法)
(2)各学科等の教育	目指す業界・職種、目指す資格と資格取得実績、就職実績、カリキュラム
(3)教職員	教職員数、教員の組織、教員の専門性、教職員の研修
(4)キャリア教育・実践的職業教育	就職支援等への取り組み支援、企業等との連携による取組・キャリア教育への取組
(5)様々な教育活動・教育環境	教育活動・校舎、施設紹介、学校行事、課外活動
(6)学生の生活支援	学生支援への取組状況(スクールカウンセラー)
(7)学生納付金・修学支援	学納金、独自の奨学金制度・学費支援制度
(8)学校の財務	財務状況
(9)学校評価	学校評価、学校関係者評価
(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  
URL <http://www.oic-ok.ac.jp>

## 授業科目等の概要

(工業実務専門課程 ゲームプログラマー学科) 平成30年度 1年生															
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	
○			ハードウェア概論	ハードウェアに関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1前	60	4	○	△		○		○		
○			ソフトウェア概論	ソフトウェアに関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1前	60	4	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅰ	プログラムの処理手順の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習。	1前	45	3	○	△		○		○		
○			アルゴリズム概論Ⅱ	疑似言語を含むプログラムの処理手順の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午後分野合格レベルの学習。	1前	45	3	○	△		○		○		
○			システム設計概論	システム開発手順に関する知識の学習。経済産業省 基本情報処理技術者の午前分野合格レベルの学習。	1前	30	2	○	△		○		○		
○			C言語Ⅰ	C言語の知識学習（基本文法から、関数）	1前	30	2	○	△		○		○		
○			C言語実習Ⅰ	C言語プログラミング演習（基本文法から、関数）	1前	60	2	△		○	○		○		
○			C言語Ⅱ	C言語の知識学習（構造体と共用体、ファイル入出力）	1後	20	1	○	△		○		○		
○			C言語実習Ⅱ	C言語プログラミング演習（構造体と共用体、ファイル入出力）	1後	32	1	△		○	○		○		
合計				科目	単位時間( 時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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。

## 授業科目等の概要

(工業実務専門課程 ゲームプログラマー学科) 平成30年度 1年生															
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	
○			J a v a I	Java言語の基礎学習（基本文法からオブジェクト指向の基礎まで）	1後	15	1	○	△		○		○		
○			J a v a 実習 I	Java言語の基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	1後	30	1	△		○	○		○		
○			ゲーム概論	ゲーム史から世界のゲーム業界の状況まで、ゲームを作る上で基礎となる知識を学ぶ	1後	15	1	△		○	○		○		
○			Photoshop 実習	Photoshopの基本操作から実践的なデザイン作成の手法を学習	1後	30	1	△	○		○			○	
○			プレゼンテーション技法	ゲームの企画から制作の流れを的確に伝えるためのプレゼンテーション技術を学習	1後	15	1	△	○		○		○		
○			ゲーム制作実習 I	PC上で動作するゲームの基礎を学習。プログラム実行環境の扱い方、描画などにおける座標の概念、ゲームに特化した入力概念、画像の扱いなどを学習	1後	90	3	△		○	○		○		
○			ビジネスアプリケーション実習	Excelの基本操作を学ぶ	1後	32	1			○	○		○		
○			コミュニケーション実習	実務で必要不可欠なチームワークやコミュニケーションについて、実習を通じて学習する	1後	30	1			○	○			○	
○			ペン字	硬筆検定3級合格レベルの演習と手書き履歴書作成を行う	1前	15	1			○	○			○	
合計				科目	単位時間( 時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

**(留意事項)**

- 1 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。
- 2 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。

授業科目等の概要

(工業実務専門課程 ゲームプログラマー学科) 平成30年度 1年生															
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	
○			ビジネス実務 I	新入社員として必要なマナーの学習。就職活動における立居振舞、面接指導	1通	70	4	○	△		○		○		
○			キャリア実習	実際の現場で実習することにより理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術力を身につける。	1後	80	1			○	○			○	
	○		情報処理技術者 I	経済産業省 基本情報技術者合格レベルの学習。適宜模擬試験を実施し、実力の確認と養成を行う。	1後	116	4	○	△		○		○		
	○		Unity基礎	Unity Technologies Unity開発者認定試験合格レベルの学習。模擬試験を2回実施し、Unityでのゲーム制作の基礎を養う。	1後	116	4	△		○	○		○		
合計						21科目	42単位時間(920時間)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15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。

授業科目等の概要

(工業実務専門課程 ゲームプログラマー学科) 平成30年度 2年生															
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	
○			Java I	Java言語の基礎学習（基本文法からオブジェクト指向の基礎まで）	2前	30	2	○	△		○		○		
○			Java実習 I	Java言語の基礎を実際にプログラミングを通じて実践し、開発技法を学習。	2前	60	1	△		○	○		○		
○			親学	親としてすべきことを学び、さらに人としての成長を目指し、人間力を高めるライフデザインを学ぶ。	2後	30	2	○	△		○		○		
○			UI設計	スマートフォンにおけるゲーム画面のユーザインタフェースの設計を実践的に学習。	2後	30	2	△		○	○		○	○	○
○			色彩概論 I	ゲーム制作のための、ビジュアルデザインにとって必要な色彩感覚を身につけるための基礎的な色彩学を学習。	2後	30	2	○	△		○			○	
○			ゲーム業界英語	ゲーム制作で必要となるチュートリアルを読みこなすための文法を重点的に学ぶ	2通	68	4	○	△		○			○	
○			キャラクターデザイン	キャラクターデザインをする上で（具体的な製品化に向けて）必要な知識、工程をふまえ、実践形式でキャラクターを仕上げる	2前	30	2	△		○	○			○	
○			CG基礎 I	ゲーム制作に必要な、CG関連の基礎用語やCGの基礎概念について学習。	2前	30	2	○	△		○		○		
○			CG基礎 II	ゲーム制作に必要な、CG関連の基本的理論や制作手法について学習。	2後	30	2	○	△		○		○		
合計				科目	単位時間(時間)										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15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。

授業科目等の概要

(工業実務専門課程 ゲームプログラマー学科) 平成30年度 2年生															
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	
○			ゲーム制作実習Ⅱ	6人程度のグループでゲームの企画、設計、開発を行う。	2前	45	1	△		○	○			○	
○			卒業研究Ⅰ	2年次前半までに習得した技術から、ゲームの企画、デザイン、プログラミング、プレゼンまでを行い、展示する。	2後	107	3	△		○	○			○	
○			卒業研究Ⅱ	2年間の集大成として、グループでゲームの企画、デザイン、プログラミング、プレゼンまでを行い、展示する。	2後	106	3	△		○	○			○	
○			Live2D実習	Cubism 3 の基礎を学び2Dゲーム中に応用する	2前	30	1	△		○	○			○	
○			ビジネス実務Ⅱ	実社会で求められるビジネスマナーについての学習。	2通	95	4	○	△		○			○	
○			プレゼンテーション実習	就職活動で必要となる作品集や自己PRをわかりやすく説明できるように指導。	2通	60	2	△		○	○			○	
○			アニメーション実習	アニメーションの仕組みや基礎について、作品を作りながら学ぶ	2前	30	1	△		○	○			○	
	○		情報特講	経済産業省 基本情報技術者合格レベルの学習。適宜模擬試験を実施し、実力の確認と養成を行う。	2前	108	3	○	△		○			○	
	○		Unity認定対策	Unity Technologies Unity開発者認定試験合格レベルの学習。模擬試験を2回実施し、Unityでのゲーム制作の基礎を養う。	2前	108	3	△		○	○			○	
合計					17科目	38単位時間(911時間)									
					総科目 38科目	総時間 1831時間(総単位 80単位)									
卒業要件及び履修方法										授業期間等					
次の項目を全て満たすこと ・必修38科目、総時間1831時間を履修すること ・出席率90%以上 ・科目の成績評価が全てC以上 ・情報処理技術者認定試験3級 合格 もしくは C言語/Javaプログラミング能力認定試験3級 合格										1学年の学期区分		2期			
										1学期の授業期間		15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。