

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				
神戸電子専門学校		昭和51年4月1日	福岡 壯治	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014				
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 コンピュータ総合学園		昭和52年2月28日	福岡 富雄	〒 650-0003 (住所) 兵庫県神戸市中央区山本通1丁目6番35号 (電話) 078-242-0014				
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	ゲームエンジニア学科	平成18(2006)年度	-	平成26(2014)年度			
学科の目的	ゲーム開発のエンジニアとして、DirectXライブラリを使用したネイティブ開発での3Dプログラミングを学びつつ、自身で作品の企画からデザインやシステムまで設計し、完成品を作り上げる能力を身につける。またゲームエンジンを活用した作品制作も体験し、業界標準と想定されるコーディング能力と社会人適性を有した人材を育成する。□							
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	未経験者を想定しつつもC++言語の特性を活かしたオブジェクト指向プログラミングの習得とゲームプログラミングで必要となる技術を網羅する形で習得。個人制作とチーム制作を複数回体験することで多角的な経験を積み、最終的に世界最大級のパソコンゲームプラットフォームであるSteam上で商用作品として公開することを目指す。□							
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	
3年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入	2,550 単位時間	816 単位時間	3,570 単位時間	0 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
			単位	単位	単位	単位	単位	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)	中退率				
210人	316人	8人	3%	5%				
就職等の状況	■卒業生数(C)		115人					
	■就職希望者数(D)		111人					
	■就職者数(E)		111人					
	■地元就職者数(F)		19人					
	■就職率(E/D)		100%					
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		17%					
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		97%					
	■進学者数		0人					
	■その他							
	就職未決定者:3人 卒業生のうち留学生:1人							
(令和6年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
■主な就職先、業界等 (令和6年度卒業生) 主な業界:ゲーム業界、IT業界 主な職種:ゲームエンジニア、ゲームプログラマ、ITエンジニア								
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 ※有の場合、例えば以下について任意記載							
当該学科のホームページURL	https://www.kobedenshi.ac.jp/course/gamesoft/entertainment.html							
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)	(A: 単位時間による算定)							
	総授業時数		2,550 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		238 単位時間						
うち必修授業時数		1,190 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		238 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)		単位時間						
(B: 単位数による算定)								
総単位数		0 単位						
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した演習の単位数		単位						
うち必修単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数		単位						
うち企業等と連携した必修の演習の単位数		単位						
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)		単位						
教員の属性(専任教員について記入)	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)		15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)		0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)		1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		16人					
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		4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

本学科における実践的かつ専門的な職業教育を実施するために、企業等との連携を通じて必要な情報の把握・分析を行い、教育課程(カリキュラム)の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善等を含む)に活かすことを目的に、教育課程編成委員会(以下委員会という)を設置する。委員会は、業界における人材の専門性の動向、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する事項を審議する。

委員会の委員は校長及び校長が指名する教職員の他、専攻分野に関する企業等の役職員から広く選任するものとし、少なくとも以下の①または②から1名、③から1名を委員に加えることとする。

- 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。
- ② 専攻分野に関する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。

委員の任期は1年とする。但し再任を妨げない。

委員会の委員長は校長または校長が指名する教職員とし、委員会の会務を総理する。

委員会の実施結果については学校側委員および関連教職員により検討を行い、実践的かつ専門的職業教育を実施するために必要な教育課程の編成に活用する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

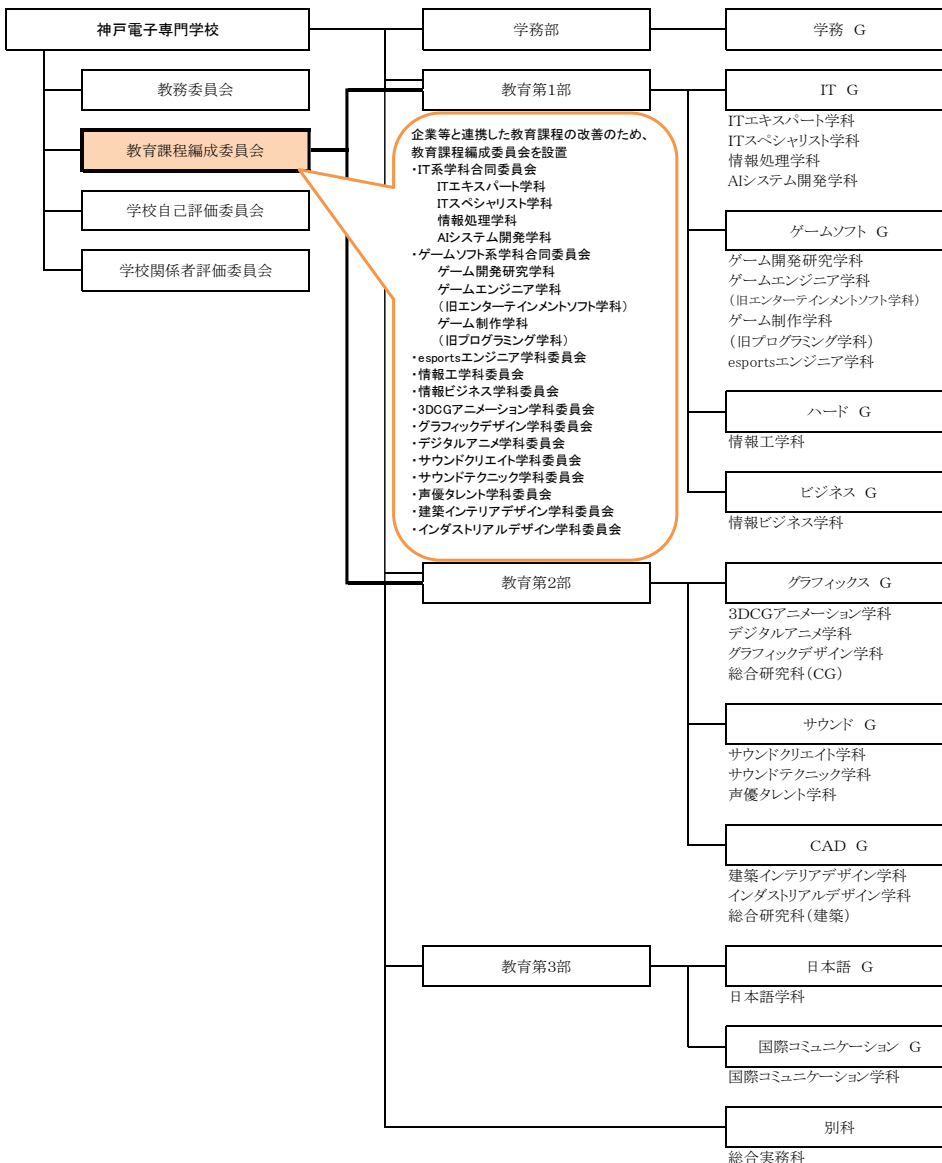
※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

本校に、学校全体の教務に関する事項を管理・運営する「教務委員会」とともに「教育課程編成委員会」「学校自己評価委員会」「学校関係者評価委員会」を置き、校長が統轄する。

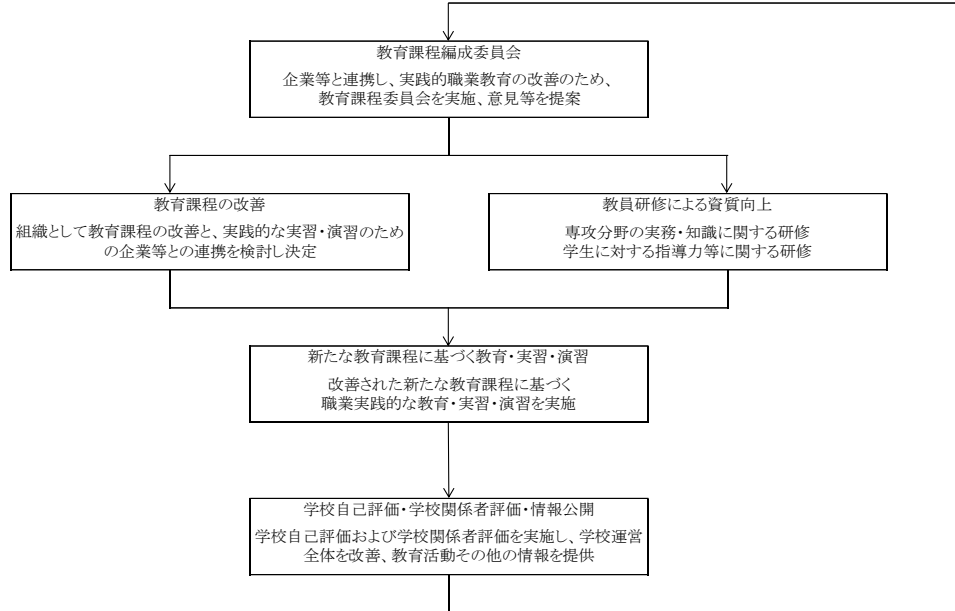
教務に関する事項は、以下のとおり定める。

- ・学則、履修規定等を励行し履修目的を実現させ、産業界へ優位な人材を輩出するすべての事項
- ・教育課程に関する事項(教育課程編成委員会を含む)
- ・履修状況、履修判定等に関する事項(進級、卒業等)
- ・教育課程の編成等、産官学連携に関する事項(教育課程編成委員会を含む)
- ・教職員の能力開発に関する事項(研修等)
- ・その他、教務に関する全般

神戸電子専門学校組織



教育活動のサイクルにおける教育課程編成委員会の位置



(3) 教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
魚井 宏高	大阪電気通信大学 総合情報学部デジタルゲーム学科 教授 大学院総合情報学研究科 研究科長 博士(工)	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	②
上善 恒雄	大阪電気通信大学 総合情報学部デジタルゲーム学科 教授 大学院総合情報学研究科 デジタルゲーム学専	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	②
松下 正和	株式会社ヘキサドライブ 代表取締役社長兼CEO	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	③
中村 浩一郎	株式会社ヘキサドライブ 大阪開発部 プログラム課 上 級主任	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	③
岡部 聡一	株式会社ヘキサドライブ 大阪開発部 プログラム課 主 任	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	③
松尾 厳潔	神戸電子専門学校 教育第1部 部長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	—
生島 大	神戸電子専門学校 教育第1部 次長	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	—
山本 真之	神戸電子専門学校 教育第1部 ゲームソフトグループ リーダ	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	—
大西 俊成	神戸電子専門学校 教育第1部 ゲームソフトグループ リーダ	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	—
黒崎 翔馬	神戸電子専門学校 教育第1部 ゲームソフトグループ サブリーダ	令和7年4月1日～ 令和8年3月31日(1年)	—
清正 祐助	神戸電子専門学校 教育第1部 ゲームソフトグループ	令和7年4月1日～ 令和8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3回 (6月、11月、3月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年6月19日 10:00～12:00

第2回 令和6年11月20日 13:00～15:00

第3回 令和7年3月5日 15:00～17:00

(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。

企業からの要望と求められるスキルを踏まえ、将来必要とされる技術や知識をカリキュラムに組み込むことで、より実践的な技術者を育成するため、委員会での意見を基に授業改善を行った。

具体的には、プログラミングにおける生成AIの活用に関して、ネイティブコードでのフルスクラッチにこだわることなく、生成AIを補助的に活用して作品制作を効率的に進められるよう、柔軟な指導体制を整えた。

ゲーム制作においては、プログラミング技術だけでなく市販ゲームを深く観察・分析し、操作系やUIなど一般的な作法を学べる機会をカリキュラムに盛り込むこととした。

作品制作における学生への学内ライブラリ提供は来年度も継続し、今後はプログラムへの実装能力に加え、ライブラリの内容をさらに深く理解できるように指導方法を工夫した。

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

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。
 実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書(業務委託契約)を締結する。
 実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。

(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

企業等の要請等を十分に生かしつつ、本科の専攻分野に関する職業に必要な実践的かつ専門的な能力を育成することを目的に、企業等と連携して実習・演習の授業を行う。
 実施に当たっては連携する企業との間に、実習・演習の実施、実習・演習用教材の作成、実務的能力評価に関する補助等について協定書(業務委託契約)を締結する。
 実習・演習は教育課程編成委員会の結果を活用して編成された教育課程に対して、職業実践的能力を修得するための実習・演習の内容や方法検討、実施、修得した実践的能力の評価等について企業等と連携して行う。
 実習・演習の実施は連携する企業等から派遣された講師、または実施方法等について企業等との連携の上で本校教員が行う。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム開発Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	ゲーム開発に利用できるプログラミング技術を中心に学び、制作者の意図をユーザーに伝える工夫を意識した、幅広いジャンルの作品を作り上げる実力を身につけることを目標とする。	プラチナゲームズ株式会社
ゲーム開発Ⅱ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識を習得する。また、プラットフォームに関わらず就職活動においてゲーム制作に関連する様々な知識及び抑えておくべきポイント等を講義形式で展開し、諸々の知見を深める。	株式会社バンダイナムコスタジオ

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

神戸電子専門学校教職員は、神戸電子専門学校教職員研修規程に基づき、業務上の能力開発、資質の向上等に関し組織的に研修に取り組む。教員は職業専門教育を実践するFD(ファカルティデベロップメント)を主題とし、専門的技術力(専攻分野における実務に関する知識、技術、技能)の向上、および教育力(授業および学生に対する指導力)向上等を目的として実施する。
 ・学校全体研修は全教職員を対象とし、年間1～2回の研修を実施する。
 ・部署別研修は部署教職員を対象とし、任意の研修を実施する。
 ・個人研修は所属部門長の指示により、任意の研修を実施する。
 教職員の資質向上および教育の質保証のために、積極的に外部の研修へ参加を奨励する。一部の者が参加する外部研修の結果等については、必要に応じ関連学科・部署または教員全体への報告会等を開催し共有を図る。

(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: CEDEC2024	連携企業等: 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)
期間: 令和6年8月21日(水)～8月23日(金)	対象: ゲームソフト系学科教員
内容: 当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名: メンタルヘルス定例会	連携企業等: 一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間: 令和6年6月26日(水)	対象: 全学科教員
内容: 学生指導上の効果的なメンタルヘルスケアについて	

研修名: 第71回教職員教養講習会	連携企業等: 兵庫県専修学校各種学校連合会
期間: 令和6年8月6日(火)～令和6年8月9日(金)	対象: 全教職員

内容	8月6日 「専修学校の現状と課題について」 「若者・Z世代が輝く兵庫の実現に向けて」 「日本語学校における日本語教育の現状について」
	8月7日 「サイバー空間の危険から身を守るために」 「高専連携プログラム事業について」 「発達障害傾向の学生への関わり方」
	8月8日 「高等学校及び職業教育(専門学校及び大学等)の傾向と役割について」 「AI進化による社会構造と職業の変化」 「LGBTQについて」
	8月9日 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「若者に多い消費者トラブルについて」 「地震・津波災害のリスクと学校の対策～災害前・発災時・災害後～」

(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:	CEDEC2025	連携企業等:	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)
期間:	令和7年7月22日(火)～7月24日(木)	対象:	ゲームソフト系学科教員
内容:	当該学科における専門的実践的指導における、標準技術・最新動向		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	メンタルヘルス定例会	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和7年6月25日(金)16:00～17:30	対象:	全教職員
内容:	メンタルヘルス担当教員が学校カウンセラーからの定例報告会を聞き、学生相談室の実態の共有を受ける。担任指導に必要なカウンセリングスキルを身に着ける。		

研修名:	発達障害の理解と対応について	連携企業等:	一般社団法人カウンセリングルーム BigSmile
期間:	令和7年7月24日(木)10:00～12:00	対象:	全教職員
内容:	発達障害への理解を深めるとともに、学校現場で直面する課題にどのように対応すればよいか学び、日々の学生指導や支援に役立てる。		

研修名:	第72回教職員教養講習会	連携企業等:	兵庫県専修学校各種学校連合会
期間:	令和7年8月5日(火)～令和7年8月8日(金)	対象:	全教職員
内容:	8月5日(火)10:10～15:50 「専修学校の現状と課題について」 「カラーバリアフリー社会を目指して!～体験でわかる,それぞれ違う色の見え方～」 「兵庫県の防災について」		
	8月6日(水)10:00～15:40 「専修学校・各種学校の制度・動向等について」 「兵専各における中学校・高等学校等との連携の取組」 「AIの進化と教育への影響について定」		
	8月7日(木)10:00～15:40 「青少年の状況について」 「不登校生と保護者への関わり方」 「インターネット(SNS)と人権～誹謗中傷等、被害者にも加害者にもならないために～」		
	8月8日(金)10:00～15:40 「私のWell-beingに出逢う、新たな教育旅行プログラム」 「外国人留学生から選ばれる専門学校」 「学校教育法の改正の動向について」		

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

本校は学校自己評価および学校関係者評価により、組織的・継続的な教育活動の改善を行い、教育の質保証・向上に努める。
 学校評価とは、学校教育法第42条及び学校教育法施行規則第66条に規定する自己評価並びに同法第43条及び同法施行規則第67条に規定する学校関係者評価をいう。
 自己評価を適切かつ円滑に行うための組織として学内に自己評価委員会を置き、年1回前年度の学校自己評価を行う。
 校長は自己評価の結果を本校の関係者により組織した学校関係者評価委員会(以下「関係者委員会」という。)に報告し、意見を聴き、その意見を尊重し、教育活動及び学校運営に活用しなければならない。
 関係者委員会は、関連業界等関係者、卒業生、保護者、教育に関し知見を有する者、その他校長が必要と認める者から校長が委嘱する委員により構成する。
 関係者委員会は、校長が招集し、委員長がその運営にあたる。
 関係者委員会は、自己評価の進捗状況に応じ次年度の計画策定までの間に1回以上開催しなければならない。
 教職員は、学校関係者評価の結果を活用し、教育活動及び学校運営等の質の保証と向上に継続的に努めなければならない。
 校長は、学校関係者評価結果について、理事会の承認を受け、公表しなければならない。

(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	<ul style="list-style-type: none"> 学校の理念・目的・育成人材像は定められているか 学校における職業教育の特色は何か、学校における職業教育の特色は何か 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 学校の理念・目的・育成人材像・特色・将来構想などが学生・保護者等に周知されているか 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
(2)学校運営	<ul style="list-style-type: none"> 目的等に沿った運営方針が策定されているか 運営方針に沿った事業計画が策定されているか 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、有効に機能しているか 人事、給与に関する規程等は整備されているか 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 業界や地域社会等に対するコンプライアンス体制が整備されているか 教育活動等に関する情報公開が適切になされているか 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
(3)教育活動	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか 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 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 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 授業評価の実施・評価体制はあるか 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 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 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 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 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 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ための取組が行われているか
(4)学修成果	<ul style="list-style-type: none"> 就職率の向上が図られているか 資格取得率の向上が図られているか 退学率の低減が図られているか 卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか 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
(5)学生支援	<ul style="list-style-type: none"> 進路・就職に関する支援体制は整備されているか 学生相談に関する体制は整備されているか 学生に対する経済的な支援体制は整備されているか 学生の健康管理を担う組織体制はあるか 課外活動に対する支援体制は整備されているか 学生の生活環境への支援は行われているか 保護者と適切に連携しているか 卒業生への支援体制はあるか 社会人のニーズを踏まえた教育環境が整備されているか 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
(6)教育環境	<ul style="list-style-type: none"> 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 学内外の実習施設、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 防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> 学生募集活動は、適正に行われているか 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 学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	<ul style="list-style-type: none"> 中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか 予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか 財務について会計監査が適正に行われているか 財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 自己評価結果を公開しているか
(10)社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 自己評価の実施と問題点の改善を行っているか 自己評価結果を公開しているか
(11)国際交流	<ul style="list-style-type: none"> 留学生の受入れ・派遣について戦略を持って行っているか 留学生の受入れ・派遣、在籍管理等において適切な手続き等がとられているか 留学生の学修・生活指導等について学内に適切な体制が整備されているか 学習成果が国内外で評価される取組を行っているか

※(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

学校関係者評価委員会においては、学校自己評価の結果を基にして意見交換が行われ、今後の学校教育・職業教育の在り方、国が推進する教育改革や社会変化に対する本校の取り組み、教育ミッションや教育の方向性、従来の枠組みに囚われない技術教育の在り方、就職や進路についての意識付けや産業界との連携の在り方、学生のモラル向上、学生の自己成長支援や個別対応など多様な観点から貴重な意見を得ることができた。

これら産業界等からの意見の活用について、経営会議をはじめ教務委員会や各学科会議等学校内部の会議において再検討した結果、以下のような取り組みを推進することに決定した。

学校全体の施策に係ることとして、

・技術革新、特にAI技術の進展やその活用技術の発展、Web技術を基盤とする産業や社会生活の変化に伴い、求められる実践的技術も変化・多様化している。従来型の教育の枠に囚われない多様な教育や、リカレント教育へのニーズも高まっている現状において、本校の教育ミッションに対する産業界の期待と反響は大きく、更に先鋭化された教育課程設計と環境整備の推進、効果的な取り組み事例について他学科への反映を図ることを決定した。

・教育ミッションのさらなる追求や共創プログラムの導入は、自らが課題を設定し、多様な知見を持つ周囲と協同して解決を図ることを求められる今後の社会に対する正しい方向性の打ち出しであり、今後の社会変化に対応する技術教育については柔軟で臨機応変な対応とともに、教育環境整備と合わせて推進することを決定した。

・キャリア教育の視点と合わせ、アクティブラーニングなどによる学生の主体的な学びへの取り組みは、今後求められる人材の育成に必須であり、教員研修の拡充やカリキュラム設計、専門教育との融合、他の専門学校や大学、高等学校や中学校の教員、就職先である産業界との人材育成に関する協議などについて検討を推進することを決定した。

・在校生や卒業生の就職支援やキャリア支援、在校生・卒業生の保護者・関係者との情報共有等も合わせたキャリア支援の強化や就職に対する意識付けの強化のため、キャリアセンターの機能強化や学校基幹システム改革に合わせた就職支援システムの機能強化、学生サービスの向上を検討することを決定した。

・修学における精神的課題や経済的課題など、学生の抱える課題は多様化・複雑化する傾向にあり、多様な学生に対するケア体制の充実と効率化を図ることを決定した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

名前	所属	任期	種別
永吉 一郎	地域ICT推進協議会 会長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
網本 雅生	NPO法人神戸デザイン協会 理事長	令和6年4月1日～令和8年3月31日 (2年)	企業等委員
横山 剛	株式会社SRCホールディングス 代表取締役CEO	令和6年4月1日～令和8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: https://www.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html

公表時期: 令和7年10月31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

本校は、企業等の学校関係者の本校に対する理解を深めるとともに、連携及び協力の推進に資するため、教育の成果等を含めた教育研究活動その他の学校運営の状況に関する情報を、積極的に提供するものとする。

提供する情報は、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に沿って項目を設定し、毎年更新するとともに項目の見直しも図る。

(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	・学校の目標及び計画、経営方針、特色 ・校長名、所在地、連絡先等 ・学校の沿革、歴史
(2) 各学科等の教育	・入学者に関する受け入れ方針及び入学者数、収容定員、在学学生数 ・カリキュラム ・進級・卒業の要件等 ・学習の成果として取得を目指す資格、合格を目指す検定等 ・資格取得、検定試験合格の実績 ・卒業生数、卒業後の進路
(3) 教職員	・教職員数 ・教職員の組織
(4) キャリア教育・実践的職業教育	・キャリア教育への取組状況 ・実習・実技等への取組状況 ・就職支援等への取組支援
(5) 様々な教育活動・教育環境	・学校行事への取組状況 ・課外活動
(6) 学生の生活支援	・学生支援への取組状況
(7) 学生納付金・修学支援	・学生納付金の取り扱い ・活用できる経済的支援措置の内容等
(8) 学校の財務	・財務情報
(9) 学校評価	・自己評価・学校関係者評価の結果 ・評価結果を踏まえた改善方策
(10) 国際連携の状況	・留学生の受け入れ・派遣状況 ・外国の学校等との交流状況
(11) その他	・学則 ・学校運営の状況に関するその他の情報

※(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.kobedenshi.ac.jp/info/features/public_info.html

公表時期: 令和7年8月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームエンジニア学科)														
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		#####	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		
1	○		2Dゲームプログラミング	C++言語とDirectXライブラリを用いて、2Dゲームプログラミングの基礎技術を習得する。Visual C++を使用してWindowsプログラミングの基礎を理解する。	1通	272		△	○		○	○		
2	○		C++	C++を使用して、基本的な記述法やプログラミング手法を習得する。オブジェクト指向の中でも、特にクラスの基本概念を理解し、小規模なプログラムが作成できるよう、演習を通して学習する。	1通	68		△	○		○	○		
3	○		Excel VBA	ExcelでのVisual Basic for Applications(VBA)を用いて、文法から開発手順までを学習していく。ゲーム開発や一般業務をサポートするための基礎的なプログラミングができるようになることを目標とする。	1通	170		△	○		○	○		
4	○		IT基礎&AIリテラシー	目標資格の合格を目指しながら「IT基礎力」と「自分なりの勉強の仕方」を身に付ける。ITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験等の内容をベースにAI関連を含め体系的な知識習得を目指す。	1通	136		○	△		○	○		
5	○		Webデザイン基礎	コンピューターに関する基本的な知識を、GUIであるコマンドプロンプトの操作方法を通して学ぶ。また、インターネットの基礎知識、HTMLやCSSを習得し、Webページの制作が出来ることを目標とする。	1通	34		○	△		○		○	
6	○		ゲーム開発I	ゲーム開発に利用できるプログラミング技術を中心に学び、制作者の意図をユーザーに伝える工夫を意識した、幅広いジャンルの作品を作り上げる実力を身につけることを目標とする。	1通	170		△	○		○	○	○	
7	○		Linux運用管理	LPIC検定試験レベル1を基準にLinuxの基本操作や基本コマンドを学習し、実習を通じて検定試験合格レベルの知識を習得する。またシェルスクリプトやシステムプログラミングを学び、Linuxの基本動作原理を学習する。	2通	102		△	○		○	○		
8	○		ゲーム開発II	様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識を習得する。また、プラットフォームに関わらず就職活動においてゲーム制作に関連する様々な知識及び抑えておくべきポイント等を講義形式で展開し、諸々の知見を深める。	2通	68		△	○		○	○	○	
9		○	3DゲームプログラミングI	C++言語、DirectX11ライブラリを利用して、Windows環境下で動作する就職活動用3Dゲームを制作する。また、ゲーム会社に内定を頂けるレベルの作品を制作する上で必要な講義及び実習を行う。	2通	408		△	○		○	○		
10		○	AI活用基礎	AIの歴史とその背景についての理解を深め、現在どのような技術があるかを知り、その上で生成系AIであるChatGPTを実際に触れ、実生活の中で取り入れられるようにする。	2通	34		△	○		○	○		
11		○	IT応用	ITに関する幅広い知識を身に付ける。業界内で知名度の高いITパスポート試験、情報セキュリティマネジメント試験、基本情報技術者試験など各種資格検定に合格することを目標とする。	2通	68		○			○		○	
12		○	IT学習	IT用語についての授業を通じて、インターネットやスマートフォン、家電製品など、私たちの日常生活のさまざまな場面で活用されているIT技術との関わりを実感しながら学習を進め、ITへの関心や理解を深められるようにする。	2通	68		○	△		○	○		
13		○	PG&IT演習	情報セキュリティマネジメント試験、基本情報技術者試験などの目標資格の問題演習を通じてITの知識や技術を身に付ける。アプリ開発による開発経験やプログラミング能力を身に付ける。	2通	136		△	○		○	○		
14		○	Python	Pythonのプログラムの作成方法の基本を学ぶ。数値計算・テキスト処理・データ処理などを行うプログラムの作成方法や、問題解決のために適した代表的な標準ライブラリ又は外部ライブラリを用いて効率良くプログラミングを行う方法を学ぶ。	2通	102		○	△		○	○		
15		○	Webデザイン応用	Webサイトの基本的な作り方に必要なHTML、CSS、JavaScriptの基礎技術を学習し、演習を通してWebサイトを作るために必要なスキルを身につけることを目標とする。	2通	68		△	○		○		○	
16		○	キャリア開発	学生が目指すキャリアについて必要な資格対策や面談を行い、面接練習やSPI対策を主として社会進出に必要な知識とのキャリアを積んでいくための手段を習得する。また、就職に必要な履歴書、自己PR文の作成も習得する。	2通	272		△	○		○	○		
17		○	キャリア指導	ゲームエンジニア学科	2通	102		○	△		○	○		
18		○	キャリアデザインII	各自が目指す志望業界へ就職するための知識と社会人らしい言動を身につけ、就職活動における入社試験で設けられる書類や試験、面接などの審査を突破するための訓練を行う。	2通	68		○	△		○	○		

19	○	ゲームアルゴリズム	ブラウザ上で使用できるScratchを使用し演習で教えるゲームと、自身で考えたゲームを制作し、簡単なゲーム開発についてのアルゴリズム力を鍛え、プログラミングに必要な知識をアルゴリズム力を身につける。	2 通	170	△	○	○	○				
20	○	数学	ゲーム業界やIT業界の入社試験で出題される範囲を中心に数学の基礎知識を習得し、ゲームプログラミングにおける判定方法や画像処理として活用するための基盤を身につける。	2 通	68	○		○					○
21	○	データベース	IT業界で使用されることの多いMySQLデータの活用方法および加工方法とPHP言語を習得し HTML CSS jQueryを用いMySQLデータ活用能力を伸ばすことを目標とする。	2 通	68	△	○	○					○
22	○	デザイン I	2Dペイント系グラフィックスソフトをメインとしたアプリケーション操作の習熟およびそれを活用したタイトルロゴやUI・キャラクターセットアップなどを学ぶ。更にAIを活用した画像生成をリテラン込みで学ぶ。	2 通	68	△	○	○					○
23	○	プログラミング演習	C++やPythonなどのプログラミング言語において重要となる基本的な入出力処理や文字処理、条件分岐や繰り返し処理といった制御構造について、具体的なコードを交えながら学習し、実際にプログラムを作成しながら理解を深める。	2 通	136	△	○	○					○
24	○	データベース応用	MySQLデータの活用方法および加工方法を習得して、クライアントを想定したデータ及びデータベース活用システム構築実習を通して、データ活用能力を伸ばすことを目標とする。	3 通	68	△	○	○					○
25	○	ネットワーク	インターネットの基盤であるTCP/IP等のプロトコルについて、OSI参照モデルを軸に理解を深め、簡単なネットワークアプリケーション開発を目標とする。プログラミング実習等を通して、ネットワークの仕組みと動作を学ぶ。	3 通	102	○	△	○	○				
26	○	3DゲームプログラミングⅡ	C++言語、DirectX11ライブラリを使用して、3Dゲーム作品を作るための知識を習得する。ベクトルや行列などの基礎的な知識から、高度なシェーダーの表現技法を学び作品制作に活かす。	3 通	272	△	○	○					○
27	○	IT演習	基本情報技術者試験をはじめとする目標資格への合格に向けて問題演習を行いITの知識や技術を身につける。また、制作実習を通して開発経験やアルゴリズム力を身につける。	3 通	136	△	○	○					○
28	○	Python	Pythonのプログラムの作成方法の基本を学ぶ。数値計算・テキスト処理・データ処理などを行うプログラムの作成方法や、問題解決のために適した代表的な標準ライブラリ又は外部ライブラリを用いて効率良くプログラミングを行う方法を学ぶ。	3 通	68	○	△	○	○				
29	○	Python演習	アプリケーションの作成を通してプログラム開発全体の流れを学ぶ。企画、スケジュール管理、チーム運営、プレゼンテーションなど開発に付帯する事柄についても体験を通じて学ぶ。	3 通	68	△	○	○	○				
30	○	ゲームエンジン	統合的なゲーム開発環境であるゲームエンジンを用いた効率的な開発手法を学ぶ。ミニゲームの制作演習を通して、ゲームエンジン特有の制作技法や表現手法、プログラミング技法を習得する。	3 通	136	△	○	○	○				
31	○	作品制作	ゲーム制作における企画・制作・運営を総合的に学習する。定期的な報告、プレゼンテーションを行い、より実務に近い形式でのゲーム制作を行う。また、開発に必要なツールやライブラリなどの習得も行う。	3 通	204	△	○	○	○				
32	○	デザインⅡ	ゲームソフト向けのコンテンツだけにとどまらずWebサイトやムービーなどにも活用できるような幅広いデザインの知識と技術を学び、画像や動画の作成に必要なツールの利用方法を習得する。	3 通	136	△	○	○					○
33	○	プロジェクト演習	制作実習や探求等のプロジェクトを実践し、スケジューリングおよびコミュニケーションなどのプロジェクト管理に必要な力を身につけることを目標とする。また、後期では制作した作品の公開を目指す。	3 通	340	△	○	○	○				
合計					33	科目		4386 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 各年次の進級要件を満たした者で、学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、卒業までに履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ各年次の出席率80%以上の者。		1学年の学期区分	2期
進級要件 学科の教育課程に定められた必修科目（選択必修科目を含む）のうち、当該年次で履修しなければならない科目を修得（成績評価3以上）し、かつ年間の出席率80%以上の者。			
卒業要件： 成績評価について 各期末の成績評価(100点満点)において、80点以上を5、60点以上80点未満を4、40点以上60点未満を3、20点以上40点未満を2、20点未満を1とする。成績評価は試験、平常評価、レポート、実習課題、合評審査により行う。			

<p>履修方法及び総授業時間数の計算方法</p> <p>1年次：必修科目（850時間） 選択必修科目（前期0時間、後期0時間、合計0時間を選択履修） 1年次修了に必要な授業時間は必修科目850時間＋選択必修科目0時間＝合計850時間</p> <p>2年次：必修科目（170時間） 選択必修科目（前期340時間、後期340時間、合計680時間を選択履修） 2年次修了に必要な授業時間は必修科目170時間＋選択必修科目680時間＝合計850時間</p> <p>3年次：必修科目（170時間） 選択必修科目（前期340時間、後期340時間、合計680時間を選択履修） 3年次修了に必要な授業時間は必修科目170時間＋選択必修科目680時間＝合計850時間</p> <p>学科の修了に必要な総授業時間数は1年次850時間＋2年次850時間＋3年次850時間＝合計2550時間</p>	<p>1学期の授業期間</p>	<p>17週</p>
---	-----------------	------------

（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。