

## 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				
熊本電子ビジネス 専門学校	昭和60年12月26日	真開 純洋	〒862-0976 熊本県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 壽一	〒862-0976 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656				
目的	本校は、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、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。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
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23年文部 科学大臣告示 第167号	—			
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	2240	196	84	1960	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
80 人の内数	47 人の内数	3 人の内数	28 人の内数	31 人の内数			
学期制度	■1学期:4月1日～9月30日 ■2学期:10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 履修科目の成績評価は、定期試験を主とし、出席状況、平常の学習状況、レポートの提出状況を加味し総合的に勘案して行う。			
長期休み	■学年始:4月1日～4月8日 ■夏季:7月24日～8月31日 ■冬季:12月24日～1月8日 ■学年末:3月23日～3月31日		卒業・進級条件	・出席率が80%以上であること ・履修科目すべてに合格すること ・学校で定める卒業基準検定に合格すること			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 保護者への連絡並びに三者面談		課外活動	■課外活動の種類 なし ■サークル活動: 無			
就職等の状況	■主な就職先、業界等 CAD設計、製造業等 ■就職率 <sup>※1</sup> : 66% ■卒業者に占める就職者の割合 <sup>※2</sup> : 66% ■その他 (平成 28 年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)		主な資格・検定等	CGクリエイター検定			
中途退学の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 2% 平成28年4月1日 在学者 44名 (平成28年4月1日 入学者を含む) 平成29年3月31日 在学者 43名 (平成29年3月31日 卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 ■中退防止のための取組 担任による個別ガイダンス並びに保護者を交えた面談等						
ホームページ	URL: <a href="http://www.denbi.ac.jp/">http://www.denbi.ac.jp/</a>						

## 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)

教育課程編成委員会は、就業先であるクリエイターの各業界で職務を遂行するために必要な、知識・技術・技能などについて分析し、専門課程に必要な授業科目・授業内容・方法の改善・工夫などについて提言を行う。その提言に基づき、本専門課程において、教育課程等の編成を行い、専門的、かつ実践的な職業教育を行う。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年4月1日現在

名前	所属
有働 賢二	株式会社ぐるぐる
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)
真開 純洋	熊本電子ビジネス専門学校
工藤 茂登巳	熊本電子ビジネス専門学校
山下 栄治	熊本電子ビジネス専門学校
高木 英成	熊本電子ビジネス専門学校
下川 喜久雄	熊本電子ビジネス専門学校

(開催日時)

第1回 平成29年 3月17日 14:00~15:30

第2回 平成29年 7月28日 15:30~17:00

## 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)

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。ここでは実践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。

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. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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いく。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。

## 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29年8月1日現在

名前	所属
吉村 遵博	日本アルゴリズム株式会社
有働 賢二	株式会社ぐるぐる
小林 洋平	株式会社フルスケール
山内 光代	株式会社産業開発研究所
玉城 直	熊本駅前ビル株式会社
藤本 稔	慶誠高等学校
緒方 和美	在校生保護者
工藤 知保	平成9年度卒業生

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL:<http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html>

## 5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL:<http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html>

授業科目等の概要

(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29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			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		
○			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	42	2	○						○	○	
	○		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前	28	2	○						○		
○			社会人基礎(NIE)	知る力、考える力、表現する力を身につけ、グループワークを通してコミュニケーション力の必要性を知る。	1前	28	2	○						○		
	○		映像編集 I	映像編集ソフトウェアの基本操作を学び、アニメや実写映画・ドラマ等の映像を制作するために必要なプロセス・画像・映像素材データの編集、コンポジット、特殊効果、動画ファイルの出力といった基礎技術を学習する。	1後	84	4			○					○	
	○		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	296	9			○					○	
○			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	70	3	○						○		

○	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	70	3	○														○
○	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	350	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一つの制作技術のブラッシュアップを目指す。	2前	260	8							○								○
○	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	354	11							○								○
○	キャラクターデザイン	イメージを形にするために必要な道具(絵具、筆、鉛筆等)の使いこなしを身につけつつ自分の中にあるイメージを自覚できることを目標とする。また、絵画の要素となる量感、質感、タッチとは何かを理解しつつその要素を表現するために必要な形をとる技術、トーンをとる技術、線の描き方を身に付ける。さらに、身に付けた基礎能力で創造力と想像力をフルに発揮し、個性的でオリジナリティあふれるキャラクターを生み出しコンピュータグラフィックス、ゲーム用コンテンツに反映させる。	2通	204	6							○								○
○	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	68	2							○								○
○	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後	56	2							○								○
○	スカルプティング	スカルプティングソフトウェアを使用して立体造形に必要なスキルを学ぶ。人体を中心に体の筋肉や骨格の構造を観察、理解しながら正確な形を捉える感覚と造形力を養う。	1後	84	3							○								○

○	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	204	6				○						○
○	表現技法	より良い人間関係を築くため、自己分析を進めながら、自らの考えや感情を言葉や文章で相手に伝える訓練をする。	1 後	42	2				○						○
合計			16 科目	2240単位時間( 75 単位)											

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	20週

## 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				
熊本電子ビジネス専門学校	昭和60年12月26日	真開 純洋	〒862-0976 熊本県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 壽一	〒862-0976 熊本県熊本市中央区九品寺2丁目2-38 (電話) 096-362-5656				
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ともに、ゲームソフト制作に必要なプログラミング技術の習得と、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。						
分野	課程名	学科名		専門士	高度専門士		
工業	工業	デジタルクリエイター科 (ゲームプログラマコース)		平成23年文部科学大臣告示第167号	—		
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	2240	1126	734	380	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数		兼任教員数	総教員数		
80 人の内数	47 人の内数	3 人の内数		28 人の内数	31 人の内数		
学期制度	<ul style="list-style-type: none"> <li>■1学期:4月1日～9月30日</li> <li>■2学期:10月1日～3月31日</li> </ul>		成績評価		<ul style="list-style-type: none"> <li>■成績表: 有</li> <li>■成績評価の基準・方法 履修科目の成績評価は、定期試験を主とし、出席状況、平常の学習状況、レポートの提出状況を加味し総合的に勘案して行う。</li> </ul>		
長期休み	<ul style="list-style-type: none"> <li>■学年始:4月1日～4月8日</li> <li>■夏季:7月24日～8月31日</li> <li>■冬季:12月24日～1月8日</li> <li>■学年末:3月23日～3月31日</li> </ul>		卒業・進級条件		<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%以上であること</li> <li>・履修科目すべてに合格すること</li> <li>・学校で定める卒業基準検定に合格すること</li> </ul>		
生徒指導	<ul style="list-style-type: none"> <li>■クラス担任制: 有</li> <li>■長期欠席者への指導等の対応 保護者への連絡並びに三者面談</li> </ul>		課外活動		<ul style="list-style-type: none"> <li>■課外活動の種類 なし</li> <li>■サークル活動: 無</li> </ul>		
就職等の状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>■主な就職先、業界等 ソフトハウス、製造業等</li> <li>■就職率<sup>※1</sup>: 100%</li> <li>■卒業者に占める就職者の割合<sup>※2</sup>: 92%</li> <li>■その他</li> </ul> <p>(平成 28 年度卒業者に関する平成29年5月1日時点の情報)</p>		主な資格・検定等		CGエンジニア検定		
中途退学の現状	<ul style="list-style-type: none"> <li>■中途退学者 1名 平成28年4月1日 在学者 44名 (平成28年4月1日 入学者を含む) 平成29年3月31日 在学者 43名 (平成29年3月31日 卒業者を含む)</li> <li>■中退率 2%</li> <li>■中途退学の主な理由 ・進路変更、学習意欲の低下等</li> <li>■中退防止のための取組 担任による個別ガイダンス並びに保護者を交えた面談等</li> </ul>						
ホームページ	URL: <a href="http://www.denbi.ac.jp/">http://www.denbi.ac.jp/</a>						

## 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)

教育課程編成委員会は、就業先であるクリエイターの各業界で職務を遂行するために必要な、知識・技術・技能などについて分析し、専門課程に必要な授業科目・授業内容・方法の改善・工夫などについて提言を行う。その提言に基づき、本専門課程において、教育課程等の編成を行い、専門的、かつ実践的な職業教育を行う。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成29年4月1日現在

名前	所属
有働 賢二	株式会社ぐるぐる
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)
真開 純洋	熊本電子ビジネス専門学校
工藤 茂登巳	熊本電子ビジネス専門学校
山下 栄治	熊本電子ビジネス専門学校
高木 英成	熊本電子ビジネス専門学校
下川 喜久雄	熊本電子ビジネス専門学校

(開催日時)

第1回 平成29年 3月17日 14:00～15:30

第2回 平成29年 7月28日 15:30～17:00

## 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)

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。

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. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

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いく。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。

## 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29年8月1日現在

名前	所属
吉村 遵博	日本アルゴリズム株式会社
有働 賢二	株式会社ぐるぐる
小林 洋平	株式会社フルスケール
山内 光代	株式会社産業開発研究所
玉城 直	熊本駅前ビル株式会社
藤本 稔	慶誠高等学校
緒方 和美	在校生保護者
工藤 知保	平成9年度卒業生

(学校関係者評価結果の公表方法)

[URL:http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html](http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html)

## 5. 情報提供

(情報提供の方法)

[URL:http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html](http://www.denbi.ac.jp/about/publishing.html)

授業科目等の概要

(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コース) 平成29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			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	
○			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	42	2		○					○	○
○			社会人基礎(NIE)	知る力、考える力、表現する力を身につけ、を通してコミュニケーション力の必要性を知る。	1前	28	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	70	3	○						○	
○			表現技法	より良い人間関係を築くため、自己分析を進めながら、自らの考えや感情を言葉や文章で相手に伝える訓練をする。	1後	42	2		○						○
	○		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前	98	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。また、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が習得する。	1通	350	10		○						○
	○		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	310	13	○							○
	○		ゲーム数学	数と式、方程式、関数、平方根、図形の項目を学習する。	1通	182	8	○			○			○	
	○		ゲームメカニクス	プレイヤーをゲームに惹きつける仕組みや、ゲームの完成度を高めるためのレベルデザインを学習する。	1前	98	4	○							○



○	○	○	ゲームプログラミングⅡ	Unityを使用し、ゲームを作成する。CGコースとの連携を通して、コミュニケーション能力の向上もねらう。	2前	300	9	○	○	○			
○	○	○	C++	ゲーム制作のスタンダード言語であるC++を学習する。クラスを理解することによって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	340	10	○	○	○			
○	○	○	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	380	11		○	○	○		
合計			12科目			2240単位時間(78単位)							

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	20週