

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			
龍馬情報ビジネス&フード専門学校		昭和61年1月28日	校長 中川 隆	〒780-0056 (住所) 高知市 北本町 1-12-6 (電話) 088-825-0077			
設置者名		設立認可年月日	代表者名	所在地			
学校法人龍馬学園		平成1年3月23日	理事長 佐竹 新市	〒780-0056 (住所) 高知市 北本町 1-12-6 (電話) 088-825-0077			
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	工業関係専門課程	ゲームクリエイター学科	平成23(2011)年度	-	平成26(2014)年度		
学科の目的	ゲーム制作に必要な知識や技術を総合的に学習する。ビジネスシーンで頻りに利用されるワープロソフトや表計算ソフト、プレゼンテーション能力やビジネスマナー等を学び、ゲーム業界はもとより、幅広い分野で活躍する人材を育てる事を目的とする。						
学科の特徴(取得可能な資格、中退率等)	応用情報技術者試験、基本情報技術者試験、サーティファイ情報処理技術者能力認定試験、サーティファイC言語プログラミング能力認定試験 中退率4.3%						
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	※単位時間、単位いずれかに記入 1,758 単位時間	699 単位時間	432 単位時間	447 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)	留學生割合(B/A)	中退率			
40人	43人	0人	0%	4%			
就職等の状況	■卒業者数(C)		22人				
	■就職希望者数(D)		21人				
	■就職者数(E)		21人				
	■地元就職者数(F)		5人				
	■就職率(E/D)		100%				
	■就職者に占める地元就職者の割合(F/E)		24%				
	■卒業者に占める就職者の割合(E/C)		95%				
	■進学者数		0人				
	■その他						
	就職辞退者1名						
(令和5年度卒業者に関する令和6年5月1日時点の情報)							
■主な就職先、業界等		コンピュータソフトウェア会社、ゲームサーバ開発業、製造業、スーパーマーケット					
(令和5年度卒業生)							
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: ※有の場合、例えば以下について任意記載		0		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	https://www.ryoma.ac.jp/kcc/course/game.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						1,758 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						63 単位時間
	うち企業等と連携した演習の授業時数						0 単位時間
	うち必修授業時数						1,758 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						63 単位時間
	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数						0 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)						0 単位時間
	(B: 単位数による算定)						
	総単位数						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遡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)				5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)				2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)				0人
	⑤ その他		(専修学校設置基準第41条第1項第5号)				1人
	計					8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					7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

ゲームクリエイター学科では、時代をリードするIT技術者を養成することを教育目的としており、情報処理関係団体及びIT関連企業の役職者等を教育課程編成委員会委員に選任し、IT業界の専門性の動向、新たな技術動向に関する知識・技術について、関係者からの意見等を十分に反映して、より実践的な授業科目、授業の内容・方法の改善を図っていく方針で

(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

専門性に関する動向や地域産業振興の方向性等について意見交換等を通じて、より実践的な職業教育の質を確保することを目的とした委員会を置く。

教育課程編成委員会での審議内容を学科で共有後、学科内でカリキュラム編成会議を行う。

カリキュラム編成会議の結果を、教務総括会にて報告し承認され採用される。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
加藤 稔	高知県情報産業協会	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	①
高橋 健太	株式会社真面目	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	③
中川 隆	龍馬情報ビジネス&フード専門学校	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	-
西成 和広	龍馬情報ビジネス&フード専門学校	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	-
鳴瀧 学志	龍馬情報ビジネス&フード専門学校	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	-
川村 剛久	龍馬情報ビジネス&フード専門学校	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2年)	-
内藤 正勝	龍馬情報ビジネス&フード専門学校	令和5年9月1日～令和7年8月31日(2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2回 8月、2月

(開催日時(実績))

第1回 令和5年7月31日 17:30～18:30

第2回 令和6年2月2日 17:30～18:30

(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

※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。

編成委員よりゲームクリエイター学科のグラフィック関係の授業で、Figma(フィグマ)というアプリがあり、シェアを拡大しているので検討してみてもどうかとの助言があった、現在授業で使用しているアプリケーション(PhotoShop・Illustrator)と比較検討する。

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

最近の技術動向を踏まえ、現場に必要な知識・技術を具体的に身に付けさせるため、企業へのヒアリング等を通じて重要項目や課題を抽出し、その結果にもとづいた解決・改善内容を実習や演習内容に反映できるよう企業と連携しながら計画を進める。また実習・演習等の実施後には企業及び学生からの報告を元に、その効果を検証しながら改善・改良を図る。

(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

連携先企業等の担当者と学校担当者間で、授業形態やシラバスの確認を行い、また評価項目に関しては、その内容とレベルを協議し確認している。実習・演習等の期間中はどのような指導を学生が受け、どのように向上したのかを企業等の担当者から適宜、具体的な報告を受けている。また、その実効性について企業側と学校側とで具体的な検討ができるよう体制を敷いている。

(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
ゲームプランニング	学内授業	アイデアを発見し、それを形にして行く為の様々な要素を段階的に修得する。企業と連携しより実践的なゲームプランニングの実習を行う。	株式会社オルトプラス高知

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

研修等は本校の教職員研修規程に基づき、計画し実施する。当校が実施する研修は、①新任者研修、②管理職研修、③養成研修に分けて行われており、県内外の各科に関わる業界関係団体や、教育関係団体が主催する研修などに積極的に参加させている。研修等の参加に当たっては、校長又は部門の長が本人のキャリアや適性、意欲等を考慮し、また学校全体の状況等も踏まえ、戦略的に研修を計画している。

(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： 情報処理技術者試験対策等研修

連携企業等： 岡山情報ビジネス学院

期間： 令和5年8月9日

対象： 当校情報系教員

内容 情報処理技術者試験対策並びに先端技術等の研修及び意見交換を行う。また、授業において新技術の取り入れ方を研修する。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 人が育つファシリテーション講座

連携企業等： 一般社団法人REIONE

期間： 令和5年12月25日

対象： 当学園教員

内容 主体的に社会で活躍できる学生を育てるための、ファシリテーションテクニックを習得する。

(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:	基本情報科目Bの解法と指導ポイント	連携企業等:	株式会社 インフォテックサーブ
期間:	令和6年8月29日、令和6年9月2日	対象:	専門学校教員
内容	近年の基本情報技術者試験に対する問題演習方法や、効果的な学習指導方針についての講習にオンラインで参加した。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	相手の参加を引き出すコミュニケーション	連携企業等:	一般社団法人REIONE
期間:	令和6年12月25日	対象:	当学園教員
内容	学生が自身の情報を発しやすい環境の構築と、教員が生徒の状態を把握しやすくする方法に焦点を当て、学生が主体的に授業に参加する手法を学ぶ。		

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

当校では「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づき自己点検評価を行っており、作成した資料を元に学校関係者に意見を聞き、教育活動の改善に努めていく方針である。

(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	建学の精神・教育理念、教育目的・教育目標
(2)学校運営	管理運営
(3)教育活動	教育の内容
(4)学修成果	教育目標の達成度と教育効果
(5)学生支援	学生支援
(6)教育環境	教育の実施体制
(7)学生の受入れ募集	学生支援
(8)財務	財務
(9)法令等の遵守	改革・改善
(10)社会貢献・地域貢献	社会的活動
(11)国際交流	

※(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

学科の学生数に対する教員負担が多いのではないかという意見から、教員を新たに採用した。各学科教員が増えたというわけではないが、システム工学科、情報システム学科、ゲームクリエイター学科では教員が横断して授業を受け持つ為、教員負担の軽減につながっている。

(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
加藤 稔	高知県情報産業協会	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	業界関係者
岩郷 雄介	高知県製パン協同組合	令和5年5月1日～令和7年4月30日(2年)	業界関係者
福永 龍雄	パシフィックソフトウェア開発株式会社	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	企業関係者
矢野 太久	矢野平八会計事務所	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	企業関係者
宮本 高憲	株式会社 高南メディカル	令和6年7月1日～令和8年6月30日(2年)	企業関係者
坂本 昌二	高知高等学院	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	教育関係有識者
安井 裕治	南放セーラー広告株式会社	令和5年10月1日～令和7年9月30日(2年)	卒業生

※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.ryoma.ac.jp/disclosures/index.html>

公表時期: 令和6年11月1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

企業等と密接かつ組織的連携体制を確保し、より質の高い教育を学生に提供することを目的として、企業等の学校関係者に対して、学校の教育活動、その他学校運営の状況に関する情報を積極的に提供する。

(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	学校紹介
(2) 各学科等の教育	設置学科
(3) 教職員	教員名簿
(4) キャリア教育・実践的職業教育	実践的職業教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	キャンパスライフ
(6) 学生の生活支援	募集要項
(7) 学生納付金・修学支援	募集要項
(8) 学校の財務	財務情報
(9) 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

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他())

URL: <https://www.ryoma.ac.jp/kcc/index.html>

公表時期: 令和6年11月1日

授業科目等の概要

(工業関係専門課程ゲームクリエイター学科)															
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		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	
1	○			プログラミング	基本情報技術者試験、科目Bで必要となる疑似言語及び、プログラミングに欠かせないアルゴリズムの仕組み（流れ）を習得する。	1前	72		○			○	○		
2	○			C言語	ゲーム業界で使用されるC言語を基礎から学ぶと同時に、プログラミングに欠かせないアルゴリズムの仕組み（流れ）を習得する。	1通	100		○			○	○		
3	○			システム開発	基本情報技術者試験の範囲、システム開発について開発技術、用語を理解する。	1前	28		○			○	○		
4	○			情報管理と情報戦略	基本情報技術者試験の範囲マネジメントとストラテジについて、各種技法と計算方法、用語を理解する。	1前	81		○			○	○		
5	○			コンピュータ概論	コンピュータ用語の基礎や計算を学び、各種コンピュータ関連の検定に合格するための知識を習得する。	1前	141		○			○	○		
6	○			パソコン実習 I	幅広く使用されている表計算ソフトの使用方法を学ぶ。合わせて、基本的なパソコンの操作方法も習得する。	1通	96				○	○	○		
7	○			Unity実習 I	ゲームエンジンであるUnityの操作方法を学び、これまで学んできたC言語の知識・技術を応用してC#を学び、実際にゲームの作成を行う。	1後	45				○	○	○		
8	○			プレゼンテーション	プレゼンテーション（発表）に求められる基本的な技術（話し方や情報のまとめ方など）を身につけることを目的とする。	1後	39				○	○	○		
9	○			データベース	データベースの役割を理解するとともに効果的なテーブル設計手法とSQL実習を通して様々なSQLをか何でいき、実践的に扱えるような技術を習得することを目的とする。	1後	60			○		○	○		
10	○			国家試験対策	情報処理技術者試験（IPA主催）の合格を目指し、特定の製品やソフトウェアに関する学習ではなく、情報技術の背景として知るべき原理や基礎となる知識・技能について、幅広く総合的に学習することを目的とする。	1後	118		○			○	○		
11	○			ビジネス実務 I	挨拶、入退室、接客の基本用語、学校への電話連絡、敬語、面接用入退室について自然に感じよく実践できるよう、ロールプレイングを中心に行う。	1通	86			○		○	○		
12	○			ゲームプランニング	アイデアを発見し、それを形にして行く為の様々な要素を段階的に修得する。企業と連携しより実践的なゲームプランニングの実習をおこなう。	2前	63				○	○	○	○	

13	○		Unity実習Ⅱ	ゲームエンジンであるUnityの操作方法を学び、基礎的な動きを組み合わせて2D・3Dの中規模ゲームを作成する。	2 前	85					○	○	○			
14	○		画像処理	画像処理ソフトであるPhotoshopや、グラフィックデザインソフトであるIllustratorの使用方法を基礎から学び、画像の加工編集方法やキャラクターデザイン・アニメーションの制作方法を習得する。	2 通	203					○	○	○			
15	○		サウンド実習	デジタルオーディオワークステーションの使用方法、シンセサイザーによる音作りなど、より実践的な技術を実習を通じて習得する。	2 通	48					○	○	○			
16	○		卒業制作	グループに分かれてオリジナルゲームの企画、開発、発表を行うことで協力することの大切さ、責任感を養う。これまで学んだ技術、知識を駆使してゲーム制作を行う。	2 後	239					○	○	○			
17	○		パソコン実習Ⅱ	Wordの操作方法を学び、サーティファイ情報処理能力認定委員会主催 ワードプロセッサ技能認定試験3級以上の合格を目指す。	2 前	36					○	○	○			
18	○		国家試験対策（応用/基本 分割）	情報処理技術者試験（IPA主催）の合格を目指し、特定の製品やソフトウェアに関する学習ではなく、情報技術の背景として知るべき原理や基礎となる知識・技能について、幅広く総合的に学習することを目的とする。	2 前	137					○	○	○			
19	○		ビジネス実務Ⅱ	電話対応を始め、社会人としてのマナーについて総合的なレベルアップを図る。また、チームワークを体験するワークショップを行い、積極性や協調性、対話、折衝力を向上させる。	2 通	69					○	○	○			
合計						19	科目			1758	(単位時間)					

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： 科目ごとの総合評価が全てC以上		1学年の学期区分	2期
履修方法： 必須科目を履修すること		1学期の授業期間	16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。