

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 | | |
| 国際情報ビジネス専門学校 | | 昭和60年3月16日 | | 大森 義紀 | | 〒 320-0811 (住所) 栃木県宇都宮市大通り1丁目2番5号 (電話) 028(622)8110 | | |
| 設置者名 | | 設立認可年月日 | | 代表者名 | | 所在地 | | |
| 学校法人ティビシイ学院 | | 昭和60年3月16日 | | 齋藤 武士 | | 〒 320-0811 (住所) 栃木県宇都宮市大通り1丁目2番5号～6 (電話) 028-622-8110 | | |
| 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 | | |
| 文化・教養 | 文化教養専門課程 | eスポーツ学科 eスポーツゲームクリエイターコース | | 令和 3(2021)年度 | | | | |
| 学科の目的 | eスポーツプレイヤーとしてのテクニックや3DCG、映像の技術、基礎能力を習得し、業界で中核となる人材を養成する。技術、人間性ともに即戦力となる人材を養成する。 | | | | | | | |
| 学科の特徴(取得可能な資格、中退率等) | ゲームのトレーニングやCG・映像の基礎、IllustratorやPhotoshopのソフトのオペレーションを学ぶ。Webクリエイター検定、CG検定、Illustrator能力認定試験等 | | | | | | | |
| 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 | 1,950 単位時間 | 480 単位時間 | 1,470 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 | | | |
| 40 人 | 19 人 | 0 人 | | 0 % | 5 % | | | |
| 就職等の状況 | ■卒業者数(C) : 6 人 | | | | | | | |
| | ■就職希望者数(D) : 6 人 | | | | | | | |
| | ■就職者数(E) : 6 人 | | | | | | | |
| | ■地元就職者数(F) 10 人 | | | | | | | |
| | ■就職率(E/D) 100 % | | | | | | | |
| | ■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) 100 % | | | | | | | |
| | ■卒業者に占める就職者の割合(E/C) % | | | | | | | |
| | ■進学者数 0 人 | | | | | | | |
| | ■その他 | | | | | | | |
| | 履歴書の書き方及び面接練習、就職模擬試験、就職相談 | | | | | | | |
| 第三者による学校評価 | (令和 6 年度卒業生に関する令和 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) 株式会社アスパーク、株式会社平山、株式会社ユーユーワールド、インパースネット株式会社、株式会社クスリのアオキ、株式会社エクシードキャリア、株式会社インソースマーケティングデザイン | | | | | | | |
| 当該学科のホームページURL | ■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 | | | | | | | |
| | 評価団体: | | 受審年月: | | 評価結果を掲載したホームページURL | | | |
| https://www.business.tbc-u.ac.jp/course/e-sport/ | | | | | | | | |
| 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 | | 1,950 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 | | 840 単位時間 | | | | | |
| | うち必修授業時数 | | 1,950 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 | | 840 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 | | 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) | | 1 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) | | 0 人 | | | | | |
| | ⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号) | | 2 人 | | | | | |
| | 計 | | 3 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 | | 1 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

専門性に関する動向や地域産業振興の方向性などについて意見交換を行うことで、より実践的な職業教育の質を確保する事を目的とする。意見交換した内容をカリキュラム会議にて精査し、次年度以降の授業実施科目および授業内容の創意工夫等に繋げていく。

(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

学生の就業先であるクリエイティブ業界で必要とされる技術動向、資質を育てるために必要な授業内容の意見を頂きカリキュラムに反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和7年8月21日現在

| 名 前 | 所 属 | 任期 | 種別 |
|--------|----------------------|------------------------|----|
| 木内 裕祐 | 一般社団法人 eスポーツとちぎ 代表理事 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | ① |
| 寺本 拓也 | ANSER.M.GAMING 代表 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | ③ |
| 高橋 英基 | コムスタ 代表 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | ③ |
| 林 秀則 | 林デジタル工務店 | 令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年) | ③ |
| 村上 敏成 | バップエンタープライズ 有限会社 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | ③ |
| 伊藤 由崇 | eスポーツ学科 責任者 | | |
| 佐々木 愛希 | eスポーツ学科 担当教員 | | |

※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、1月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年8月29日 15:20～16:20

第2回 令和7年1月23日 15:30～16:20

(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。

教育課程編成委員会で出された意見については、学科会等で十分審議し、既存の授業で改善が可能なものはシラバスの内容を見直すこととする。新たな授業科目として取り入れるべき内容のものに関しては、企業と連携をとりながら具体案を検討し、カリキュラムの改善を図るよう取り組んでいる。また、業界動向を鑑みて将来的に必要な知識等があれば、カリキュラムに反映できるか模索する。

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

最近の社会情勢を踏まえ、現場で必要な知識・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

普段の教養を中心とした授業と異なり、職場において必要な実践的知識・技能を身につける場を作る。学内で習得した基本知識や技術を社会人としての要求レベルで確認させる。連携先企業等の担当者と学校担当者との間で、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 |
|------------------|---------------------------|----------------------------|----------------|
| e-sportsトレーニング基礎 | 2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当 | eスポーツの基本から現場に活かせる基礎力を身につける | ANSER.M.GAMING |

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

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。

(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： 「CGとアニメーションの仕事」 | 連携企業等： 有限会社 林デジタル工務店 |
| 期間： 令和6年4月11日（木） | 対象： 教員 |
| 内容 CGとアニメーション業界についての講話 | |

② 指導力の修得・向上のための研修等

| | |
|---|-----------------|
| 研修名： 就職サイトと教員のかかわり方 | 連携企業等： 株式会社マイナビ |
| 期間： 令和6年11月6日（木） | 対象： 教員 |
| 内容 学校求人ではなく、就職サイトを利用し、就職活動をする場合に担任や就職部はどこまでかわればよいのかを学ぶ。 | |

(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： 「CGとアニメーションの仕事」 | 連携企業等： 有限会社 林デジタル工務店 |
| 期間： 令和7年4月10日（木） | 対象： 教員 |
| 内容 CGとアニメーション業界についての講話 | |

② 指導力の修得・向上のための研修等

| | |
|---|--------------------------|
| 研修名： SNS研修 | 連携企業等： 株式会社ジールコミュニケーションズ |
| 期間： 令和7年4月22日（火） | 対象： 教員 |
| 内容 SNSでのトラブルが増加している背景を踏まえ、SNSの知識や活用する力（リテラシー）の向上を目的とする。 | |

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

教育の質の向上につながる学校運営や教育活動の改善に関しては、短期的な計画を立て迅速に対応し、学生支援、教育環境の改善など学生や保護者に対する満足度の向上につながる改善及び社会や地域への貢献に関しては、継続的な取り組みができるよう体制を整える。地域のニーズに対応する学科の改編や新設及び財務の安定化に関しては、中長期的な計画に基づき積極的な姿勢で臨む。

(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(建学の精神)・目的・目標、育成人材像を明文化され、学生・保護者等に周知されているか ・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 | ・学校の管理・運営体制が確立しているかどうか |
| (3)教育活動 | 各学科の教育目標、育成人材像に向け ・カリキュラムの作成などの取り組みをしているか ・実践的な職業教育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 ・要件を備えた教員は確保しているか ・教員の指導力育成の取組がなされているか |
| (4)学修成果 | ・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 |
| (5)学生支援 | ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて入学前から卒業後まで学生支援が整備され組織的に行われているか(在学時)(卒業後) ・上記以外を通じての学生支援 |
| (6)教育環境 | ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて教育環境が整備・活用されているか ・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 | ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学納金は妥当なものとなっているか |
| (8)財務 | ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているか ・予算収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・会計監査が適切におこなわれているか ・財務情報の公開の体制はできているか |
| (9)法令等の遵守 | ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて自己点検・評価活動の実施体制が確立して改革・改善を実施し、公開しているか |
| (10)社会貢献・地域貢献 | ・各学科の教育目標、育成人材像に向けて自己点検・評価活動の実施体制が確立して改革・改善を実施し、公開しているか |
| (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

自己点検・評価結果をもとに、学校運営に関わる意見を様々な視点から広く聴取し、早期に改善を図るべき事項と中長期に対処すべき事項を区別した上で、当校の教育の質を維持・向上させるために、具体的な学習環境や教育体制の整備計画を立てて、実行していく。

(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 |
|--------|-----------------------------|------------------------|-------|
| 和氣 悟志 | アップデート株式会社 代表取締役 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 鈴木 則之 | 一般社団法人栃木県情報サービス産業協会 人材育成委員長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 村上 敏成 | バップエンタープライズ有限公司 代表 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 高橋 英基 | コムスタ 代表 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 林 秀則 | 林デジタル工務店 代表取締役 | 令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 木内 裕祐 | 一般社団法人 e スポーツとちぎ 代表理事 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 寺本 拓也 | ANSER.M.GAMING 代表 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 佐藤 博美 | Original Life Design 代表 | 令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 野沢 恭久 | 商工会議所中小企業相談所 所長兼経営支援部長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 小田島 建夫 | 栃木県防衛協会 副会長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 森 雄二 | 北関東総合警備保障株式会社 人事部副部長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 吉川 成彰 | 株式会社国際ツーリストサロン 代表取締役 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 君島 修 | 一般社団法人宇都宮観光コンベンション協会 事務局長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 青柳 辰巳 | 栃木県介護福祉士会 理事 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 齋藤 和孝 | 株式会社照和 代表取締役 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 山中 康彰 | 栃木県済生会宇都宮病院 人事副部長兼人事課長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 小川 澄恵 | 栃木県パラスポーツ協会指導者協議会 理事 | 令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年) | 企業等委員 |
| 海野 仁昭 | 宇都宮市私立保育園協会 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 |
| 伊勢崎 栄子 | 社会福祉法人白百合会 しらゆり幼稚園 副園長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 真尾 和明 | 株式会社A・S・Continue 代表取締役 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | 卒業生 |
| 船戸 洋一 | みのりの会 会長 | 令和6年4月1日～令和8年3月31日(2年) | PTA |
| 野澤 昭夫 | 寺町自治会 会長 | 令和7年4月1日～令和8年3月31日(1年) | 自治会 |

※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.business.tbc-u.ac.jp/about/disclosure/>

公表時期: 令和7年9月30日

公表時期: 令和7年9月30日

授業科目等の概要

| (文化教養専門課程 eスポーツ学科eスポーツゲームクリエイターコース) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|----|------|------|------------------|----------------------------|---------|--------------|----------------|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| | 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 | ○ | | | e-sportsトレーニング基礎 | FPS, 格闘、MOBAの競技種目の基礎演習 | 1・2通 | 840 | | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 2 | ○ | | | CGクリエイター概論 | CGクリエイター検定対策 | 2通 | 60 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 3 | ○ | | | ネットワーク概論 | ネットワークの基礎学習 | 1通 | 60 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 4 | ○ | | | C言語概論 | C言語検定対策 | 1通 | 120 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 5 | ○ | | | ゲーム制作概論 | ゲームの製作の基礎学習 | 1通 | 120 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 6 | ○ | | | 映像制作実習 | 映像制作の基礎の習得 | 1通 | 120 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 7 | ○ | | | 就職実務 | 履歴書・エントリーシート、面接練習 | 1・2通 | 60 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 8 | ○ | | | I T 概論 | ITパスポート試験対策 | 2通 | 120 | | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 9 | ○ | | | CG制作実習 | M A Y A による 3 D C G の基礎の習得 | 2通 | 120 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 10 | ○ | | | 校外学習 | 宿泊研修 | 2通 | 60 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 11 | ○ | | | 総合学習 | インターンシップ、研修旅行 | 2通 | 30 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 12 | | ○ | | ゲームプログラミング | UNITYによるC#の演習 | 2通 | 120 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 13 | | ○ | | ゲーム制作 | UNITYによるゲーム制作 | 2通 | 120 | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 合計 | | | | | 13 科目 | | | 1950 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: 基準検定取得・科目ごとの総合評価がすべてC以上・科目出席率70%以上・学費及び補助活動費が納入済 | | 1 学年の学期区分 | 前後 期 |
| 履修方法: 授業科目を定められた年次に履修 (学年ごとに1年ずつ留年可能) | | 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。