

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																			
麻生情報ビジネス専門学校		昭和60年12月24日		竹口 伸一郎		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291																			
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地																			
学校法人麻生塾		昭和26年3月12日		麻生 健		〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5999																			
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	ゲームクリエイター専攻科		-	平成22年文部科学省 告示第34号																				
学科の目的		3DCGプログラミングからネットワークプログラミングまで、高度なプログラム言語習得を目指し、ゲーム業界の最先端で活躍できる人材を育成する。																							
認定年月日		平成26年3月31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																		
4年	昼間	3684		1134	2550	0	0																		
	単位時間																								
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																		
120人		142人		4人	4人	4人	8人																		
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 確認テストなどの総合評価																				
長期休み	■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月8日 ■学年末:3月18日～4月15日			卒業・進級条件	1. 指定科目全ての修得 2. 学年の出席率90%以上 3. 卒業基準検定の取得 4. 学生としてふさわしい生活態度																				
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 面談、保護者への電話連絡及び面談(ガイダンスの実施)			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動																				
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成28年度卒業生) ゲーム業界、IT業界			主な学修成果(資格・検定等)※3	■サークル活動: 有 ■国家資格・検定/その他・民間検定等 (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)																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種別</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>②</td> <td>31人</td> <td>21人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種別	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	②	31人	21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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等
資格・検定名	種別	受験者数	合格者数																						
基本情報技術者試験	②	31人	21人																						
中途退学の現状	■中途退学者 5名 平成28年4月1日時点において、在学者139名(平成28年4月1日入学者を含む) 平成29年3月31日時点において、在学者134名(平成29年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 学業継続への意欲低下、経済的理由による学業継続困難			■中退率 3.6%																					
	■中退防止・中退者支援のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など																								
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 経済的理由により修学困難である者に対して授業料を減免する。 東日本大震災により被災し進学が困難になった者を対象に入学金・校納金・寮費を卒業まで全額免除する。 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象 ※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: 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: http://www.asoiuku.ac.jp/abcc/																								

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

ゲーム業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、企業からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署による企業に対してアンケートを実施。それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部と就職課で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会で各方面からの意見を集約し承認を得て授業科目の開設や方法の改善としてまとめる。同委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (1)カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項
- (2)各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項
- (3)教科書・教材の選定に関する事項
- (4)その他教員としての資質能力の育成に必要な研修に関する事項

使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

学校内部の組織として、学科長や就職課を中心としたカリキュラム会議を運営し、カリキュラムのベースとなる案を作成する。前年度の報告と作成したカリキュラム案を元に教育課程編成委員会がカリキュラム改善に向けた意見を提案する。それらの意見を踏まえてカリキュラム会議により新しいカリキュラムを検討し作成する。教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

- (1)麻生塾各校の校長
- (2)麻生塾各校の副校長または事務局長
- (3)学科長
- (4)専攻分野に関する企業等の役職員または有識者 2人以上
- (5)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の委員長は学科長が務め、教育課程編成委員会の意見は、学科長が主宰する各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、改変や、授業方法の改善・工夫)などにてできる限り反映する。

(教育課程編成委員会、カリキュラム会議の組織上の位置づけについては、添付資料:内部コミュニケーション一覧ならびに 法人・学校組織図 を参照のこと。)

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成29年11月1日現在

名前	所属	任期	種別
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成29年4月1日～平成30年3月31日	①
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成29年4月1日～平成30年3月31日	②
今井 翔太	エピック・ゲームズ・ジャパン コミュニティ・マネージャー	平成29年4月1日～平成30年3月31日	③
竹口 伸一郎	麻生情報ビジネス専門学校 校長	平成29年4月1日～平成30年3月31日	
荒木 俊弘	麻生情報ビジネス専門学校 校長代行	平成29年4月1日～平成30年3月31日	
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任	平成29年4月1日～平成30年3月31日	
青柳 孝浩	麻生情報ビジネス専門学校	平成29年4月1日～平成30年3月31日	
川野 竜一	麻生情報ビジネス専門学校	平成29年4月1日～平成30年3月31日	

※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。

- 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

原則:年度毎に2回実施

第1回 6月:前年度カリキュラムについて 第2回10月:1回目を受けて修正案説明(次年度カリキュラム)

(開催日時)

平成28年度 第1回 平成28年7月1日 17:00～18:30

平成28年度 第2回 平成28年10月28日 17:00～18:00

平成29年度 第1回 平成29年6月30日 17:00～18:00

(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

授業としては、きちんとプログラマとしての技術が高い学生を育成して欲しいというご意見から、ゲームエンジンなどのツールを使う事なくプログラミングの強化を図る。特に3年次の「ゲーム開発演習Ⅰ・Ⅱ」においてC++言語によるゲームプログラムの課題に取り組んでいく。

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

ゲーム制作に関する知識・プログラミング言語の知識だけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂く。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

2年次の「ゲームプログラミング」において、実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。各課題テーマや進捗状況のレビューを企業と連携しディスカッションを行う。修了時には、企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当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。

科目名	科目概要	連携企業等
ゲームデザイン基礎Ⅱ	ゲーム開発に必要なユーザー視点の考え方について、企画の立て方のポイントを体系的に学習する。	(株)ヴァイス(今治)

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

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。学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、特にCEDECとUNREAL FESTに関しては最低1名の参加を毎年行う事を基本としていく。

(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: CEDEC
主催: (一般)CESA
日程: 平成28年8月30日～9月1日
内容: ゲーム業界の最新技術
参加者: 1名

研修名: 東京ゲームショウ
主催: (一般)CESA
日程: 平成28年9月21日～24日
内容: ゲーム業界の動向
参加者: 2名

研修名: UNREAL FEST EAST
主催: (一般)Epic Games Japan
日程: 平成28年10月10日
内容: ゲーム業界の最新技術
参加者: 2名

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: インストラクショナルデザイン研修
講師: 岡村 慎一氏(全国専門学校教育研究会)
日程: 平成28年9月7日
内容: 体系的なカリキュラム・シラバスの開発方法を取得する
参加者: 1名

(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: CEDEC
主催: (一般)CESA
日程: 平成29年8月30日～9月1日
内容: ゲーム業界の最新技術

研修名: 東京ゲームショウ
主催: (一般)CESA
日程: 平成29年9月21日～24日
内容: ゲーム業界の動向

研修名: UNREAL FEST EAST
主催: (一般)Epic Games Japan
日程: 平成29年10月10日
内容: ゲーム業界の最新技術

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名: メンタルヘルス研修

講師:日本予防医学協会

日程:平成29年10月25日 16:00~17:30

10月26日 16:00~17:30

内容:ストレス対処に関する基本的知識を習得し学生指導に活かす

研修名:カウンセリングⅠ

講師:廣田 哲成氏(日本交流分析協会 准教授)

日程:平成29年5月17日 16:00~17:30

内容:学生への話し方、面談の仕方、指導の仕方の基本的なルール、注意点を学ぶ

研修名:カウンセリングⅡ

講師:廣田 哲成氏(日本交流分析協会 准教授)

日程:平成29年5月24日 16:00~17:30

5月25日 16:00~17:30

内容:ロールプレイングによるケーススタディで、個別面談の仕方を学ぶ

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

本校の基本方針に基づき、学校運営が適正におこなわれているかを企業関係者、保護者、地域住民、高校関係者等の参画を得て、包括的・客観的に判定することで、学校運営の課題・改善点・方策を見出し、学校として組織的・継続的な改善を図る。また、情報を公表することにより、開かれた学校づくりをおこなう。

(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、法人の理念、教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2)学校運営	教員組織の整備、運営会議での共有、防災・非常時対策、コンプライアンス
(3)教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、授業評価による改善、付加的教育、他
(4)学修成果	教育目的達成に向けた目標設定、事後の評価・検証、学生の就職活動・卒業率
(5)学生支援	担任他との定期面談、有資格者との就職相談・生活相談、奨学金、卒業生支援
(6)教育環境	教育設備・教具の管理・整備、安全対策、就職指導室・図書室の整備、他
(7)学生の受入れ募集	ADの明示、進路ニーズ把握、パンフレット・募集要項の内容、公正・適切な入試
(8)財務	財政的基盤の確立、適切な予算編成・執行、会計監査、財務情報公開
(9)法令等の遵守	規程通りの運営、個人情報保護、ハラスメント防止、学内規程の整備
(10)社会貢献・地域貢献	社会的活動の推進・実施、公開講座、企業・地域・行政との連携
(11)国際交流	留学生の受入れ・支援

※(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

卒業生が企業および団体でどのような評価をもらっているのかを把握し学校の運営改善を行っている取り組みを、今後も継続して取り組むようにコメントをいただいた。専門企業の委員(エピックゲームズ様)より、業界のトレンドもあるが基礎的な力を身に付ける事が結果的に業界定着率も高まるので、活躍できる人材として教育して欲しいとの意見を頂いた為、業界ニーズを把握しつつ普遍的な部分を見出していく事としていく。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成29年11月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
中西 芳彰	保護者 情報工学科在校生 保護者	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	卒業生
浦川 美代子	自治会長 博多駅南1丁目1区 自治会長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	自治会長
大山 明	高等学校 久留米市立南筑高等学校 校長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	校長
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社 サンレイズ 企画調査委員会 委員長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
江添 俊明	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社コア九州カンパニー 産学連携チーム チーフ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
土井 隆徳	社団法人福岡県情報サービス産業協会 株式会社ジャステック 産学連携チーム	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
馬場 伸一	NPO法人 九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
開 道雄	キーウェア九州株式会社 経営管理部 担当部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
岡部 浩太郎	SCSK九州株式会社 ビジネスシステム部営業課 担当課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
白根澤 信孝	ユニアテックス株式会社 九州エクセレントサービス第二 統括部 システムサービス二部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
松尾 英一	一般社団法人 日本経営協会 九州本部次長兼企画研修G課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
中川 宏	税理士法人 西方会計 副所長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員

松尾 聡子	株式会社バース・プランニング 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
下部 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
今井 翔太	エピック・ゲームズ・ジャパン コミュニティ・マネージャー	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役 社長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
森 りょういち	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役 社長	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	企業等委員
小林 浩康	株式会社カラー 取締役	平成29年4月1日～ 平成30年3月31日	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 毎年9月)

URL:<http://www.asojuku.ac.jp/disclosure/>

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・カリキュラム・就職指導状況など学校運営に関して、企業等や高校関係者、保護者などに広く情報を提供することで、学校運営の透明性を図るとともに、本校に対する理解を深めていただくことを目的とする。

(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	学校法人の沿革、教育の目標、学則、諸規程
(2)各学科等の教育	学科の教育方針、年次別目標、目標資格、カリキュラム、進級・卒業要件、他
(3)教職員	教員一覧、専任・兼任教員数
(4)キャリア教育・実践的職業教育	グローバルシティズンベーシック、インターンシップ、教育課程編成委員会
(5)様々な教育活動・教育環境	学園祭、ボランティア活動、クラブ活動
(6)学生の生活支援	臨床心理士による学生相談室、ハラスメント相談、留学生支援、障がい者支援
(7)学生納付金・修学支援	金額・納付時期、分割納入制度、授業料減免、奨学金、被災地支援
(8)学校の財務	貸借対照表、収支計算書、監査報告書
(9)学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価、(第三者評価 ※該当校)
(10)国際連携の状況	(AADC,ACETのみ)インドネシアのBINUS大学、留学生専用学生寮、(日本語科)
(11)その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)情報提供方法

パンフレット、募集要項、学生便覧、Webサイト

URL:<http://www.asojuku.ac.jp/abcc/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームクリエイター専攻科) 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	
○			情報基礎Ⅰ	情報処理試験対策（コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習）。	1前	60		○			○		○		
○			情報基礎Ⅱ	情報処理試験対策（コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習）。	1後	60		○			○		○		
○			システム開発Ⅰ	情報処理試験対策（システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習）。	1前	30		○			○		○		
○			システム開発Ⅱ	情報処理試験対策（システム設計/ネットワーク/セキュリティ/データベースの学習）。	1後	30		○			○		○		
○			データベース	情報処理試験対策（データベース方式・データベース設計・データ操作・トランザクション処理・データベース応用）。	1前	30		○			○		○		
○			ネットワーク	情報処理試験対策（ネットワーク方式・データ通信と制御・通信プロトコル・ネットワーク管理・ネットワーク応用）。	1後	30		○			○		○		
○			マネジメント	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1前	30		○			○			○	
○			ストラテジー	IT業界で働く上で必要となる経営戦略とマネジメントに関する基礎知識を体系的に身につける。	1後	30		○			○			○	
○			プログラム言語(C言語)Ⅰ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1前	60			○		○		○		
○			プログラム言語(C言語)Ⅱ	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行う。	1後	60			○		○		○		
○			オブジェクト指向(Java)Ⅰ	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2前	60			○		○		○		

○		オブジェクト指向 (Java) II	Java言語の文法とオブジェクト指向プログラミングの基礎を学習する。	2後	60			○		○		○						
○		ゲーム数学基礎 I	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1前	30			○		○		○						
○		ゲーム数学基礎 II	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習する。	1後	30			○		○		○						
○		ゲーム数学応用 I	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2前	30			○		○		○						
○		ゲーム数学応用 II	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、3DCGの制御に必要な数学の基礎を学習する。	2後	30			○		○		○						
○		ゲーム物理 I	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3前	30			○		○		○						
○		ゲーム物理 II	速度加速度などの物理学の基礎から、ゲームエンジンで使用されている物理までを学習する。	3後	30			○		○		○						
○		プロジェクトマネジメント	人材・スケジュールなどを調整し進捗状況を管理していきながら、チーム制作をスムーズに実施していく。	4前	30			○		○		○						
○		英文基礎 I	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1前	30			○		○								○
○		英文基礎 II	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する基礎を学習する。	1後	30			○		○								○
○		英文読解 I	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2前	30			○		○								○
○		英文読解 II	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習する。	2後	30			○		○								○
○		一般教養 I	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	3後	30			○		○								○
○		一般教養 II	就職試験対策としてSPIを中心としたトレーニングを行う。	4前	30			○		○								○
○		ビジネスマナー I	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	4前	30			○		○		○						

○		ビジネスマナーⅡ	就職（就活）前におさえておきたいビジネス知識や社会人のマナーを学び、個人・チームで働く為のスキルやビジネスマインドを身につける。	4後	30		○		○		○							
○		キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	3前	30		○		○		○							
○		キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	3後	30		○		○		○							
○		就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習する。	3後	24		○		○		○							
○		就職実務Ⅱ	ビジネスマナーを中心に、社会人として必要な知識を学習する。	4前	30		○		○		○							
○		GCBⅠ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	1前	15		○		○		○							
○		GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15		○		○		○							
○		ゲームデザイン基礎Ⅰ	ゲームの歴史から企画・発想力まで、総合的知識の学習を行い、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1前	60		○		○		○							
○		ゲームデザイン基礎Ⅱ	ゲームの歴史から企画・発想力まで、総合的知識の学習を行い、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1後	60		○		○							○	○	
○		ゲームプログラミング基礎Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	1前	90			○		○		○						
○		ゲームプログラミング基礎Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	1後	90			○		○		○						
○		ゲームグラフィックスⅠ	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作まで、キャラクターモデリングの手法を学習する。	1前	30			○		○		○						
○		ゲームグラフィックスⅡ	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作まで、キャラクターモデリングの手法を学習する。	1後	30			○		○		○						
○		ゲームデザイン応用Ⅰ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2前	60		○		○		○							
○		ゲームデザイン応用Ⅱ	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していく力を育成する。又、作成した企画を基に他人に伝える力を重要視していく。	2後	60		○		○		○							

○		3Dプログラミング基礎Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2 前	90				○	○	○						
○		3Dプログラミング基礎Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2 前	90				○	○	○						
○		3Dプログラミング応用Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2 後	90				○	○	○						
○		3Dプログラミング応用Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2 後	90				○	○	○						
○		ゲームエンジンⅠ	ゲームエンジンの基本操作を中心としてコンテンツの制作技術を学ぶ。	2 前	90				○	○	○						
○		ゲームエンジンⅡ	ゲームエンジンによるコンテンツの構築を行う。実際にゲームを作成して、ゲームエンジンの特性を知る。	2 後	90				○	○	○						
○		マーケティングⅠ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに関するWebサイトから得られる情報をもとに収益を上げるゲームについて研究する。	3 前	60				○	○	○						
○		マーケティングⅡ	ゲーム業界の理解のために、まずゲーム機や表現の歴史を学び、ゲームの雑誌やゲームに関するWebサイトから得られる情報をもとに収益を上げるゲームについて研究する。	3 後	60				○	○	○						
○		ゲーム開発演習Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3 前	90				○	○	○						
○		ゲーム開発演習Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3 前	90				○	○	○						
○		ゲーム開発演習Ⅲ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3 後	90				○	○	○						
○		ゲーム開発演習Ⅳ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	3 後	90				○	○	○						

○		ゲームエンジンⅢ	様々なゲームエンジンの特性を知り、その特性を活かした開発を行う。	3 前	90				○	○	○							
○		ゲームエンジンⅣ	ゲームエンジンの内部実装に対する理解を深め、エンジンを使ったゲームの開発クオリティをより高めていく。	3 後	90				○	○	○							
○		ネットワークプログラミングⅠ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	3 前	60				○	○	○							
○		ネットワークプログラミングⅡ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	3 後	60				○	○	○							
○		ゲームプログラミング実践Ⅰ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4 前	90				○	○	○							
○		ゲームプログラミング実践Ⅱ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	4 前	90				○	○	○							
○		ネットワークプログラミングⅢ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4 前	60				○	○	○							
○		ネットワークプログラミングⅣ	ネットワーク通信を行うゲームコンテンツを作成していく。ピアツーピア型やサーバ・クライアント型による通信の手法を実装する。	4 後	60				○	○	○							
○		技術研究Ⅰ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4 前	90				○	○	○							
○		技術研究Ⅱ	VRや画像解析に代表されるその時代の最新技術についての研究を行う。	4 後	90				○	○	○							
○		卒業制作Ⅰ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4 後	90				○	○	○							
○		卒業制作Ⅱ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4 後	90				○	○	○							
○		卒業制作Ⅲ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行う。	4 後	90				○	○	○							
合計			66科目	3684単位時間(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	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。