

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	瀧口 博俊		〒812-0016 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	理事長 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	実技						
4年	昼間	3525時間	1020時間	2505時間	0時間	0時間	0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 (3年次のみ在籍)		28人	0人	2人	5人	7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 「教育目標」に準じた総合評価								
長期休み	■夏季:7月27日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月19日～4月14日			卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 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 ■サークル活動: 有								
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和元年度卒業生) ゲーム会社、IT企業			主な学修成果(資格・検定等)※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (令和元年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報)								
	■就職指導内容 ・面接指導 ・履歴書作成指導 ・業界セミナー開催 ■卒業有数 32人 ■就職希望者数 30人 ■就職有数 30人 ■就職率 : 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 93.8 % ■その他 : (令和元年度卒業者に関する令和2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>32人</td> <td>13人</td> </tr> </tbody> </table> <p>※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)</p>			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
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	32人	13人										
中途退学の現状	■中途退学者 5名 令和元年5月1日時点において、在学者66名 令和2年3月31日時点において、在学者61名(令和2年3月31日卒業者を含む) ■中途退学のための理由 進路変更、健康上の問題 など ■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			■中退率 7.6 %									
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 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												
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												
当該学科のホームページURL	https://apc.asoiuku.ac.jp/field/game/												

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、定期的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が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にて、(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について、企業・業界団体からのご意見をいただき、承認を得た上で、それを反映させた授業科目の開設、カリキュラム内容の改善案をまとめ実施する。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

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育課程編成委員会は、専門性に関する動向や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する。

委員会は、次の事項を審議し、会議の結果をカリキュラム会議に報告するものとする。

- 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

主任等により主催されるカリキュラム会議は、教育課程編成委員会からの意見を参考に、学科の教育方針に則ったカリキュラムを検討し策定する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年7月31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	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	③
滝口 博俊	麻生情報ビジネス専門学校 校長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
岡本 光弘	麻生情報ビジネス専門学校 教員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	
川野 竜一	麻生情報ビジネス専門学校 教員	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	

※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

(年間の開催数及び開催時期) 年2回 6月(7月)・10月

(開催日時(実績))

令和元年度 第1回 令和元年6月21日 16:30～17:20
令和元年度 第2回 令和元年11月13日 16:30～17:20

(開催日時(予定))

令和2年度 第1回 令和2年9月3日 16:30～17:30
令和2年度 第2回 令和2年12月3日 16:30～17:30

(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

1年生の授業に基本アルゴリズムを実装する内容を追加したカリキュラムを取り入れたことに対して評価を頂いた。また、学生のプログラムに対する不安を解消する必要があるとの意見をいただいたため、2・3年生の授業にエクストリームプログラミングの内容を追加し、不安解消を図ることとした。

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

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き、演習として運営する。

(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

2年次の「ネットワークPG I」では、実践で必要とされているネットワーク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、担当教員及び企業が成績評価を行う。

(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
ネットワークPG 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。	株式会社ヴァイス

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 FESTI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

連携企業等：CESA

期間：令和元年9月4日～9月6日

内容：ゲーム業界の最新技術について、セッション形式で多方面から学ぶ。

対象：教員1名

研修名：東京ゲームショウ

連携企業等：CESA

期間：令和元年9月12日～15日

内容：日本最大規模のゲームショウにて業界のトレンドを捉え、企業との情報交換を行う。

対象：教員2名

研修名：CEDEC+KYUSHU

連携企業等：CEDEC+KYUSHU実行委員会

期間：令和元年11月23日

内容：福岡(九州)をはじめとするゲーム業界の最新技術について、セッション形式で多方面から学ぶ。

対象：教員1名

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「3つのポリシーの策定・運用実践」

連携企業等：先端教育機構

期間：令和元年9月11日(水)、令和元年9月25日(水)、令和元年10月30日(水)

内容：教育の質保証における3つのポリシーの重要性及び関連性について理解するとともに、

その策定や運用方法を実習やケーススタディなどを通じて学ぶ。

対象：教員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

連携企業等: CESA

期間: 令和2年9月2日～9月4日

内容:【オンライン開催】ゲーム業界の最新技術について、セッション形式で多方面から学ぶ。

対象: 教員1名

研修名: 東京ゲームショウ

連携企業等: CESA

期間: 令和2年9月23日～27日

内容:【オンライン開催】日本最大規模のゲームショウにて業界のトレンドを捉え、企業との情報交換を行う。

対象: 教員2名

研修名: CEDEC+KYUSHU

連携企業等: CEDEC+KYUSHU実行委員会

期間: 令和2年未定

内容: 福岡(九州)をはじめとするゲーム業界の最新技術について、セッション形式で多方面から学ぶ。

対象: 教員1名

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「あなたの知識と経験を生かす実務家教員という道」

連携企業等: 先端教育機構

期間: 令和2年8月4日(火)

内容: 実務家教員として、これまでのキャリアを踏まえて、自身の経験をどう伝えるか、また、どのような経験を伝えることができるか、客観的に理解する。

対象: 教員1名

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行う。

(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	法人の理念、学校の教育理念、学科の教育目的・育成人材像、他
(2) 学校運営	運営方針、事業計画、人事・給与規程、業務効率化、他
(3) 教育活動	業界の人材ニーズに沿った教育、実践的な職業教育、教職員の資質向上、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、就職率、退学率、他
(5) 学生支援	修学支援、生活支援、進路支援、卒業生への支援、他
(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	AP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	専修学校設置基準の遵守、学内諸規程の整備・運用、自己点検・評価、他
(10) 社会貢献・地域貢献	社会貢献、地域貢献、学生のボランティア活動の推奨、他
(11) 国際交流	留学生の受入れ、支援体制

※(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

通常の授業はもちろんのこと、モチベーション維持のための施策が必要ではないかとのご意見を頂いた。各種コンテストへの応募の促進や企業の方を学内に招いて作品講演会を実施するなど、学生のモチベーション向上のための施策を講じた。また、学生のメンタル面への支援体制について、「面談が重要と考える」というご意見に対しては、学生に学生相談室の内容を記載したハンディサイズのカードを配布し、悩みがある際にすぐに連絡が取れるよう体制を整えた。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和2年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
中西 はるみ	情報工学科在校生 保護者	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	保護者
中園 晴久	平成6年度情報経理科 卒業生	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	卒業生
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区 自治会長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	自治会長
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立 三井中央高等学校 学校長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	高等学校校長
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31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
馬場 伸一	NPO法人 QUEST 事務局長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 福岡支社 MA営業部 公共担当室長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	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31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	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31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
福田 史裕	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長次席	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役社長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	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31年4月1日～ 令和3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://asojuku.ac.jp/about/disclosure/doc/abcc/2019/hyoka.pdf>

公表時期: 令和元年7月22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	歴史、教育理念、教育目標、ASOの教育
(2) 各学科等の教育	入学者受入れ方針、教育課程編成・実施方針、カリキュラム、国家資格・検定、就職情報
(3) 教職員	教員一覧及び実務家教員科目
(4) キャリア教育・実践的職業教育	就職サポート、GCB教育、企業連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	ASOポップカルチャーフェスティバル、学園祭、部活動・サークル活動、学外ボランティア
(6) 学生の生活支援	生活環境サポート、留学生学習・生活サポート、留学生就職サポート
(7) 学生納付金・修学支援	学費とサポート、学習支援(各種支援制度)
(8) 学校の財務	事業報告書、貸借対照表、収支計算書、財産目録、監査報告書
(9) 学校評価	自己点検・評価、学校関係者評価
(10) 国際連携の状況	グローバル教育、留学生入学案内、留学生募集分野
(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://apc.asojuku.ac.jp/>

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)															
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	
○			GCB I	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		○			○		○		
○			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		○			○		○		
○			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		○			○		○		
○			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		○			○		○		
○			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		○			○		○		
○			プログラミング言語（C言語） 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	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		○			○		○		
○			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		○			○			○	
○			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			○		○		○		
○			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		○			○		○		

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	
○			システム設計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		○			○	○			
○			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		○			○	○			
○			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		○			○		○		
○			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		○			○	○			
○			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		○			○		○		
○			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		△	○		○			○	
○			プログラミング言語（C言語）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	60			○		○		○		
○			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			○		○		○		
○			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			○		○		○		
○			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			○		○		○		
○			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			○		○		○		
○			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			○		○			○	

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	
○			ゲームデザイン応用Ⅰ	ゲームの魅力进行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		○			○	○			
○			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			○		○	○			
○			オブジェクト指向 (Java)Ⅰ	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。	2前	60			○		○	○			
○			オブジェクト指向 (Java)Ⅱ	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。	2後	60			○		○	○			
○			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			○		○	○			
○			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			○		○		○		
○			ゲームデザイン応用Ⅱ	ゲームの魅力进行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			○		○	○			
○			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。	3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。	3前	90			○		○	○			

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	
○			ゲーム開発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前	60			○		○				
○			ネットワークPGⅠ	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			○		○			○	○
○			ゲーム開発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前	60			○		○				
○			選択授業Ⅰ	ゲーム開発と国家試験対策のどちらかを選択する。	3前	60			○		○				
○			ゲームプログラミング実践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			○		○				
○			ゲームプログラミング実践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			○		○				
○			ゲーム開発Ⅴ	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	60			○		○				
○			ネットワークPGⅡ	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			○		○				
○			選択授業Ⅱ	ゲーム開発と国家試験対策のどちらかを選択する。	3後	60			○		○				
○			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後	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。	4前	60			○		○				
○			ビジネス実務	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			○		○				

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 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	
○			企画制作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	60			○		○		○		
○			企画制作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 前	90			○		○		○		
○			企画制作Ⅲ	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			○		○		○		
○			企画制作Ⅳ	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			○		○		○		
○			卒業制作Ⅰ	4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	4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	4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Ⅳ	4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			○		○		○		
○			プレゼンテーション	個人・グループで作成した作品をドキュメント化し、発表形式で説明を行う。	4 後	15			○		○		○		
○			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 後	60			○		○		○		
合計					61科目		3525単位時間(単位)								

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> ・各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。 ・卒業基準検定を取得していること。 ・学年の出席率が90%以上であること。 ・学生としてふさわしい生活態度であること。 	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週