

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 専門学校北九州校		平成8年3月4日		富田 博之		〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野2丁目11番33号 (電話) 093-533-1133																	
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番83号 (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	ゲームクリエイタ科			平成23年文部科学省 告示第166号	-																	
学科の目的	情報処理技術の基礎をしっかりと学習した上で、ゲームプログラムに必要な各種プログラミング言語などの知識や技術を修得し、ゲーム業界で活躍できるゲームクリエイタを目指す。かつ、IT業界が必要とする各種資格を取得することにより、一般IT企業からも求められる人材となることを目指す。																						
認定年月日	平成27年2月17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																
3年	昼間	2652時間	1034時間	1754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																	
90人		96人	2人	3人	6人	9人																	
学期制度	■前期: 4月1日から8月31日まで ■後期: 9月1日から3月31日まで			成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 「教育目標」に準じた総合評価を行う。評価はS・A・B・C・Dの5ランクとする																		
長期休み	■夏季: 8月1日~8月20日 ■冬季: 12月23日~1月8日 ■春季: 3月1日~3月20日			卒業・進級条件	ア. 指定科目すべての修得 イ. 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 担任、授業担当教員により、放課後等に、質問対応、個別やグループ単位での指導、個別相談を行なっている。			課外活動	■課外活動の種類 ボランティア等 ■サークル活動: 有																		
就職等の状況※2	■主な就職先、業界等(平成29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	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)																		
	■就職指導内容 担任、就職担当職員により、キャリアデザイン、履歴書の作成、面接試験等についての指導、相談を行っている。 ■卒業生数 39人 ■就職希望者数 39人 ■就職者数 39人 ■就職率 : 100% ■卒業者に占める就職者の割合 : 100% ■その他 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)				<table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</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</td> <td>③</td> <td>39人</td> <td>23人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>③</td> <td>10人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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	受験者数	合格者数	基本情報技術者	③	39人	23人	応用情報技術者	③	10人	2人		
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
基本情報技術者	③	39人	23人																				
応用情報技術者	③	10人	2人																				
中途退学の現状	■中途退学者 1名 ■中退率 1.1% 平成29年5月1日時点において、在学者94名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者93名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 健康上の問題 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任、学校カウンセラーによるガイダンス、家庭への電話連絡や三者面談の実施。																						
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。 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	http://www.asoju.ac.jp/abkc/subject/gc/																						

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

学生の主な就職先であるゲーム業界においては、ゲームプログラムに必要な高度なプログラミングスキルはもちろん、他の人が見ても分かりやすいプログラムを書くための、論理的思考や作法を身に付けた人材が求められている。そのような人材を育てる教育課程を編成するには、企業等との連携が不可欠である。そのため、本校では、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て、教育課程編成委員会を設置する。

また、業界で仕事をされている兼任教員や、学生の就職先企業の方との意見交換を随時行う。さらに、インターンシップ先に評価表を書いていただいたり、就職先企業に対しお客様アンケートを実施したりすることにより、学生に不足する、あるいは必要とされる能力を把握する。これらのことにより得た結果も、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

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教育課程編成委員会を置く。委員会では、以下に示す事項を審議する。

- (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

教育課程編成委員会の意見は、主任等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検討し、カリキュラムの改善(授業科目の新設・改編や、授業方法の改善・工夫)などに行ける限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
岡村 宏幸	産業経済局企業支援・産学連携部企業立地支援課 情報・通信産業担当課長	H30/4/1 ~ H31/3/31(任期1年)	①
河上 和弘	(株)ゾーン 第一開発事業部 事業部長	H30/4/1 ~ H31/3/31(任期1年)	③
関谷 純	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部 副主任	H30/4/1 ~ H31/3/31(任期1年)	
山本 隆行	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教員	H30/4/1 ~ H31/3/31(任期1年)	
荒木 優介	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教員	H30/4/1 ~ H31/3/31(任期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 (第1回:6~8月・第2回:11月)

(開催日時)

平成29年度 第1回全体会 平成29年6月23日18:00~18:30
 平成29年度 第1回分科会 平成29年8月4日17:00~18:00
 平成29年度 第2回全体会 平成29年11月10日17:00~17:45
 平成29年度 第2回分科会 平成29年11月10日18:00~19:00
 平成30年度 第1回全体会 平成30年6月22日16:00~17:25

(開催日時予定)

平成30年度 第1回分科会 平成30年8月2日 17:00~18:00
 平成30年度 第2回全体会 平成30年11月9日 16:00~17:30
 平成30年度 第2回分科会 平成30年11月9日 18:30~19:20

(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

平成29年度の入学生からカリキュラムを大幅に変更。具体的には情報処理対策試験の授業を減らし、ゲーム開発関連の授業を増やした。目的は業界就職率を上げることはもちろん、ゲームクリエイターとして質の高い学生を育成するため。平成30年度の2年生から特に影響があるので、作品の完成度などを通じて成果を確認する。

教育課程編成委員会で挙げた意見とその活用状況は以下の通り。

制作展について)

- ・制作展ではブースは仕切った方がよい。今年度はしっかりと配置を決めてブースを作成する。
- ・制作展が就職活動の場になっているので、学生に伝達をしておき、企業の方を意識して対応する。
- ・作品について、協調性よりもやりたいことに対して尖っている人が欲しいので、尖った企画を採用してもよいのでは。
⇒制作展について出た意見に対応するために、以下のことを実施した。
 - 1.制作展では、配置を決めて、ゲームにあったブースを作成した。
 - 2.接客用の簡単なマニュアルを作成。また、制作展の運営に関する説明会を事前に行うようにした。
 - 3.企画について、あまり条件を決めずに、学生自身が作りたいものをきちんと考えさせて企画書を作らせるようにした。

連携授業 3年生)

- ・チーム制作の割にはシンプルなものが多かった。α版の出来が重要となる。
- ・早く形を作って、ゲーム調整に時間をかけていく。
- ・ここが楽しいという点がもう一歩ほしい。VRはアーケードに近いアイデアがあるとよい。
⇒3年生の連携授業について出た意見に対応するために、以下のことを実施した。
 - 1.シンプルゲームについては完成度を高めるため、演出などの見た目にこだわるよう指導した。
 - 2.α版で形になっていない作品についてはスケジュールを作成しなおさせ、作業順番を変更した。
 - 3.ここが楽しい、という点を見つけるために、各チーム内でレビューを実施。意見交換の回数を増やした。

連携授業 2年生)

- ・個々のタスクを出すことができている、内容としては悪く無かった。
- ・アクションゲームのヒット周りがあまり考えられていない。カメラの制御もタスクが少ない。
- ・AIの作りも期間が短いので、まだ作り方が考えられていない。AIのサンプルがあると良いのでは？
- ・新入生からカリキュラムが変わり、プランニングの授業が増えるので、そこでチェック時間を増やすのも手。
- ・市販ゲームを真似している作品があった。真似するだけでは下位互換なので、面白さを追求してほしい。
- ・無難な作品を作る学生が多い。尖った作品ができあがるように、教員から煽っても良いかもしれない。
⇒2年生の連携授業について出た意見に対応するために、以下のことを実施した。
 - 1.ヒット周りとかメラ制御のタスクについて、洗い出せてない学生に対して、個別指導を行い、タスクを出させた。
 - 2.AIについては簡単なサンプルを用意した。学生はサンプルの考え方を元に、自分のゲームに組み込んだ。
 - 3.プランニングの時間が増えたので、ゲームの面白さや作り方について、演習を行っている。
 - 4.市販ゲームを真似するだけでなく、オリジナル部分はどこなのかを明確にするよう、学生と教員で意見交換した。
 - 5.無難な作品については教員間で意見を交換し、学生に対してアドバイスを行った。
 - 6.ゲーム制作イベントに関してはこれまでも案内をしていたので、さらに参加するよう促している。

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

ゲーム業界において、ゲームクリエイターに求められることは企業によって様々ではあるが、大きく3つある。「高いゲーム開発技術力」「ゲームの面白さを分析する能力」「チーム制作において活躍できる人間力」以上のことを学生に教えるにあたって、本校教員だけでなく、外部の企業の方に具体的なアドバイスをいただくことで、今業界に必要な人間を知ることができる。特に「技術力」「面白さ」については現在のトレンドがあるので、企業連携をすることが大切である。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

・企業連携授業の全体の概要

ゲーム開発に関するプログラミング指導。ゲームの企画を立案することに必要な考え方の指導。ゲーム内容を決めた上でのスケジュール作成方法。最終的なブラッシュアップの具体的なアドバイス。

・2年次における「ゲーム制作演習Ⅰ」

3Dゲーム開発の基礎の学習。また、年度末までに完成させる就職作品の企画を立案する。制作は個人でパソコンを使用して行い、企画立案と開発スケジュールの作成、その後はプログラミング作業を行う。連携授業実施前に、授業内で企画立案とスケジュール作成は済ませておき、連携授業の場でアドバイスをいただく。評価方法は、本校教員の3Dゲーム開発における基礎学力チェックと、企業による企画とスケジュールの内容のチェック。基礎学力チェックについては本校教員が課題作品の内容をチェックして評価を決める。企画とスケジュールについては企業が「ゲームの企画内容」「ゲームの要素が洗い出せているか」という点で評価を決める。

・2年次における「ゲーム制作演習Ⅱ」

「ゲーム制作演習Ⅰ」で作成した企画とスケジュールに沿って、個人でパソコンを使いゲームを開発する。企業には中間提出、α提出、β提出、マスター提出(最終提出)に合わせて進捗確認を行っていただく。進捗確認の際に、具体的なプログラミングのアドバイスや、企画についてのアイデアをいただく。最終的に完成したゲーム作品で評価していただき、「ゲームが面白い」「プログラミングとして優れているか」「全体の完成度」という点で評価が決まる。

・3年次における「ゲーム制作演習Ⅲ」

卒業研究にて実施する、チーム制作によるゲーム開発の企画とスケジュールを作成する。連携授業実施前に、各チームでパソコンを使用し、企画立案と開発スケジュールの作成を行う。連携授業の場で、主にゲームの企画について具体的なアドバイスをいただく。評価方法は、企業による企画内容のチェック。企業が「ゲームの企画内容」「ゲームの要素が洗い出せているか」という点で評価を決める。

・3年次における「ゲーム制作演習Ⅳ」

「ゲーム制作演習Ⅲ」で作成した企画とスケジュールに沿って、チームでゲームを開発する。企業には中間提出、α提出、β提出、マスター提出(最終提出)に合わせて進捗確認を行っていただく。進捗確認の際に、具体的なプログラミングのアドバイスや、企画についてのアイデアをいただく。最終的に完成したゲーム作品で評価していただき、「ゲームが面白い」「プログラミングとして優れているか」「全体の完成度」という点で評価が決まる。

(3)具体的な連携の例

科目名	科目概要	連携企業等
ゲーム制作演習Ⅰ	3Dゲーム開発の基礎を学習し、就職活動で使用する作品を制作する。企画からスケジュールを作成する。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅱ	ゲーム制作演習Ⅰで作成した企画、スケジュールに沿って制作を実施する。年度末には制作展で展示も行う。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行い、より現場に近い体験学習を行う。	株式会社ジーン
ゲーム制作演習Ⅳ	卒業研究と並行して実施する。各チームで役割を決めて、ゲームの質を高めていく。	株式会社ジーン

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

「学校法人麻生塾 教職員研修規程」に基づき、計画的に教員を研修に参加させる。
研修は、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。
ゲームクリエイタ科においては、ゲーム業界、IT業界において必要とされる、実践的かつ専門的な能力を育成するために必要な知識、技術、技能などについて実施される、職能団体や企業が実施する研修やセミナー等に、積極的に教員を参加させる。

(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: 東京ゲームショウ2017
連携企業等: コンピュータエンターテインメント協会
日程: 平成29年9月22日～9月24日
内容: コンピュータエンターテインメントの総合展示会。最新のゲーム事情について体験を通して学習。
対象: 教員1名
- ・研修名: UNREAL FEST EAST 2017
連携企業等: Epic Games Japan
日程: 平成29年10月18日
内容: ゲーム開発において多く採用されているUnrealEngineの技術講演。展示ブース体験会。
対象: 教員1名
- ・研修名: CEDEC + KYUSHU2017
連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2017実行委員会
日程: 平成29年10月28日
内容: デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース・コンテンツ体験会。
対象: 教員3名

② 指導力の修得・向上のための研修等

- ・研修名: ICTを活用した先進的授業事例研修会
連携企業等: 全国専門学校教育研究会
日程: 平成30年2月19日～2月20日
内容: iPadを活用して効率よく授業をする事例の講演、体験。
対象: 教員1名
- ・研修名: 教職員に求められる資質と学生指導・マナー教育の在り方とは
連携企業等: 公益社団法人全国経理教育協会
日程: 平成30年3月6日
内容: 学生指導をする上での心構えと、ビジネスマナーについての講演。
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: 東京ゲームショウ2018
連携企業等: コンピュータエンターテインメント協会
日程: 平成30年9月21日～9月23日
内容: コンピュータエンターテインメントの総合展示会。最新のゲーム事情について体験を通して学習。
対象: 教員1名
- ・研修名: CEDEC + KYUSHU2018
連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2018実行委員会
日程: 平成30年12月1日
内容: デジタルエンターテインメント技術の講演・展示ブース・コンテンツ体験会。
対象: 教員3名

②指導力の修得・向上のための研修等

・研修名: カウンセリング I

連携企業等: 日本交流分析協会(講師: 廣田 哲成氏(准教授))

日程: 平成30年4月25日 16:00~17:30

目的: 体験実習をとおして、傾聴の意義と技法を習得する。(新任教員対象)

内容: カウンセリングにおける傾聴の意義と技法。傾聴の技法、体験実習、個別面談の心得。

対象: 教員1名

・研修名: インストラクショナルデザイン II

連携企業等: 一般社団法人全国専門学校教育研究会(講師: 岡村 慎一氏(教育質向上委員会委員長))

日程: 平成30年8月29日 9:00~17:30

目的: 育成人材像に基づいた体系的カリキュラムの構築を習得する。

内容: 3ポリシーについて、学科目標・教科目標の整理、学科カリキュラムの見直し・改善

対象: 教員1名

・研修名: コーチング実践

連携企業等: 組織デザイン・ラボ(講師: 原口 祐佳氏(組織デザイン・ラボ代表))

日程: 平成30年8月30日 13:00~17:30

目的: 学生のやる気を引き出し、自発的な行動を起こさせる、学生支援スキルを高める。

内容: 学校における学生・保護者との対応事例を使い、コーチング手法を学ぶ。

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	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	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

学生支援体制に関して、就職にしても進学にしても自己管理ができる人にならなければならない。学生支援というものは手をかけすぎるところがある。ある程度突っぱねないといけないところまで、世話をしてしまう。保護者も学校が鍛えてくれると思っているが、自立させることが必要である。専門学校もそういう転換期に来ているのではないか、との意見をいただいた。

専門学校のメリットとしては、手厚いサポートがあげられるが、一方で自立心や自主性が育たないといったデメリットも出ていると考えられるため、本校オリジナルのキャリア教育であるGCB教育等を活用し、自立の精神を育てることを心掛けていくこととした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
瀧口 博俊	福岡県立小倉商業高等学校 校長	H30/4/1～H32/3/31(任期2年)	高等学校関係者
小野 千恵	ゲームクリエイタ科2年生の保護者	H30/4/1～H32/3/31(任期2年)	保護者
西村 祥子	システムエンジニア科平成21年度卒業生	H29/10/1～H31/9/30(任期2年)	卒業生
安部 久美子	地域住民代表	H29/4/1～H31/3/31(任期2年)	地域住民
池田 隼人	(株)メンバーズ ラーニングプラットフォーム室組織開発グループ グループ長/マネージャー	H30/4/1～H32/3/31(任期2年)	企業関係者
森田 良一	バリエントソフト(株) 代表取締役	H29/10/1～H31/9/30(任期2年)	企業関係者
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	H29/10/1～H31/9/30(任期2年)	企業関係者
宮原 寿光	(株)RAID 代表取締役社長	H29/10/1～H31/9/30(任期2年)	企業関係者
上田 浩二	ガレージインク 代表	H28/10/1～H30/9/30(任期2年)	企業関係者
伊藤 洋平	(株)安川ビジネススタッフ 営業企画本部 営業企画課長	H28/10/1～H30/9/30(任期2年)	企業関係者

※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、校長等

(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/>

公表時期:平成29年9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

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、ASOの考え方、5つの特徴
(2) 各学科等の教育	学科コース一覧、国家資格・検定、就職情報、入学案内
(3) 教職員	教員一覧
(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	学校行事、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	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
(10) 国際連携の状況	留学生入学案内、留学生募集分野、グローバル教育、海外での大学教育
(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(学生便覧))

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

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 平成30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	
○			基礎理論	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータの基礎理論を学ぶ	1前	46		○			○			○	
○			アルゴリズムⅠ	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの基礎知識を学ぶ	1前	76		○			○			○	
○			ソフトウェアとハードウェア	基本情報技術者試験取得にむけて、ハードウェアやソフトウェアの仕組みや知識を学ぶ	1前	60		○			○		○		
○			ネットワークとセキュリティ	基本情報技術者試験取得にむけて、ネットワークの仕組みやセキュリティの知識について学ぶ	1前	60		○			○			○	
○			データベース	基本情報技術者試験取得にむけて、データベースの構造や仕組み、内容を学ぶ	1前	46		○			○		○		
○			開発と管理と戦略	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステムの開発手法や管理、システム戦略について学ぶ	1前	30		○			○			○	
○			C言語	C言語について、文法と基礎知識を学ぶ	1前	60		○			○		○		
○			情報処理活用Ⅰ (Windows, Office)	Windowsの基礎知識、Excelの操作方法を学ぶ	1前	30			○		○			○	
○			秋向け・基本情報基礎 特別講座	3年生の秋受験の国家試験対策、直前授業	1前	30		○			○		○		
○			アルゴリズムⅡ	基本情報技術者試験取得にむけて、アルゴリズムの応用知識を身につけ、設計ができるようにする	1後	60		○			○			○	
○			テクノロジー技術	基本情報技術者試験取得にむけて、コンピュータシステム全般のテクノロジー技術について学ぶ	1後	46		○			○			○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 単 位 時 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	
○			ゲームプログラミング	ゲーム開発方法の基礎を学ぶ	1後	30		○		○		○		
○			C言語演習 I	C言語について、応用知識を学びプログラムが組めるようになる	1後	90		○		○		○		
○			C言語演習 II	C言語について、応用知識を学びプログラムが組めるようになる	1後	60		○		○		○		
○			情報処理活用 II (Excel, マクロ)	Excelの関数やグラフ機能など、応用知識を学ぶ	1後	16		○		○			○	
○			ゲームプログラミング演習	2Dゲームの開発方法を学び、作品を制作する	1後	76		○		○		○		
○			2DCG演習	主にPhotoshopの操作方法を学ぶ	1後	16		○		○		○		
○			ゲーム数学 I	2Dゲームにおける数学の基礎を学習する	1後	30		○		○		○		
○			GCB I	グローバルシチズンベーシック I (感謝心と思いやり) について学ぶ	1後	16		○		○		○		
	○		春向け・情報処理試験講座 ※A	2年生の春受験の国家試験対策授業	1後	60		○		○			○	
	○		ゲーム制作エキスパート講座 ※A	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	1後	60		○		○		○		
	○		春向け・情報処理試験特別講座 ※B	2年生の春受験の国家試験対策、直前授業	2前	76		○		○			○	
	○		ゲーム制作エキスパート特別講座 ※B	国家資格を取得した学生が選択できる授業 通常の授業より難易度の高い技術を学習する	2前	76		○		○		○		
○			CG概論	コンピュータグラフィックの技術を学習する	2前	16		○		○		○		

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	
○			ゲーム制作演習 I	3Dゲーム開発の基礎を学習し作品を制作する	2前	90		○			○		○	○	○
○			C++	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	2前	90		○			○		○		
○			ゲーム数学 II	3Dゲームにおける数学の基礎を学習する	2前	46		○			○		○		
○			3DCG演習 I	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2前	46		○			○		○		
○			ゲームプランニング I	ゲームの分析を行い、企画書の作成方法を学習する	2前	46		○			○		○		
○			就職実務 I	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	2前	16		○			○		○		
○			文章表現 I	論文の書き方や書類、資料の作成方法の基礎を学ぶ	2前	16		○			○			○	
○			C++演習	C++でアプリケーションの開発を行う	2後	60		○			○		○		
○			ゲームプランニング II	企画書を作成し、発表する	2後	30		○			○		○		
○			文章表現 II	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	2後	30		○			○			○	
○			ゲーム制作演習 II	作成した企画、スケジュールに沿って3Dゲーム制作を実施する	2後	90		○			○		○	○	○
○			3DCG演習 II	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2後	46		○			○		○		
○			ゲーム物理学	3Dゲームにおける数学の技術を習得する	2後	60		○			○		○		

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 単 位 時 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	
○			就職実務Ⅱ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	2後	60	○			○	○			
○			ネットワークプログラミング	ゲーム開発環境におけるネットワークプログラミングを学習する	2後	30		○		○	○			
○			プレゼンテーション	プレゼンテーションの基礎を学び、発表を行う	2後	16		○		○	○			
○			ビジネス実務	入社後のビジネスマナーや書類の作成方法を学ぶ	2後	16	○			○			○	
○			一般教養Ⅰ	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	2後	16	○			○			○	
○			GCBⅡ	グローバルシチズンベーシックⅡ（志をたてる）について学ぶ	2後	16	○			○			○	
○			ゲーム制作演習Ⅲ	ゲームの面白さも追及し、完成度の高いゲームを制作する。またチーム制作も行う	3前	90		○		○			○	○
○			就職実務Ⅲ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3前	60	○			○			○	
○			C#	C#のコーディング方法を学ぶ	3前	30		○		○			○	
○			グループ制作演習	短期間でグループでゲーム制作を行う	3前	60		○		○			○	
○			ドキュメンテーションⅠ	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3前	16		○		○			○	
○			Unity	Unityにおけるゲーム作りを学習する	3前	46		○		○			○	
○			Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3前	46		○		○			○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業単位数	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	
○			一般教養Ⅱ	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3前	16	○			○			○	
○			文章表現Ⅲ	論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ	3前	16	○			○			○	
○			ゲーム制作演習Ⅳ	卒業研究と並行して実施し、チーム制作のゲームの質を高めていく	3後	90		○		○		○	○	○
○			一般教養Ⅲ	入社試験に備えた一般教養を学ぶ	3後	30	○			○			○	
○			就職実務Ⅳ	就職活動に向けて、職種研究や企業研究、面接練習を行う	3後	60	○			○		○		
○			ドキュメンテーションⅡ	Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する	3後	16		○		○			○	
○			卒業研究Ⅰ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3後	90		○		○		○		
○			卒業研究Ⅱ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3後	90		○		○		○		
○			卒業研究Ⅲ	3年間の成果として、個人やチームでテーマを決め、作品を制作し、発表を行う	3後	46		○		○		○		
合計					57科目		2652単位時間(単位)

※A … 選択必修科目は※Aの中から1科目選択
 ※B … 選択必修科目は※Bの中から1科目選択

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
ア. 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。 イ. 卒業基準検定を取得していること。 ウ. 学年の出席率が90%以上であること。 エ. 学生としてふさわしい生活態度であること。 上記を満たせない者は、他の検定資格、学習態度、出席状況などを参考に卒業判定会議により判定する。 ※留年した者は、その学年の全科目を再履修しなければならない。	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	16週

(留意事項)

- 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
- 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。