

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ーを目指す。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		講義		演習		実習		実験		実技												
3年		2532時間		1274時間		1650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		時間												
90人		112人		2人		3人		8人		11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 各期毎5段階にて評価 担当教員が定期試験、出席等の状況をもとに評価																
長期休み		■夏季: 8月1日 ~ 8月31日 ■冬季: 12月22日 ~ 1月5日 ■春季: 3月1日 ~ 3月15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 担任および学科教員との、 個別ガイダンスの実施。 学科責任者との面談、三者面談の実施。				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(令和元年度卒業生) ゲーム業界、IT業界  ■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。  ■卒業者数 25 人 ■就職希望者数 23 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 92 % ■その他  (令和元年度卒業生に関する 令和2年5月1日 時点の情報)				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 (令和元年度卒業生に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> <tr> <td>基本情報技術者</td> <td>②</td> <td>25人</td> <td>15人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者</td> <td>②</td> <td>9人</td> <td>1人</td> </tr> </table> ※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					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者	②	25人	15人	応用情報技術者	②	9人	1人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																					
基本情報技術者	②	25人	15人																					
応用情報技術者	②	9人	1人																					
中途退学の 現状		■中途退学者 5名 ■中退率 4.9 % 令和元年5月1日時点において、在学者103名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者98名(令和2年3月31日卒業生を含む) ■中途退学の主な理由 進路の変更、経済的問題など  ■中退防止・中退者支援のための取組 担任による要因を抱えた学生に対する個別面談。学生の情報を教員間で共有しながらの検討会の実施。 学科責任者や保護者を含めての面談。ガイダンス記録による報告。																						
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た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		<a href="http://www.asoiuku.ac.jp/abkc/subject/gc/">http://www.asoiuku.ac.jp/abkc/subject/gc/</a>																						

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  
※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)などのできる限り反映する。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
中島 亮	産業経済局 企業支援・産学連携部 企業立地支援課 情報・通信産業担当係長	令和2年4月1日～ 令和3年3月31日(1年)	①
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	令和元年10月1日～ 令和2年9月30日(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	令和元年10月1日～ 令和2年9月30日(1年)	
山本 隆行	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教員	令和元年10月1日～ 令和2年9月30日(1年)	
荒木 優介	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教員	令和元年10月1日～ 令和2年9月30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・11月

(開催日時(実績))

第1回 令和元年6月19日(水)全体会17:40-18:00 分科会18:10-18:40

第2回 令和元年11月6日(水)全体会17:30-17:40 分科会17:40-19:30

(開催日時 予定)

第1回 令和2年9月9日(水)全体会17:30-17:50 分科会18:00-18:40

第2回 令和2年11月(日時未定)

## (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

教育課程編成委員会では、追加科目の検討、現在の科目内容の改良が主な議題となった。

### ・サーバエンジニアに関する授業について

昨年度から追加科目として検討されているサーバエンジニアに関する授業だが、現在も教員確保の難しさが一番のネックになっており、追加科目には入れられていない。

⇒現在も常勤、非常勤問わず、教員が見つかっていない。見つかり次第、科目内容を検討する予定。

### ・新カリキュラム実施後の成果について

2019年度に卒業した学生が、新カリキュラムを1年生から実施した最初の学年となった。ゲーム業界への内定率は44%となっており好調だった。

⇒今後の入学生についても、今のカリキュラムをベースに継続していく。

### ・ゲーム制作演習の内容について

ゲームを分析する力を育てるために、「市販のゲームを模倣する」という授業を実施する。

⇒1年生のゲームプログラミングで、「市販のゲームに1つオリジナル要素を追加」したゲームを作らせた。

年度が替わり、2年生になった学生が現在就職作品の企画書を作成している。

例年よりもよく分析できており、必要な作業の洗い出し等もよくできている。今後も継続していきたい。

## 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

※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

#### ・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、 $\alpha$ 提出、 $\beta$ 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、 $\alpha$ 提出、 $\beta$ 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き、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

教職員に対して、現在就いている職務又は将来就くことが予想される、職務の遂行に必要な知識・技能を修得させ、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て研修を受講させる。「教職員研修規程」に則り、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。年度の初めに研修計画を作成し、各教職員のスキルに適した研修が、計画的に受講できるようにする。また必要に応じ、年初の計画以外の研修受講も可能としている。

#### (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「CEDEC+KYUSHU2019」  
 (連携企業等:CEDEC+KYUSHU 2019実行委員会)  
 期間:令和元年11月23日(土) 対象:教員3名  
 内容:プログラミング、ゲーム開発環境、プロジェクト進行についての講演

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「令和元年度新任教員研修」  
 (連携企業等:一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団・一般社団法人 福岡県専修学校各種学校協会)  
 期間:令和元年8月6日～8月8日(火～木) 対象:教員1名  
 内容:新任教員向けの、「教員のための実践心理、専門学校における職業教育」

研修名「キャリア・サポーター養成講座」  
 (連携企業等:一般財団法人職業教育・キャリア教育財団(TCE財団))  
 期間:令和2年2月25日～2月27日(火～木) 対象:教員1名  
 内容:学生に対して就職活動支援するにあたっての、コミュニケーションスキルの研修

#### (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「ゲーム概論～日米欧の事例を紐解く～」(連携企業等:デジタルハリウッド大学)  
 期間:令和2年6月23日(火) 対象:教員1名  
 内容:ゲーム業界の歴史を学ぶ

##### ②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「コーチング基礎」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)  
 期間:令和2年8月 対象:教員1名  
 内容:コーチングのスタンス、効果、カウンセリングとの違いを知り、基本の対応の流れを体験

研修名「コーチング実践」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)  
 期間:令和2年9月および2月 対象:教員1名  
 内容:学校における学生との対応事例を使い、コーチング手法を実践

研修名「相手も自分も活かす、個別対応強化研修」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)  
 期間:令和2年9月、12月 対象:教員1名  
 内容:人との関わり方や考え方による4つのタイプを知り、タイプ毎の対応方法を知る

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

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

委員より、アドミッションポリシーの内容が「理想像が高すぎて、現実味がない。高校卒業してすぐの学生に求める内容では無いのではないか」という意見をいただいた。ゲームクリエイタ科ではゲームを作ることが一番の目的となり、技術的な面で、常に世界に目を向ける必要がある。これはプロ・アマチュア問わず、必要なことである。学生には、業界セミナーや連携授業を通して、常に新しいことに挑戦できるような取り組みを行っている。特に年度末の制作展に向けてのゲーム開発は、新しい内容に取り組むよう指導している。

(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
堀 修	福岡県立小倉商業高等学校 校長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	高校関係者
清水 佳代子	システムエンジニア科3年生の保護者	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	PTA
安部 久美子	地域住民代表	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	地域住民
西村 祥子	システムエンジニア科平成21年度卒業生	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	卒業生
小峰 正仁	(株)メンバーズ 常務執行役員	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
森田 良一	バリエントソフト(株) 代表取締役	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員
河上 和弘	(株)ジーン 第一開発事業部 事業部長	平成31年4月1日～ 令和3年3月31日(2年)	企業等委員
宮原 寿光	(株)RAID 代表取締役社長	令和2年4月1日～ 令和4年3月31日(2年)	企業等委員
上田 浩二	株式会社サークル・オブ・フレンズ 代表取締役	平成30年10月1日～ 令和2年9月30日(2年)	企業等委員
伊藤 洋平	(株)パソナ安川ビジネススタッフ 小倉支店 営業企画課長	平成30年10月1日～ 令和2年9月30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/abkc/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(育成人材像)、教育目標、ASOの考え方、5つの特徴
(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	教育力向上の取り組み、学外ボランティア
(6)学生の生活支援	生活環境サポート、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)、高等教育の修学支援制度(高等教育無償化)
(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
(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 : <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) 令和2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	46		○			○			○	
○			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の基礎知識、Excelの操作方法を学ぶ	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	90		○			○			○	
○			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			○		○			○	

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	
○			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	46		○			○		○		
○			情報処理活用Ⅱ	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	60		○			○			○	
○			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		○			○			○	
○			GCBⅠ	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・基本情報技術者基礎講座 ※A	2年生春受験の基本情報技術者試験対策授業（基礎的な内容の復習を含む）	1後	60		○			○				○
	○		春向け・基本情報技術者講座 ※A	2年生春受験の基本情報技術者試験対策授業	1後	60		○			○				○
	○		春向け・応用情報技術者講座 ※A	2年生春受験の応用情報技術者試験対策授業	1後	60		○			○				○
	○		春向け・ITパスポート講座 ※A	1年生の終わりに受験するITパスポートの対策授業	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・基本情報技術者試験特別講座 ※B	2年生春受験の基本情報技術者試験対策、直前授業	2前	76		○			○				○

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	
	○		春向け・応用情報技術者試験特別講座※B	2年生春受験の応用情報技術者試験対策、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		○			○		○		
○			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	76			○		○		○	○	○
○			C++	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	2前	76			○		○		○		
○			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			○		○		○		
○			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	46			○		○		○		
○			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			○		○		○	○	○

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	
○			3DCG演習Ⅱ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2後	30		○			○	○			
○			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	30		○			○	○			
○			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		○			○	○			
○			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	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		○			○			○	

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	
○			Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3前	46		○			○		○		
○			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					60科目		2924単位時間( 単位)								

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