

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 | | 校長 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 | | 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 | 昼間 | 2534 | 810 | 1876 | 0 | 0 | 0 | | |
| 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 | | 106人 | 0人 | 3人 | 7人 | 10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 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24日~1月9日 ■春季:3月1日~3月19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3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 38 人 ■就職希望者数 36 人 ■就職者数 36 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.7 % ■その他 ・就職希望せず1名 ・声優事務所研修生1名 (令和 3 年度卒業者に関する 令和4年4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3年度卒業者に関する令和4年4月1日時点の情報) | | | | |
| | | 資格・検定名 | | 種 | 受験者数 | 合格者数 | | | |
| | | 基本情報技術者試験 | | ② | 38人 | 5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 | | | | | | | | | |
| 中途退学 の現状 | ■中途退学者 2 名 令和3年5月1日時点において、在学者107名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者105名(令和4年3月31日卒業者を含む) ■中途退学的主要原因 進路の変更、健康問題など ■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。 | | ■中退率 2 % | | | | | | |
| 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 ・自然災害発生に伴う支援制度 ■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 | URL : https://asojuku.ac.jp/abkc/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

※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、会議の結果を学科内でのカリキュラム会議に報告する。

- 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

また、カリキュラム会議においては、教育課程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4年7月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|-------|-----------------------------------|-----------------------------|----|
| 山口 拓也 | 産業経済局企業立地支援部企業立地支援課 情報人材支援担当係長 | 令和4年4月1日～ 令和5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3年10月1日～ 令和4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 主任 | 令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年) | |
| 山本 隆行 | 麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部 副主任 | 令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年) | |
| 荒木 優介 | 麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部 | 令和4年4月1日～ 令和5年3月31日(1年) | |

※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には、種別の欄は空欄で構いません。)

- 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3年7月7日 18:00～18:40

第2回 令和3年11月17日 17:00～18:15

(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、追加科目の検討が主な議題となった。

○2022年度新カリキュラムについて

1年生入学時のモチベーションアップと、学生の選択肢を増やす目的でUnrealEngineの授業の導入のご意見をいただいていたため、それらを踏まえ、よりゲーム制作を中心とした新カリキュラムを作成し、ご確認いただいた。

⇒今までゲームを構成する要素が理解できていない学生が多かったため、新カリキュラムのゲーム理論で分析する授業にすると力がつくのではないかと。ただし、教員側で分析しやすいゲームをピックアップしておく必要がある。

⇒ゲーム制作の授業数増加に伴い、基本情報技術者試験対策の授業削減が行われているため、ゲーム業界以外に就職する学生への懸念事項が出てくる。一般のIT企業でも需要が増えてきているUnityは知識が生かせる可能性があるため、引き続き実施していく。

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しているか」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しているか」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

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+KYUSHU 2021 ONLINE」

(連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2021 ONLINE実行委員会)

期間: 令和3年11月27日～28日 対象: 教員1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「コーチング 研修【言動改善対応編】」

(連携企業等: 麻生塾(組織デザインラボ))

期間: 令和3年12月8日 対象: 教員1名

内容: コーチングの際の言動に関する実践研修。

(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「CEDEC+KYUSHU 2022」

(連携企業等: CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会)

期間: 令和4年11月12日 対象: 教員1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「ブレンディッドラーニング」

(連携企業等: デジタルハリウッド株式会社)

期間: 令和4年8月23日 対象: 教員1名

内容: ICTを活用した授業の事例、動画教材の活用方法、教員の新たな役割、学修者本位の教育の仕組みづくりなどについて学ぶ。

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 | 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 | 学修支援、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、「コロナ禍により増加している、オンラインインターンシップを積極的に学生へ案内すると良いのではないか」というご意見を頂戴した。ゲームクリエイター科では、身近なところで福岡ゲーム産業振興機構が主催している「FUKUOKAゲームインターンシップ」がオンライン開催となっていたため、学生への積極的な紹介を行った。実際の参加には作品選考と面接が必要であるため、残念ながら実際の参加に結びつく学生は出なかったが、例年以上に申し込む学生が増加した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年7月1日現在

| 名前 | 所属 | 任期 | 種別 |
|--------|--------------------------------------|----------------------------|-------|
| 谷川 陽一 | 福岡県立小倉商業高等学校 校長 | 令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年) | 高校関係者 |
| 野村 久美子 | システムエンジニア科3年生の保護者 | 令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年) | PTA |
| 安部 久美子 | 地域住民代表 | 令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年) | 地域住民 |
| 川端 君佳 | オフィスビジネス科令和2年度卒業生 | 令和4年4月1日～ 令和6年3月31日(2年) | 卒業生 |
| 三宅 康夫 | (株)ラック 新規事業開発部 地域創生事業室 北九州エリア担当部長 | 令和3年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和6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 | 令和3年4月1日～ 令和5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4年4月1日～ 令和6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 | 令和3年4月1日～ 令和5年3月31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 営業課長 | 令和3年4月1日～ 令和5年3月31日(2年) | 企業等委員 |
| 木ノ下 五郎 | 北九州総合病院 事務部 次長 | 令和3年4月1日～ 令和5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/abkc/2021/hvoka.pdf>

公表時期: 令和4年5月18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、資格実績、就職実績 |
| (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 | 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、留学生キャンパスライフ、留学生の就職サポート |
| (7)学生納付金・修学支援 | 学費とサポート、修学支援制度 |
| (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 | 留学生入学案内、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: <https://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学科) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------|------------------|------------------|---------------|--|---------|----------|-------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------|---|--|
| | 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 | | | |
| 1 | ○ | | | 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 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | | ○ | | |
| 2 | ○ | | | アルゴリズム | 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 | 60 | 4 | ○ | | | ○ | | | | | ○ | |
| 3 | ○ | | | 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 | 46 | 3 | ○ | | | ○ | | | | | ○ | |
| 4 | ○ | | | 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 | 3 | ○ | | | ○ | | | ○ | | | |
| 5 | ○ | | | C言語 | C言語について、文法と基礎知識を学ぶ | 1前 | 90 | 6 | | ○ | | ○ | | | ○ | | | |
| 6 | ○ | | | 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 | 2 | ○ | | | ○ | | | | | ○ | |
| 7 | ○ | | | ゲーム概論I | UnrealEngineを使用して、ゲーム制作の基礎を学ぶ | 1前 | 76 | 5 | | ○ | | ○ | | | ○ | | | |
| 8 | ○ | | | 一般教養I | 基礎的な国語・数学・英語を学ぶ | 1前 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | | | ○ | |
| 9 | ○ | | | 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前 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | | | |
| 10 | ○ | | | ゲームプログラミング | 2Dゲームの基礎とを学び、2Dシューティングゲームを開発する | 1後 | 90 | 6 | | ○ | | ○ | | | ○ | | | |
| 11 | ○ | | | 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 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | | | |
| 12 | ○ | | | ゲーム理論 | 市販のゲームを分析し、そのゲームの長所をレポートにまとめる | 1後 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | | | |

| (工業専門課程ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|----|------|------|--------------|--------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| | 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 | |
| 13 | ○ | | | 2DCG演習 | 主にPhotoshopの操作方法を学ぶ | 1後 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 14 | ○ | | | ゲーム概論Ⅱ | UnrealEngineを使用して、簡単なゲームの開発をする | 1後 | 76 | 5 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 15 | ○ | | | 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 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 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 | 2 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 17 | ○ | | | 一般教養Ⅱ | 基礎的な国語・数学・英語を学ぶ | 1後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 18 | ○ | | | 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 | 90 | 6 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 19 | ○ | | | 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 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 20 | ○ | | | C++ | C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ | 1後 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 21 | ○ | | | 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 | 6 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 22 | ○ | | | C++演習Ⅰ | C++の応用的な技術や考え方などを学ぶ | 2前 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 23 | ○ | | | 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 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 24 | ○ | | | 3DCG演習Ⅰ | 3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ | 2前 | 46 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 25 | ○ | | | 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 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |

| (工業専門課程ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|----|------|------|-----------------|-------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| | 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 | |
| 26 | ○ | | | 一般教養Ⅲ | 基礎的な国語・数学・英語を学ぶ | 2前 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 27 | ○ | | | 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 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 28 | ○ | | | UnrealEngine演習Ⅰ | UnrealEngineの応用的な作り方を学ぶ | 2前 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 29 | ○ | | | グループ制作演習Ⅰ | 短期間でグループでゲーム制作を行う | 2前 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 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 | 6 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 31 | ○ | | | C++演習Ⅱ | C++でアプリケーションの開発を行う | 2後 | 46 | 3 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 32 | ○ | | | 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 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 33 | ○ | | | 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 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 34 | ○ | | | 3DCG演習Ⅱ | 3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ | 2後 | 16 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 35 | ○ | | | UnrealEngine演習Ⅱ | UnrealEngineを使用して、3Dゲームの開発をする | 2後 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 36 | ○ | | | ゲームプランニングⅡ | 企画書を作成し、発表する | 2後 | 16 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 37 | ○ | | | 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 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 38 | ○ | | | 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後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |

| (工業専門課程ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|----|------|------|--------------------|------------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| 分類 | 必修 | 選択必修 | 自由選択 | 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 |
| | | | | | | | | | 講義 | 演習 | 実験・実習・実技 | 校内 | 校外 | 専任 | 兼任 | |
| 39 | ○ | | | 一般教養Ⅳ | 入社試験に備えた一般教養を学ぶ | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 40 | ○ | | | 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 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 41 | ○ | | | 動画編集 | 動画の録画を行い、文字表示・特殊効果・動画編集などの基礎を学ぶ | 2後 | 16 | 1 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 42 | ○ | | | 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 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 43 | ○ | | | C# | C#のコーディング方法を学ぶ | 2後 | 16 | 1 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 44 | | ○ | | 基本情報技術者試験講座Ⅰ(※A) | 基本情報技術者試験対策授業を行う | 2後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 45 | | ○ | | ゲーム制作エキスパート講座Ⅰ(※A) | 通常の授業より難易度の高いゲーム制作技術を学習する | 2後 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 46 | ○ | | | 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 | 3前 | 76 | 5 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 47 | ○ | | | グループ制作演習Ⅱ | 短期間でグループで様々なジャンルのゲーム制作を行う | 3前 | 76 | 5 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 48 | | ○ | | Unity(※B) | Unityにおけるゲーム作りを学習する | 3前 | 46 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 49 | | ○ | | Java(※B) | Javaにおけるアプリケーション作りを学習する | 3前 | 46 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 50 | ○ | | | ドキュメンテーション | Word, Exce, PowerPointでドキュメントを作成する | 3前 | 16 | 1 | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| 51 | ○ | | | 文章表現Ⅱ | 論文の書き方や書類、資料の作成方法を学ぶ | 3前 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |

| (工業専門課程ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|----|------|------|--------------------|--------------------------------------|---------|------|-----|------|----|----------|----|----|----|----|---------|
| | 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 | |
| 52 | ○ | | | 一般教養Ⅴ | 入社試験に備えた一般教養を学ぶ | 3前 | 16 | 1 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 53 | ○ | | | 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 | 46 | 3 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 54 | | ○ | | 基本情報技術者試験講座Ⅱ(※C) | 基本情報技術者試験対策授業を行う | 3前 | 46 | 3 | ○ | | | ○ | | | ○ | |
| 55 | | ○ | | ゲーム制作エキスパート講座Ⅱ(※C) | 通常の授業より難易度の高いゲーム制作技術を学習する | 3前 | 46 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 56 | ○ | | | 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 | 60 | 4 | | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| 57 | ○ | | | 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 | 6 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 58 | ○ | | | 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 | 6 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 59 | ○ | | | 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 | 90 | 6 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 60 | ○ | | | 卒業研究Ⅳ | 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 | 3 | | ○ | | ○ | | ○ | | |
| 61 | ○ | | | 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 | 4 | ○ | | | ○ | | ○ | | |
| 62 | | ○ | | 基本情報技術者試験講座Ⅲ(※D) | 基本情報技術者試験対策授業を行う | 3後 | 30 | 2 | ○ | | | ○ | | | ○ | |

| (工業専門課程ゲームクリエイター学科) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------|------------------|------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------------|------------------|---------------|--------|--------|--------------------------------------|--------|--------|--------|--------|---------------------------------|--|
| 分類 | 必 修 | 選 択 必 修 | 自 由 選 択 | 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 | |
| | | | | | | | | | 講 義 | 演 習 | 実 験 ・ 実 習 ・ 実 技 | 校 内 | 校 外 | 専 任 | 兼 任 | | |
| 63 | | ○ | | ゲーム制作エキスパート講座Ⅲ (※D) | 通常の授業より難易度の高いゲーム制作技術を学習する | 3 後 | 30 | 2 | | ○ | | ○ | | ○ | | | |
| 合計 | | | | | | | 63科目 | 2686単位時間(単位) | | | | | | | | | |

選択必修科目は、※Aから1科目、※Bから1科目、※Cから1科目、※Dから1科目を選択

| 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。
- 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。