

職業実践専門課程等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 (住所) 福岡県北九州小倉北区浅野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 (住所) 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		専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度																														
工業	工業専門課程	ゲームクリエイター科		平成23(2011)年度	-	平成26(2014)年度																														
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。																																			
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な資格等)	主な教育内容: C言語、C++、Java、ゲーム制作演習、グループ制作演習、3DCG演習、Unity、UnrealEngine演習、ネットワークプログラミング等 取得可能な検定: 経済産業省 基本情報技術者試験、サーティファイ主催 C言語プログラミング能力認定試験、文部科学省後援 情報検定 情報活用試験等																																			
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	※単位時間、単位いずれかに記入 2,534 単位時間 単位		810 単位時間 単位	1,876 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位	0 単位時間 単位																												
生徒総定員	生徒実員(A)	留學生数(生徒実員の内数)(B)		留學生割合(B/A)	中退率																															
90人	93人	0人		0%	6%																															
就職等の状況	<p>■卒業者数(C) : 26人</p> <p>■就職希望者数(D) : 24人</p> <p>■就職者数(E) : 24人</p> <p>■地元就職者数(F) : 13人</p> <p>■就職率(E/D) : 100%</p> <p>■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 54%</p> <p>■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 92%</p> <p>■進学者数 : 0人</p> <p>■その他</p> <p>就職斡旋希望せず2名(動画実況配信者希望1名、アパレルメーカー販売員アルバイト1名) 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、個別相談を行うとともに、保護者等への就職説明会を実施している。</p> <p>(令和5年度卒業生に関する令和6年5月1日時点の情報)</p> <p>■主な就職先、業界等 (令和5年度卒業生) ゲーム業界、IT業界</p>																																			
第三者による学校評価	<p>■民間の評価機関等から第三者評価: 無</p> <p>※有の場合、例えば以下について任意記載</p> <p>評価団体: 受審年月: 評価結果を掲載したホームページURL</p>																																			
当該学科のホームページURL	<a href="https://asojuku.ac.jp/abkc/gc/">https://asojuku.ac.jp/abkc/gc/</a>																																			
企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに記入)	<p>(A: 単位時間による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総授業時数</td><td>2,534 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の授業時数</td><td>316 単位時間</td></tr> <tr><td>うち必修授業時数</td><td>2,382 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数</td><td>0 単位時間</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の授業時数</td><td>316 単位時間</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)</td><td>0 単位時間</td></tr> </table> <p>(B: 単位数による算定)</p> <table border="1"> <tr><td>総単位数</td><td>0 単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち必修単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>うち企業等と連携した必修の演習の単位数</td><td>単位</td></tr> <tr><td>(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)</td><td>単位</td></tr> </table>								総授業時数	2,534 単位時間	うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した演習の授業時数	316 単位時間	うち必修授業時数	2,382 単位時間	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間	うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	316 単位時間	(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間	総単位数	0 単位	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した演習の単位数	単位	うち必修単位数	単位	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位	(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位
総授業時数	2,534 単位時間																																			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																			
うち企業等と連携した演習の授業時数	316 単位時間																																			
うち必修授業時数	2,382 単位時間																																			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の授業時数	0 単位時間																																			
うち企業等と連携した必修の演習の授業時数	316 単位時間																																			
(うち企業等と連携したインターンシップの授業時数)	0 単位時間																																			
総単位数	0 単位																																			
うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	単位																																			
うち企業等と連携した演習の単位数	単位																																			
うち必修単位数	単位																																			
うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	単位																																			
うち企業等と連携した必修の演習の単位数	単位																																			
(うち企業等と連携したインターンシップの単位数)	単位																																			
教員の属性(専任教員について記入)	<table border="1"> <tr> <td>① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)</td> <td>1人</td> </tr> <tr> <td>③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)</td> <td>0人</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>3人</td> </tr> </table> <p>上記①～⑤のうち、実務家教員(分野におけるおおむね5年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定)の数</p> <p>3人</p>								① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2人	② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	1人	③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人	④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人	⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人	計	3人																
① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを合算して六年以上となる者 (専修学校設置基準第41条第1項第1号)	2人																																			
② 学士の学位を有する者等 (専修学校設置基準第41条第1項第2号)	1人																																			
③ 高等学校教諭等経験者 (専修学校設置基準第41条第1項第3号)	0人																																			
④ 修士の学位又は専門職学位 (専修学校設置基準第41条第1項第4号)	0人																																			
⑤ その他 (専修学校設置基準第41条第1項第5号)	0人																																			
計	3人																																			

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くたり、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。これらことによって得た結果も、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6年7月31日現在

名前	所属	任期	種別
橋垣 遥	北九州市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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	①
河上 和弘	株式会社ジーン 人事部 部長	令和5年10月1日～ 令和6年9月30日(1年)	③
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6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
下田 依里奈	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部	令和6年4月1日～ 令和7年3月31日(1年)	—
寺戸 瑞貴	麻生情報ビジネス専門学校北九州校 教務部	令和6年4月1日～ 令和7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、種別の欄は「—」を記載してください。)

- 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 (7月、12月)

(開催日時(実績))

第1回 令和5年7月19日(水) 15:30～16:30

第2回 令和5年12月15日(金) 16:00～16:30

(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

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

○2023年度カリキュラムの実施状況について

・IT企業からゲーム会社へのUnreal EngineやUnityを使用した依頼が増えている。今後はIT系へ就職を希望している学生にも授業の需要が高まるのではないか。

⇒現状はUnityが選択授業となっているが、選択前にIT業界への需要などの話も行い選択してもらう。

受講者数によっては選択ではなく必須への変更も検討する。

・学生が制作したゲームを誰かに遊んでもらえる機会を増やしてはどうか。

⇒授業時間の最後に他者のゲームを試遊する時間を設け、12月に実施される学園祭でも試遊台を設置し、他学科の学生に遊んでもらう機会を設けるようにした。

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

※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」という点で評価を決める。

・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」という点で評価を決める。

(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	企業連携の方法	科目概要	連携企業等
ゲーム制作演習Ⅰ	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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	2.【校内】企業等からの講師が一部の授業のみを担当	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。「学校法人麻生塾 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 2023	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2023実行委員会
期間:	2023年11月25日(土)9:30~18:00	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を始めとするデジタルエンターテインメント技術の講演。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	アサーティブコミュニケーション	連携企業等:	組織デザイン・ラボ
期間:	2023年12月6日(水)16:00~17:30	対象:	教員1名
内容	言いにくいこと言わなければならない場面を想定した事例を使って、相手も自分も尊重した伝え方について学び、実践する。		

(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 2024	連携企業等:	CEDEC+KYUSHU 2024実行委員会
期間:	2024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を始めとするデジタルエンターテインメント技術の講演。		

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	セルフマネジメント～困難な状況でも平静を保つために～	連携企業等:	オフィス シックスエイト
期間:	2024年8月30日(金)13:30~16:30	対象:	教員1名
内容	困難な状況においても、平常心を保って適切な対応ができるようになるために、具体的には事実を単なる事実としての確に捉え、自分の中に沸き起こる感情に惑わされることなく、判断し対応する方法を学ぶ。		

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	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、新卒採用やインターンシップの早期化が進んでいるため、就職指導時期の再検討に関するご意見を頂戴した。ゲームクリエイター科でも、説明会やセミナーといったイベントの開催が早期化しているため、例年では9月以降に開始となる2年生の就職実務を、特別内容で前倒して実施した。いつまでに就職作品を完成させる必要があるかや、実際に受験することになるであろう企業の紹介、前もって準備しておくことや今年度の3年生の活動状況などを学生に提示した。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和6年7月31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6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	高等学校関係者
五十嵐 比奈子	ゲームクリエイタ科3年生の保護者	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	保護者等
佐伯 京子	地域住民代表	令和5年4月1日～ 令和7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6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	卒業生
三宅 康夫	株式会社ラック 新規事業開発部地域創生事業室 九州電力事業開発グループマネージャー	令和5年4月1日～ 令和7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式会社 代表取締役	令和6年4月1日～ 令和8年3月31日(2年)	企業等委員
河上 和弘	株式会社ジーン 人事部 部長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
宮原 寿光	株式会社RAID 代表取締役社長	令和6年4月1日～ 令和8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5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
伊藤 洋平	株式会社パソナYBS 特定法人営業課長	令和5年4月1日～ 令和7年3月31日(2年)	企業等委員
木ノ下 五郎	社会医療法人北九州病院 北九州総合病院 事務部 次長	令和5年4月1日～ 令和7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/2024/hyoka.pdf>

公表時期: 令和6年10月3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、特色
(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ASOの就職サポート
(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	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/>

公表時期: 令和6年7月31日

授業科目等の概要

(工業専門課程ゲームクリエイタ科) 令和6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
								講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
必修	選択必修	自由選択													
1	○		基礎理論	基本情報技術者試験にむけて、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	Unreal Engine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	○			○		○		
13	○		2DCG演習	主にPhotoshopの操作方法を学ぶ。	1後	30	2		○		○		○		

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 令和6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	
14	○			ゲーム概論Ⅱ	Unreal Engine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		○		○		○		
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	○			○		○		

(工業専門課程ゲームクリエイタ科) 令和6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	
28	○			UnrealEngine演習Ⅰ	Unreal Engine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	Unreal Engine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	○			○			○	
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		○		○		○		

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 令和6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	
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	○			○				○
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		○		○				○

(工業専門課程ゲームクリエイター科) 令和6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	
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	○			○		○	
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				

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： (1) 当該学科の修業年限以上在学していること (2) 学則に定める当該学科所定の全ての科目に対し履修認定を受けていること (3) 卒業基準検定を取得していること (4) 学年の出席率が90%以上であること 以上の要件に該当しない者は、卒業判定会議により判定を行う。	1学年の学期区分	2期
履修方法： 学則に定める教育課程に基づき、全ての必須科目及び、選択必須の中から指定数の科目を履修する。選択必修科目は、※A・※B・※C・※Dの区分それぞれから1科目を選択して履修すること。	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。