（別紙様式４）

令和8年11月1日

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	瀧口　博俊	〒　802-0001 （住所）　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 （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	ゲームクリエータ科	平成23(2011)年度	－	平成26(2014)年度

学科又は専攻科の目的	情報処理技術の基礎をしっかり学習した上で、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ータを目指す。　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。
学科又は専攻科の特徴（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、ゲームエンジン演習、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	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3 年	昼間	93 単位	48 単位	75 単位	23 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数（学生実員の内数）(B)	留学生割合(B/A)	中退率
90 人	70 人	0 人	0%	3 %

就職等の状況

■卒業者数 (C)	28	人
■就職希望者数 (D)	26	人
■就職者数 (E)	26	人
■地元就職者数 (F)	9	人
■就職率 **(E/D)**	100	%
■就職者に占める地元就職者の割合 **(F/E)**	35	%
■卒業者に占める就職者の割合 **(E/C)**	93	%
■進学者数	0	人

■その他
就職斡旋希望せず：2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。

（令和　　7 年度卒業者に関する令和8年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）
ゲーム業界、ＩＴ業界

当該学科のホームページURL：https://asojuku.ac.jp/abkc/gc/

企業等と連携した実習等の実施状況

総単位数		93 単位
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	7 単位
	うち企業等と連携した演習の単位数	12 単位
	うち必修単位数	16 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	4 単位
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	12 単位
	（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	0 単位

教員の属性（専任教員について記入）

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通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

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	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

〇教育課程の編成（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

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和7年7月30日（水）　16:00～17:00／第2回　令和7年11月12日（水）　17:00～18:00
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
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	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
増田　零士	北九州市産業経済局企業誘致部企業誘致課 情報人材支援担当係長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31日（1年）	①
河上　和弘	㈱ジーン　人事部 部長	令和8年4月1日～ 令和9年3月31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8年4月1日～ 令和9年3月31日（1年）	ー
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8年4月1日～ 令和9年3月31日（1年）	ー
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8年4月1日～ 令和9年3月31日（1年）	ー

※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「ー」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

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及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）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Ⅱ	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Xeen
ゲーム制作実習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Ⅱ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Xeen
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い、より現場に近い体験学習を行う。	株式会社Xeen
ゲーム制作実習Ⅲ	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Xeen

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 2025　　連携企業等：CEDEC+KYUSHU 2025実行委員会

期間：　2025年11月29日（土）　　対象：下田、寺戸

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：　高等教育機関における合理的配慮　　連携企業等：有吉祐睡眠クリニック

期間：　2025年8月27日（水）　15:30～17:30　　対象：下田、寺戸

内容　教職員が知っておくべき合理的配慮の基本的な内容を学ぶ。誤解されやすいポイントや要点として知っておくべき点を知り、発達障害をベースに、様々な状態像の学生のケースを通じて理解を深める。

（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 2026　　連携企業等： CEDEC+KYUSHU 2026実行委員会

期間： 2026年11月14日（土）　　対象： 山本、下田、寺戸

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の技術カンファレンス。

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名： 人権に関わる「差別用語」・「不快に感じさせる表現」の理解　　連携企業等： 福岡県教育庁 教育振興部

期間： 2026年8月25日（火） 16:00～17:00　　対象： 山本、下田、寺戸

内容　教育現場における適切な言葉遣いや配慮について理解を深めるとともに、高校で行われている人権教育や進路指導の現状についても学ぶ。

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

○学校関係者評価
（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	
（1）教育理念・目的・目標	
1　教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
（2）学校運営	
1　教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2　教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3　単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針（資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む）を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4　学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得（資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。）についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
（3）学生の受入れ、学生支援	
1　学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2　自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けていない
3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けている
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。　※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている

(4)教育実施組織・教員	
1 教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等(教員の採用基準等)を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
2 教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
3 教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
(5)教育環境	
1 教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
2 安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
3 施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1 中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2 学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること(職業教育に関するマネジメント(教育の企画・設計・運営等)における責任体制を含む。)。	同内容評価項目を設けている
3 学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
4 社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない

（3）学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年7月31日現在

名　前	所　　属	任期	種別
徳永　由紀子	福岡県立小倉商業高等学校　校長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	高等学校関係者
野田　武志	ゲームクリエータ科3年生の保護者	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	保護者等
佐伯　京子	地域住民代表	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	地域住民
祐徳　辰弥	オフィスビジネス科令和元年度卒業生	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	卒業生
三宅　康夫	㈱ラック　コンサルティング統括部 アカウントコンサルティングサービス部シニアコンサルタント	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業等委員
赤星　直樹	ギグワークス クロスアイティ㈱ 九州システム部 執行役員	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業等委員
有田　秀之	バリアントソフト㈱　代表取締役	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	企業等委員
河上　和弘	㈱ジーン　人事部　部長	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業等委員
宮原　寿光	㈱RAID　代表取締役社長	令和8年4月1日～ 令和10年3月31日（2年）	企業等委員
梅本　周作	㈱アジケ　代表取締役	令和7年4月1日～ 令和9年3月31日（2年）	企業等委員
伊藤　洋平	㈱パソナ　YBS事業部　特定法人営業課長	令和7年4月1日～ 令和9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7年4月1日～ 令和9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

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	
公表URL	https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/doc/abkc/2026/hyoka.pdf		
公表時期	令和8年10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）情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	
公表URL	https://asojuku.ac.jp/abkc/		
公表時期	令和8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ータ科）令和8年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	コンピュータの基礎的な理論を学ぶ	1前	1	○			○		○		
2		○		アルゴリズム基礎講座	フローチャートなど、アルゴリズムの基礎知識を学ぶ	1前	4	○			○			○	
3		○		ネットワークとセキュリティ	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	4	○			○			○	
4		○		データベース基礎講座	データベースの構造や仕組み、内容を学ぶ	1前	2	○			○		○		
5		○		ゲームプログラミングC言語Ⅰ	C言語について、文法と基礎知識を学ぶ	1前	6		○		○		○		
6		○		office基礎演習Ⅰ	Windoowsの基礎知識、Excelの操作方法を学ぶ	1前	2		○		○			○	
7		○		ゲームエンジン演習Ⅰ	ゲームエンジンを使用して、ゲーム制作の基礎を学ぶ	1前	4		○		○		○		
8		○		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前	1	○			○		○		
9		○		ゲーム制作演習Ⅰ	2Dゲームの基礎とを学び、2Dシューティンゲームを開発する	1後	6		○		○		○		
10		○		ゲームプログラミングC言語Ⅱ	C言語について、応用知識を学ぶ	1後	2		○		○		○		
11		○		ゲームプログラミングC言語Ⅲ	C言語について、応用知識を駆使し、プログラムが組めるようになる	1後	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	1	○			○		○		

	（工業専門課程ゲームクリエータ科）令和8年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	2Dデザインツールの操作方法を学ぶ	1後	2		○		○		○		
14		○		ゲームエンジン演習Ⅱ	ゲームエンジンを使用して、簡単なゲームの開発をする	1後	4		○		○		○		
15		○		office基礎演習Ⅱ	Excelの関数やグラフ機能など、応用知識を学ぶ	1後	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	2	○			○		○		
17	○			ゲーム制作実習Ⅰ	2Dゲームの開発方法を学び、作品を制作する	1後	3			○	○		○		
18		○		ゲームプログラミングC++Ⅰ	C++のコーディング方法、考え方などの基礎を学ぶ	1後	4		○		○		○		
19	○			ゲーム制作演習Ⅱ	3Dゲーム開発の基礎を学習し、3Dシューティングゲームを制作する	2前	6		○		○		○	○	○
20		○		ゲームプログラミングC++Ⅱ	C++の応用的な技術や考え方などを学ぶ	2前	2		○		○		○		
21		○		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	3	○			○		○		
22		○		3DCG演習Ⅰ	3Dモデリングソフトの使用方法を学ぶ	2前	3		○		○		○		
23		○		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	4		○		○		○		
24		○		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	1	○			○		○		
25		○		ゲームエンジン演習Ⅲ	応用的なゲームエンジンを使用して、ゲーム制作の基礎を学ぶ	2前	2		○		○		○		

	（工業専門課程ゲームクリエータ科）令和8年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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		○		グループ制作実習Ⅰ	短期間でグループでゲーム制作を行う	2前	1			○	○		○		
27		○		プログラミング演習C#	C#のコーディング方法を学ぶ	2前	1		○		○		○		
28	○			ゲーム制作実習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	4			○	○		○	○	○
29		○		ゲームプログラミングC++Ⅲ	デザインパターンなどC++の応用的な設計を学ぶ	2後	3		○		○			○	
30		○		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	1	○			○		○		
31		○		3DCG演習Ⅱ	3Dモデリングソフトを用いて作品を制作する	2後	2		○		○		○		
32		○		ゲームエンジン演習Ⅳ	応用的なゲームエンジンを使用して、作品を制作する	2後	2		○		○		○		
33		○		ゲームプランニングⅡ	企画書を作成し、発表する	2後	2		○		○		○		
34		○		ゲーム物理学	3Dゲームにおける数学の物理的な計算技術を習得する	2後	2	○			○		○		
35		○		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	2	○			○			○	
36		○		総合スキル基礎講座Ⅰ	幅広い分野での一般的な基礎知識を学ぶ	2後	2	○			○			○	
37		○		キャリアデザインⅠ	職種研究や企業研究、面接練習を行う	2後	4	○			○		○		
38		○		ビジネス実務	ビジネスマナーや書類の作成方法を学ぶ	2後	1	○			○			○	

	（工業専門課程ゲームクリエータ科）令和8年度																
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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	
39		○		情報科学基礎講座Ⅰ	ITの基礎知識を広く学ぶ	2後	2	○			○		○		
40		○		ゲーム制作エキスパート講座Ⅰ	より高難易度なゲーム制作技術を学ぶ	2後	2		○		○		○		
41	○			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	6		○		○		○	○	○
42		○		グループ制作実習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	2			○	○		○		
43		○		プログラミング演習Java	Javaにおけるアプリケーション作りを学習する	3前	3		○		○			○	
44		○		office基礎演習Ⅲ	Word,Exce,PowerPointなど、様々なツールでのドキュメント政策を学ぶ	3前	1		○		○			○	
45		○		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	1	○			○			○	
46		○		総合スキル基礎講座Ⅱ	幅広い分野での一般的な基礎知識を学ぶ	3前	1	○			○			○	
47		○		キャリアデザインⅡ	自身の希望するキャリア実現に向け、様々な知識を学ぶ	3前	4	○			○		○		
48		○		情報科学基礎講座Ⅱ	ITの基礎知識を生かして様々な問題に取り組む	3前	2	○			○		○		
49		○		ゲーム制作エキスパート講座Ⅱ	より高難易度なゲーム制作技術を作品に取り入れる	3前	2		○		○		○		
50		○		ゲーム制作実習Ⅲ	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	3			○	○		○	○	○
51		○		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、作品を制作する	3後	3			○	○		○		

	（工業専門課程ゲームクリエータ科）令和8年度															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	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		○		卒業研究Ⅱ	3年間の成果として制作している作品をブラッシュアップしていく	3後	3			○	○		○		
53	○			卒業研究Ⅲ	3年間の成果として作品を完成させ、発表を行う	3後	4			○	○		○		
54		○		キャリアデザインⅢ	自身の希望するキャリア実現に向け、様々な知識を学ぶ	3後	2	○			○		○		
55		○		情報科学基礎講座Ⅲ	ITの応用知識を広く学ぶ	3後	2	○			○		○		
56		○		ゲーム制作エキスパート講座Ⅲ	より高難易度なゲーム制作技術を研究する	3後	2		○		○		○		
57		○		総合スキル応用講座	基礎講座で身に着けた知識を応用し、問題に取り組む	3後	1	○			○			○	
合計					57 科目			146 単位							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
卒業要件： ・就業年限以上在籍していること ・必修科目と選択科目から62単位以上を修得していること ・必修科目の単位を修得していること	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、必修科目と選択科目を履修する。	1学期の授業期間	16 週