

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																							
ASOポップカルチャー専門学校		平成30年3月8日		瀧口 博俊		〒812-0016 福岡県福岡市博多区博多駅南1丁目13番14号 (電話) 092-415-2023																							
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																						
文化・教養	文化・教養専門課程	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース				令和2年度文部科学省認定	-																						
学科の目的	ゲーム開発を通じてプログラム言語を習得し、ゲーム業界をはじめ、IT 業界でも幅広く活躍できる人材を育成する。																												
認定年月日	令和4年3月25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	2595	660	1275	660	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																							
240人の内数		87人	2人	3人	4人	7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 学期末試験、出席状況、授業態度																								
長期休み	■学年始:4月1日～4月5日 ■夏季:8月6日～9月12日 ■冬季:12月21日～1月11日 ■学年末:3月8日～3月31日			卒業・進級条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率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 面談、保護者への電話連絡及び面談(ガイダンスの実施)			課外活動	■課外活動の種類 (例)学生自治組織・ボランティア・学園祭等の実行委員会等ボランティア活動、学園祭の実行委員会等学内作品展の運営 ■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 ・面接、履歴書作成指導 ・企業説明会開催 ■卒業生数 : 25 人 ■就職希望者数 21 人 ■就職者数 21 人 ■就職率 100 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 84.0 % ■その他 ・就職希望せず(アルバイト含む): 3人 ・外国人留学生帰国: 1人  (令和3年度卒業生に関する令和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年度卒業生に関する令和4年4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>Java検定3級</td> <td>③</td> <td>25人</td> <td>18人</td> </tr> <tr> <td>CGクリエイター検定ベーシック</td> <td>③</td> <td>25人</td> <td>18人</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </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 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等					資格・検定名	種	受験者数	合格者数	Java検定3級	③	25人	18人	CGクリエイター検定ベーシック	③	25人	18人								
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																										
Java検定3級	③	25人	18人																										
CGクリエイター検定ベーシック	③	25人	18人																										
中途退学の現状	■中途退学者 2名 ■中退率 3% 令和3年5月1日時点において、在学者81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83名(令和4年3月31日卒業生を含む)※2名退学、4名4年コースより転科(入) ■中途退学の主な理由 健康上の理由、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など																												
経済的支援制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 兄弟姉妹・親子入学支援金、再進学支援金、自然災害発生に伴う支援制度 特待生制度(学力面、人物面、資格などにより優秀と認められた者に対し、授業料を減免する) ■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="https://asojuku.ac.jp/apc/game/">https://asojuku.ac.jp/apc/game/</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

ゲーム業界の動向や即戦力に必要な知識・技術を把握するために、ゲーム開発会社からのヒアリングを行う。更に、当校での就職をサポートしている部署が企業に対してアンケートを実施し、それらの結果情報を元に、授業科目の開設に関する検討を行う。

教務部と就職担当で構成されたカリキュラム会議で、授業内容や方法を話し合い、カリキュラム案を作成し、教育課程編成委員会で各方面からの意見をいただく。さらに、その意見を集約し、カリキュラム会議で授業科目の開設や授業方法の改善としてまとめる。

教育課程編成委員会は、本校教職員の他に、専攻分野に関する企業等の役職員または有識者2人以上の委員をメンバーとする。年2回以上の会合を行い、次の各号に掲げる事項を審議し、授業科目の開設や授業方法の改善・工夫に生かす。

- (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

使用するハードウェアやソフトウェアに関しては、授業運営を実践する為に必要となるものを準備して効果的に授業を実施する。

(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業界動向等について意見交換を行い、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。

委員会では、前年度の取組みの結果を元に担当教員が作成したカリキュラム案を提示し、カリキュラムの企画・運営・評価に関する事項ならびに各授業科目の内容・方法の充実及び改善に関する事項等について審議する。

教育課程編成委員会は、次に掲げる委員をもって組織する。

- (1)教育課程の編成の責任者又はそれに準ずる者
- (2)専攻分野に関する企業等の役職員又は有識者 2人以上
- (3)委員会が必要と認める教員 1人以上

教育課程編成委員会の意見は、各学科または各系のカリキュラム会議において、カリキュラムの改善(授業科目の新設、改変や、授業方法の改善・工夫)などにて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4年7月1日現在

名前	所属	任期	種別
宮崎 真吾	福岡市役所 経済観光文化局 国際経済・コンテンツ部コンテンツ振興課 課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
中林 寿文	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本 副理事長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	①
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	③
真島 祐二	ASOポップカルチャー専門学校 副主任	令和4年4月1日～令和5年3月31日(1年)	
岡本 光弘	ASOポップカルチャー専門学校 リーダー	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(7月、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和3年7月7日 16:30～17:30

第2回 令和3年11月24日 16:30～17:30

(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

実践的なゲーム開発の経験が必要という意見を頂き、2年次の「ゲーム開発Ⅱ」の授業に導入した。後期15週の期間を企画から完成までの制作期間とし、毎週進捗チェックをしながらスケジュールに沿った制作を行った。進捗が進まない学生には、素材データの使用など開発の支援を行った。スケジュール管理などはGitHubなどのツールを使用し、プロの現場に近い形で運営を行う様にした。

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

基礎知識を体系的に学習した学生に対して、実践能力を向上させる目的で研究テーマの選定や技術指導など、演習科目を中心に企業等と連携した授業を実施する。実践的な技術指導を受けるだけでなく、技術者と直接コミュニケーションの機会を多く持つように運用する。

(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  
 実践で必要とされている知識や技術に関して企業・団体からヒアリングを実施し、課題テーマを設定する。  
 ゲーム制作の実践の場として「ゲーム企画Ⅱ」の科目で現役のゲーム会社の方に、企画を含めた制作手法を授業に取り入れて頂く。  
 各課題テーマや進捗状況を企業と連携して環境を準備していく。  
 演習修了時には、課題提示を行った企業の講師による学生の学習成果の評価を踏まえ、担当教員が成績評価を行う。

(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
ゲーム企画Ⅱ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行う。	(株)ヴァイス

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

※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記  
 学校法人麻生塾 教職員研修規程に基づき、教職員に対して研修を行う。  
 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。  
 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。また、教育課程編成委員会などの意見を元に作成したカリキュラムを運用するために必要となる知識や技術と教員とのスキルを比較し、不足しているものを中心に研修計画を立てる。外部の教育機関が実施する研修または企業等から講師を招いての研修を受講する。

(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+KYUSHU2021ONLINE」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU2021実行委員会)  
 期間:令和3年11月27日(土)・11月28日(日) 対象:専任教員1名  
 内容:デジタルエンターテインメント技術の講演。ゲームを中心とした業界の技術情報や、プロジェクト開発の進行上で発生する問題や、その対策方法などの講演。

②指導力の修得・向上のための研修等  
 研修名「個別対応力強化研修」(連携企業等:組織デザイン・ラボ)  
 期間:令和3年8月18日(水) 対象:専任教員1名  
 内容:人との関わりや考え方による4つのタイプを知り、タイプ毎の対応方法(効果的な叱り方、褒め方、提示の仕方など)を知る。

(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+KYUSHU2022」(連携企業等:CEDEC+KYUSHU2022実行委員会)  
 期間:令和4年11月12日(土) 対象:専任教員1名  
 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

②指導力の修得・向上のための研修等  
 研修名「授業におけるファシリテーション(オンライン授業編)」(連携企業等:株式会社ONDO)  
 期間:令和4年8月31日(水) 対象:専任教員1名  
 内容:学生の発言を引き出す質問のコツ、上手な意見のまとめ方、オンラインファシリテーションのポイントについて学ぶ

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、学校運営が適正に行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

コロナ禍の授業方法について、コロナ対策(学内での集団接種の推進、教室内の人数制限など)を行ったうえで、可能な範囲内で対面授業を実施してほしいとのご意見をいただく。これを受けて本校では、新型コロナウイルス感染予防対策を行った上で、一部の実施可能な授業において、学内での授業配信を活用し複数教室で同一授業を実施した。これにより、教室内の学生数を少なくし、新型コロナウイルスへの感染リスクを減少させながら授業運営を実施することができた。

(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
大山 明	久留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学校 学校長	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	高等学校
浦川 美代子	博多駅南1丁目1区自治会 自治会長	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	地域の方
大輪 健太郎	マンガ・イラスト・CG科 CGコース 卒業生	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	卒業生
松尾 裕之	ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻 保護者	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	保護者
今治 智隆	株式会社ヴァイス 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
岩根 誠一	株式会社マトリックス 福岡開発室 技術開発課 課長	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	企業
宮迫 靖	株式会社D・A・G 本部長	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	企業
森 瞭維智	株式会社FOREST Hunting One 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
小林 浩康	株式会社プロジェクトスタジオQ 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
河原 洋	株式会社studio A-CAT 福岡支社 支部長	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	企業
久保 陽太	漫画家(個人事業主)	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	企業
足立 憲一	株式会社ワコム クリエイティブBU.JP エンタープライズ/デザイン教育Gr. デザイン教育担当	令和4年4月1日～令和6年3月 31日(2年)	企業
吉田 健	株式会社ピコナ 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

※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/apc/2021/hvoka.pdf>

公表時期:令和3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)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の教育
(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、就職・受賞実績
(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	グローバル教育、留学生入学案内
(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/about/disclosure/apc/>

<https://asojuku.ac.jp/about/disclosure/>

<https://asojuku.ac.jp/apc/>

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース) 令和4年度																
No.	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	○			GCB I	グローバルで活躍できる人材を目指し「感謝と思いやり」というテーマを中心に学習する。	1前	15	1	○			○		○		
2	○			ゲーム数学基礎 I	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習します。	1前	60	4	○			○		○		
3	○			ゲームグラフィックス I	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作までの手法を学習します。	1前	30	2		○		○		○		
4	○			ゲームプログラミング基礎 I	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行います。	1前	60	4		○		○		○		
5	○			ゲームプログラミング基礎 II	ゲームプログラミングに必須のC言語の学習。文法からアルゴリズムまで一連の学習を行います。	1前	60	4		○		○		○		
6	○			ゲームデザイン I	ゲームの歴史から企画・発想力まで総合的知識の学習を行い、ゲーム企画についての演習を行います。	1前	30	2		○		○		○		
7	○			コンピュータリテラシー I	ハードウェア・ソフトウェア・アルゴリズムなどコンピュータの基本知識を学習します。	1前	60	4	○			○		○		
8	○			システム設計 I	概念や手順などのシステム設計の基本的事項や、分析、計画、設計、などコンピュータのシステムアプローチについて学ぶ。	1前	60	4	○			○		○		
9	○			アルゴリズム I	アルゴリズムを利用して、問題解決を行うための手順を学びます。コンピュータの機能とプログラミングに関する見識を深めます。	1前	60	4	○			○		○		
10	○			ゲーム数学基礎 II	ゲーム開発に必要な、三角関数、行列・ベクトルを学習する前段階としての数学の基礎を学習します。	1後	60	4	○			○		○		
11	○			ゲームグラフィックス II	ゲーム制作で必要となる2D・3DCG制作ツールの使用方法から実制作までの手法を学習します。	1後	30	2		○		○		○		
12	○			ゲームデザイン II	ゲームの歴史から企画・発想力まで総合的知識の学習を行い、ゲーム企画についての演習を行います。	1後	30	2		○		○		○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース) 令和4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	
13	○			コンピュータリテラシーⅡ	ハードウェア・ソフトウェア・アルゴリズムなどコンピュータの基本知識を学習します。	1後	60	4	○			○	○		
14	○			ゲームプログラミング基礎Ⅲ	ゲームプログラミングの基本処理を踏まえ、様々なタイプのゲームを制作します。	1後	60	4		○		○	○		
15	○			ゲームプログラミング基礎Ⅳ	ゲームプログラミングの基本処理を踏まえ、様々なタイプのゲームを制作します。	1後	60	4		○		○	○		
16	○			システム設計Ⅱ	概念や手順などのシステム設計の基本的事項や、分析、計画、設計、などコンピュータのシステムアプローチについて学ぶ。	1後	60	4	○			○	○		
17	○			アルゴリズムⅡ	アルゴリズムを利用して、問題解決を行うための手順を学びます。コンピュータの機能とプログラミングに関する見識を深めます。	1後	60	4	○			○	○		
18	○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15	1	○			○	○		
19	○			ゲーム数学応用Ⅰ	数式を利用した挙動や表現などを、実際の演習を通じて実装していきます。	2前	30	2		○		○	○		
20	○			英文読解Ⅰ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習します。	2前	30	2	○			○		○	
21	○			ゲームプログラミング応用Ⅰ	ゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、より複雑なゲームとして機能を実装していきます。	2前	90	6		○		○	○		
22	○			ゲームプログラミング応用Ⅱ	ゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、より複雑なゲームとして機能を実装していきます。	2前	90	6		○		○	○		
23	○			ゲームアーキテクチャⅠ	その時代の最新技術についての技術研究を行う。	2前	90	6		○		○		○	
24	○			CG概論Ⅰ	3Dグラフィックの表現のしくみについて理論と専門知識を習得します。	2前	30	2	○			○	○		
25	○			ゲーム企画Ⅰ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	2前	60	1			○	○	○		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース) 令和4年度																
No.	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	○			ゲーム数学応用Ⅱ	数式を利用した挙動や表現などを、実際の演習を通じて実装していきます。	2後	30	2		○		○		○		
27	○			英文読解Ⅱ	英語文法を復習し、英文の読み方や英会話に関する内容の応用編として学習します。	2後	30	2	○			○			○	
28	○			ゲームプログラミング応用Ⅲ	ゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、より複雑なゲームとして機能を実装していきます。	2後	90	6		○		○		○		
29	○			ゲームプログラミング応用Ⅳ	ゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、より複雑なゲームとして機能を実装していきます。	2後	90	6		○		○		○		
30	○			ゲームアーキテクチャⅡ	その時代の最新技術についての技術研究を行う。	2後	90	6		○		○		○		
31	○			CG概論Ⅱ	3Dグラフィックの表現のしくみについて理論と専門知識を習得します。	2後	30	2	○			○		○		
32	○			ゲーム企画Ⅱ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	2後	60	1			○	○		○	○	○
33	○			キャリアデザイン	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習します。	2後	30	2		○		○		○		
34	○			企画制作Ⅰ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	3前	60	4		○		○		○		
35	○			企画制作Ⅱ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	3前	90	2			○	○		○		
36	○			企画制作Ⅲ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	3前	90	2			○	○		○		
37	○			企画制作Ⅳ	テーマを設定し、企画から制作までの一連の流れを複数人でのチームで行います。	3前	90	2			○	○		○		
38	○			ビジネス実務	一般的なビジネスマナーについて学習します。	3前	30	2	○			○		○		



(文化・教養専門課程ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース) 令和4年度																
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	○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習します。	3前	60	4	○			○		○		
40	○			卒業制作Ⅰ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	90	6	○			○		○		
41	○			卒業制作Ⅱ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	90	2			○	○		○		
42	○			卒業制作Ⅲ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	90	2			○	○		○		
43	○			卒業制作Ⅳ	3年間の集大成として各自でテーマを設定し、グループ・個人での制作を行います。	3後	90	2			○	○		○		
44	○			就職実務Ⅱ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習します。	3後	60	4	○			○		○		
45	○			プレゼンテーション	ゲームの魅力を分析しそれを書面化していきます。又、作成した企画を他人に伝える力を育成します。	3後	15	1	○			○		○		
合計								45科目	2595単位時間(143単位)							

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>卒業基準検定を取得していること。</li> <li>学年の出席率が90%以上であること。</li> <li>学生としてふさわしい生活態度であること。</li> </ul>	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15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。