職業実践専門課程等の基本情報について

学校名		設i	置認可年月	H	校县	文位			所在地			
ASOポップカルチャー	-専門学校		成30年3月8 大調司年日			: 健	〒 (住所) (電話)	812-0016 福岡県福岡市博多区博 092-415-2023				
設置者名 学校法人麻生	·····································		立認可年月 126年3月1		理事長	麻生 健	〒 (住所) (電話)	820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3- 0948-25-5999	-83			
分野		認定課程名		i i	認定学科名			門士認定年度	高度専門士認定	官年度	職業実践	専門課程認定年度
文化·教養	文化	と・教養専門ii	果程	ゲーム・CG	3専攻科(ゲ	ーム専攻)		-	令和3(2021)	∓度	令和	14(2022)年度
学科の目的	3DCGプログ	ブラミン グからネ	[、] ットワーク	プログラミング	ずまで、高度な	ょプログラム言	言語習得を目	3指し、ゲーム業界の最先站	常で活躍できる人材を育	成する。		
学科の特徴(主な教育内容、取得可能な 資格等)	主な教育内 取得可能な		吸技術者試	こ、ゲームの1 験、情報シスラ ジョブパス/7	テム試験、Ci	言語プログラ	内に学ぶ。 ミング能力材	食定/Java言語プログラミン	・グ能カ検定/CGクリエ	イター検定		
修業年限	昼夜	全課程の修		総授業時数又 数	又は総単位	講	義	演習	実習	身	ミ験	実技
4	昼間	※単位時間、単 に記入	位いずれか		単位時間		単位時間	2,130 単位時間	660 単位時間	()単位時間	0 単位時間
生徒総定員	生徒軍	実員(A)		三数 (生徒実員の)	単位 由称(R)		^{単位} 引合(B/A)	中退率	単位		単位	単位
			田丁工		人		4%	0%				
160 人の内数	22 ■卒業者萎	大 数 (C)	:	3	20	1.	470 J	0 %				
	■就職希望	望者数(D)	- :		17		Ž.	- -				
	■就職者数 ■地元就職		:		17 8		<u> </u>	_				
	■就職率((E/D)		^ /F /F\	100		%	- -				
		こ占める地元家			47		%	_				
	■卒業者に	占める就職者	の割合 (E /	(C)	85		%					
就職等の状況	■進学者数 ■その他	数			0		人	-				
		内容:就職実	答の授業に	おいて、								
	業界理解/	/履歴書指導 /進学者以外	/面接練	習の対策を乳		+ず・9夕						
	(令和			r.1-12、50.400 c関する令和 7								
		就先、業界等	12121	-127 - 1214 -	. 1 0/1 1 1	· / //// - / // H Hz/						
	(令和6年度	卒業生)										
					**							
	ケームブロ 	バラマー、IT	プログラマ	ー、システム	エンジニア							
	■民間の評	1グラマー、IT 平価機関等か	ら第三者記	評価:	エンジニア			無				
第三者による	■民間の評	Iグラマー、IT	ら第三者記	評価:	、エンジニア			無				
第三者による 学校評価	■民間の評	1グラマー、IT 平価機関等か	ら第三者記	評価:	、エンジニア	受審年月:		無	評価結果を掲載した ホームページURL			
学校評価	■民間の評	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に ^へ	ら第三者記	評価:	エンジニア			無				
	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	Iグラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: pjuku.ac.jp/a	ら第三者記 DLVで任意記 pc/game/	評価:	エンジニア			無				
学校評価 当該学科の ホームページ	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	Tipin (Tipin) Tipi	ら第三者記 DLVで任意記 pc/game/	評価:	エンジニア			無			E Mildoniuu	
学校評価 	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	平価機関等か 例えば以下に 評価団体: pjuku.ac.jp/a 時間による算 総授業時数	pc/game/ 定)	评価 : 載		受審年月:	3	無			5 単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	Iグラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: piuku.ac.ip/a 時間による算: 総授業時数	pc/game/ 定 う ち 企業等	評価: 載 と連携した実	験・実習・多	受審年月: 要技の授業時	数	無		(単位時間	
学校評価 <u>当該学科の</u> ホームページ	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	P 中価機関等か例えば以下に 評価団体: piuku.ac.ip/a 時間による算 総授業時数	pc/game/ 定 う ち 企業等	平価: 載 と連携した実 と連携した演	験・実習・多	受審年月: 要技の授業時	Š	#		30		
学校評価 当該学科の ホームページ	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	P 中価機関等か例えば以下に 評価団体: piuku.ac.ip/a 時間による算 総授業時数	ら第三者語 DIVT任意記 pc/game/ 定) うち企業等	平価: 数 と連携した実 楽時数	験・実習・3習の授業時衰	受審年月: 東技の授業時 数				30 3, 435) 単位時間	
学校評価 <u>当該学科の</u> ホームページ	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	P 中価機関等か例えば以下に 評価団体: piuku.ac.ip/a 時間による算 総授業時数	ら第三者語 DIVT任意記 pc/game/ 定) うち企業等	平価: 載 と連携した実 と連携した演 業時数 うち企業等と	験・実習・多	受審年月: 実技の授業時 な 修の実験・ 3	実習・実技の			30 3, 435 ()単位時間)単位時間 5 単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL	■民間の記 ※有の場合、 https://asc	P 中価機関等か例えば以下に 評価団体: piuku.ac.ip/a 時間による算 総授業時数	ら第三者記 DIVT任意記 DC/game/ 定) うち企業等 うち企業等	平価: 載 と連携した実 と連携した演 業時数 うち企業等と	験・実習・身習の授業時勢 習の授業時勢 と連携した必 と連携した必	受審年月: 実技の授業時 な 修の実験・3 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	実習・実技 <i>0</i> 受業時数			3, 435 (3, 435) 単位時間) 単位時間 5 単位時間) 単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	P 一 で で で で で で で で で で で で で で で で で で	ら第三者計 DDLVで任意記 DDC/game/ 定) うち企業等 うち企業等 うち必修授	平価: 載 と連携した実 と連携した演 乗時数 うち企業等と うち企業等と	験・実習・身習の授業時勢 習の授業時勢 と連携した必 と連携した必	受審年月: 実技の授業時 な 修の実験・3 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	実習・実技 <i>0</i> 受業時数			3, 435 (3, 435)単位時間)単位時間 5 単位時間) 単位時間) 単位時間	
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した実	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下にご 評価団体: piuku.ac.ip/a 総授業時数	ら第三者計 DDLVで任意記 DDC/game/ 定) うち企業等 うち企業等 うち必修授	平価: 載 と連携した実 と連携した演 乗時数 うち企業等と うち企業等と	験・実習・身習の授業時勢 習の授業時勢 と連携した必 と連携した必	受審年月: 実技の授業時 な 修の実験・3 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	実習・実技 <i>0</i> 受業時数			3(3, 43§ (30 ()単位時間 5単位時間)単位時間)単位時間)単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 で実施状況 (A、BU)ずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 静間による第2 総授業時数 数による第定) 数による第定)	pc/game/ 定) うち企業等 うち必修授:	平価: 裁 と連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と 等と連携した	験・実習・3 習の授業時長 と連携した必 と連携した必 インターンシ	受審年月: 実技の授業時 改 修の実験・9 修の演習の授業	実習・実技∂ 受業時数 時数)			3(3, 43§ (30 () 単位時間 5 単位時間 5 単位時間 0) 単位時間 0) 単位時間 0) 単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 で実施状況 (A、BU)ずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に・ 評価団体: 時間による算 総授業時数 数による算定	ら第三者書 DDIVT任意記 DDIVT任意記 DDIVT任意記 を うち企業等 うち企業等 うち必修授。	平価: 起連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と 連携した	験・実習・3 習の授業時長 と連携した必 インターンシ (験・実習・3	受審年月: 実技の授業時 改 修の実験・9 修の演習の授業	実習・実技∂ 受業時数 時数)			3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況 (A、BL)ですれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 時間による算 総授業時数 総 総授業時数	pc/game/ 定) うち企業等 うち必修授 (うち企業等 うち企業等	平価: を連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と きを連携した と連携した実 と連携した実 と連携した実	験・実習・3 習の授業時長 と連携した必 インターンシ (験・実習・3	受審年月: 実技の授業時 改 修の実験・9 修の演習の授業	実習・実技∂ 受業時数 時数)			3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間 5 単位時間 5 単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況 (A、BU)ずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 時間による算 総授業時数 総 総授業時数	ら第三者書 DDIVT任意記 DDIVT任意記 DDIVT任意記 を うち企業等 うち企業等 うち必修授。	平価: を連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と きを連携した と連携した実 と連携した実 と連携した実	験・実習・3 習の授業時奏 と連携した必 インターンシ 験・実習・3 質の単位数	受審年月: 実技の授業時 をの実験・9 修の実験・9 の対での授業	実習・実技 <i>の</i> 受業時数 時数)	授業時数		3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況 (A、Bいずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 時間による算 総授業時数 総 総授業時数	pc/game/ 定) うち企業等 うち必修授 (うち企業等 うち企業等	平価: を連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と と連携した実 なと連携した実 なと連携した実 なと連携した実	験・実習・3 習の授業時奏 と連携した必 インターンシ 験・実習・3 質の単位数	受審年月: 実技の授業時 を	表習・実技の 受柔時数 (計数) (表別) (表別) (表別) (表別) (表別) (表別) (表別) (表別	授業時数		3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 で実施状況 (A、BU)ずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 時間による算 総授業時数 総 総授業時数	いら第三者書のいて任意記 pc/game/ を) うち企業等 ううち企業等 (うち企業等 ううち企業等	平価: を連携した実 業時数 うち企業等と うち企業等と と連携した実 なと連携した実 なと連携した実 なと連携した実	験・実習・3 習の授業時数 と連携した必め インターンシ 験・実習・3 験・実習の単位数 と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め	受審年月: を を を を を の実験・3 を の をの 実験・3 を の で の で で の に の に の の に に に に に の に に に に に に に に に に に に に	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数	授業時数		3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位 単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した実習等の実施状況 (A、BLI)でする人名、BLI	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: 時間による算 総授業時数 総 総授業時数	いら第三者書のいて任意記 pc/game/ を) うち企業等 ううち企業等 (うち企業等 ううち企業等	平価: 数 と連携した実 素時数 うち企業等と うち企業等と と連携した演 位数 うち企業等と と連携した実 なな業等と と連携した 変 を を を を を を と を を を を を を を を を を を を を	験・実習・3 習の授業時数 と連携した必め インターンシ 験・実習・3 験・実習の単位数 と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め と連携した必め	受審年月: を を を を を の実験・3 を の をの 実験・3 を の で の で で の に の に に に に に に に に に に に に に	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数	授業時数		3(3, 43§ (30 ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位 単位 単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況 (A、BL)ですれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT T 不価機関等か 例えば以下に 解析 M 表	ら第三者書のいて任意記 pc/game/ 定) うち企業等等 ううち必修授 (うち企業等等単 ううち企業等単 (うち企業等単 (うち企業等単 (うち企業等単	平価: 数 と連携した実 素時数 うち企業等と うち企業等と と連携した演 位数 うち企業等と と連携した実 なな業等と と連携した 変 を を を を を を と を を を を を を を を を を を を を	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジー	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っないないないないないないないないないないないないないないないないないないない	実習・実技の 受業時数 時数) 時数)	授業時数	ホームページURL	(33, 438 (348 (444 (448 (448 (448 (448 (448 (448 (448 (448 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (448 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (444 (4)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位 単位 単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科の ホームページ URL 企業等と連携した実 習等の実施状況 (A、Bいずれかに	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 平価機関等か 例えば以下に 評価団体: シiuku.ac.ip/a 総授業時数 数による算定 数による算定 数による算定 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	ら第三者記 DDNで任意記 DDNで任意記 DDNで任意記 DDNで任意記 DDNで任意記 DDNで任意記 DDNで保護等等 できる企業等等 のううちの企業等等 のううちの必修理 の等に従事もし	平価: と連携した実験 ・ 大変 では、 大変 できる	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジーン・ジー	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っまないまする。 を修っないないないないないないないないないないないないないないないないないないない	を習・実技の 受業時数 時数) 等額・実技の 単位数 数))·授業時数	ホームページURL	(33 (3 , 433 () () () () () () () () () (D 単位時間 D 単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した実際状況 (A、Bいずれかに記入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT が T を T を T を T を T を T を T を T を T を	ら第三者書 DDIVT任意記 DDIVT任意意 DDIVT任意 DDIVTTE DDI	平価: と連携した実演 等と連携した演 うち企業等と きを連携した。 うち企業等と を連携した実際 する企業等と を連携した実際 する企業等と をと連携した表演 なな数 うち企業等と とと を表示 を変えた 表示 を を表示 を を を を を を を を を を を を を を を	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	実習・実技の 受業時数 時数)	授業時数 単位数 学校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 11号) 13号)	() 3() 3, 433 () () () () () () () () () ()単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位時間)単位 単位 単位 単位 単位 単位 単位	
学校評価 当該学科のボームページ URL 企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに配入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 不価機関等か 例えば以下に 評価機関等か 例えば以下に 評価団体: biuku.ac.ip/a 評価団体: 数 総単位数 数 総単位数 で 事 を 当 書 事 と き ま す こ ま す こ ま す こ ま す こ ま す こ ま す こ ま す ま す	ら第三者計 DONT 任意記 DOC/game/ 定 うち企業等等 ううち企業等等 (うちを企業等等単 の等所に従事 を企業等 を企業等 を企業を を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変	平価: 並携した実業時数 うち企業等と 連携した演 等と連携した演 うち企業等と を連携した表演 うち企業等とと をを表現した をときません なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	奏習・実技の 受業時数 時数) 等都 (専名 (専名	授業時数 學位数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ボームページURL 31号) 33号)	((2) 単位時間 2) 単位時間 5) 単位時間 5) 単位時間 6) 単位時間 9) 単位時間 9) 単位時間 9) 単位時間 9) 単位 単位位 単位位 単位位 単位位 単位 4 単位 4 単位 4 単位 4	
学校評価 当該学科のホームページ URL 企業等と連携した実際状況 (A、Bいずれかに記入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 不価機関等か 例えば以下で 解析 を M を M を M を M を M を M を M を M を M を	ら第三者計 DONT 任意記 DOC/game/ 定 うち企業等等 ううち企業等等 (うちを企業等等単 の等所に従事 を企業等 を企業等 を企業を を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変	平価: 並携した実業時数 うち企業等と 連携した演 等と連携した演 うち企業等と を連携した表演 うち企業等とと をを表現した をときません なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数 数) (専術 (専術)授業時数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 131号) 132号) 133号) 134号)	((D 単位時間 D 単位	
学校評価 当該学科のボームページ URL 企業等と連携した実習等の実施状況(A、Bいずれかに配入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT	ら第三者計 DONT 任意記 DOC/game/ 定 うち企業等等 ううち企業等等 (うちを企業等等単 の等所に従事 を企業等 を企業等 を企業を を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変	平価: 並携した実業時数 うち企業等と 連携した演 等と連携した演 うち企業等と を連携した表演 うち企業等とと をを表現した をときません なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数 数) (専術 (専術	授業時数 學位数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 131号) 132号) 133号) 134号)	(()	D 単位時間 D 単位	
学校評価 当該学科のボームページ URL 企業等と連携後状況 (A、Bはずれかに 記入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT 不価機関等か 例えば以下で 解析 を M を M を M を M を M を M を M を M を M を	ら第三者計 DONT 任意記 DOC/game/ 定 うち企業等等 ううち企業等等 (うちを企業等等単 の等所に従事 を企業等 を企業等 を企業を を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変	平価: 並携した実業時数 うち企業等と 連携した演 等と連携した演 うち企業等と を連携した表演 うち企業等とと をを表現した をときません なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる。 なる	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数 数) (専術 (専術)授業時数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 131号) 132号) 133号) 134号)	(()	D 単位時間 D 単位	
学校評価 当該学科のボームページ URL 企業等と連携後状況 (A、Bはずれかに 記入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマー、IT	ら第三者計 DONT 任意記 DOC/game/ 定 うち企業等等 ううち企業等等 (うちを企業等等単 の等所に従事 を企業等 を企業等 を企業を を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変換 を変	平価: 並携した実業時数 うち企業等と 連携した演 等と連携した演 うち企業等と を連携した表演 うち企業等とと をを を表現 をとき を表現 を表現 を表現 を表現 を表現 を表現 を表現 を表	験・実習・リランスを表しています。 ・連携した必必・実習の単位数 ・連携したンジンスを表しています。 ・連携したシンジンスを表しています。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・学校等に関する。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	受害年月: にはの授業時 をの実験・3が をの実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修の実験・3が を修っまいまする。 を修っまする。 を修っなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	実習・実技の 受業時数 時数) 実習・実技の 単位数 数) (専術 (専術)授業時数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 131号) 132号) 133号) 134号)	(()	D 単位時間 D 単位	
学校評価 当該学科のボームページ URL 企業等と連携後状況 (A、Bはずれかに 記入)	■民間の影 ※有の場合、 https://asc	グラマ 、IT が	pc/game/ を ううち企業等等 ほううちのを なののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ののでは、 ので	平価: は と 連携した実演 まきな ままり まままり ままり ままりまり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり ままり	験・実習・9 表 で	受審年月: 東技の授業時 数 修の実験・9 が を作の演習の授業 を作の演習の授業 を作のできた。 を作のできたいできた。 を作のできたいできた。 を作のできたいできたいできたいできたいできたいできたいできたいできたいできたいできたい	実習・実技の 受業時数 時数) ・実技の 単位数 数) ・専名 ・専名 ・専名)授業時数 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第 學校設置基準第41条第1項第	ホームページURL 11号) 11号) 13号) 13号) 14号) 15号)	() 3(3,43); () () () () () () () () () (D 単位時間 D 単位	

- 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、就職担当者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7年7月31日現在

名 前	所 属	任期	種別
土田 善紀	特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本 理事	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	1
吉武 直志	福岡インディーゲーム協会 理事	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	1
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	3
原田 英一	ASOポップカルチャー専門学校 リーダー	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	_
末金 誠一	ASOポップカルチャー専門学校	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	_
藤澤 匠	ASOポップカルチャー専門学校	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	_
坂本 拓也	ASOポップカルチャー専門学校	令和7年4月1日~令和8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「一」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、11月)

(開催日時(実績))

第1回 令和6年7月3日 16:00~16:30

第2回 令和6年11月13日 16:00~17:00

(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。

教育課程編成委員から、ネットワーク・サーバー系の人材が少なく需要が高いとの意見を受け、学内環境の構築や使用するツール・OSに関する助言を得た。その結果、今年度はサーバー系の授業を「ゲームテクノロジーⅡ」において実施することとした。

また、ゲーム開発におけるバージョン管理については「ゲームアーキテクチャ I 」に組み込むことを検討し、委員から「新しいソフトでなくてもGitで十分である」との意見を受け、Gitによるバージョン管理を行うカリキュラムを導入した。

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

「ポートフォリオ」では業界就職に向けた必要な作品の整理と内容についてどういったテーマが望ましいかなどの説明を行い、作品集として 完成させる。各課題テーマの設定や進捗状況について企業と連携して進めていく。また評価についても事前に本校教員と企業の講師により 設定した評価基準を元に実施する。

(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	
ポートフォリオ	1. 【校内】企業等からの 講師が全ての授業を主担 当	希望する業界に向けたポートフォリオの 制作を行う。	NoveR						

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 こ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

内容

①専攻分野における実務に関する研修等

連携企業等: 一般社団法人コンピュータ CEDEC2024 研修名:

期間: 令和6年8月21日(水)~令和6年8月23日(金) 対象: 末金

ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。㈱バンダイナムコスタジオや㈱スクウェア・エニック 内容

ス、㈱カプコン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業

界動向や技術を学ぶ。

連携企業等: CEDEC+KYUSHU2024実行委員会 CEDEC+KYUSHU2024 研修名:

期間: 令和6年11月23日(土) 対象: 末金、山崎

ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。㈱レベルファイブや㈱サイバーコネクトツー、㈱ガン 内容

バリオン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業界動

向や技術を学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

コーチング実践~多欠席学生対応編~ 連携企業等:組織デザイン・ラボ 研修名:

対象: 山﨑 期間: 令和6年6月19日(水)

欠席しがちで、やる気が落ちている学生の対応事例を使って効果的な質問を作り、実践する 内容

研修名: Z世代のメンタルヘルス~自分としてイキるをサポートする 連携企業等: うえむらメンタルサポート診療所

期間: 令和6年8月22日(木) 対象: 末金

デジタルネイティブの環境で育ったZ世代と呼ばれる彼らが社会に出てきたこの数年、社会不適応の様々な病態と発達障

害の増加という変化がみられ、彼らの多くに自己肯定感の乏しさと不安の強さが見られる。研修ではこうした心理発達と

社会適応について考える。

(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

WCCCクリエイティブコラボウェビナー『クリエイティブ業界最前2025』 連携企業等:株式会社ワコム 研修名:

期間: 令和7年6月11日(水) 対象:原田

クリエイティブ産業の最新の概況、業界動向、国際市場への浸透と拡大について学ぶ。さらに、アニメ・CG・ゲームの制作

内容 環境、技術での最新トレンドと課題や今後のクリエイターとしてのキャリアデザインに繋がるスキルセットについての理解

を深める。

AI時代、「プログラマーの基礎力」の定義が変わる ~今、AI駆動開発を学ぶべき3つの理由~ 連携企業等: 株式会社dott 研修名:

期間: 令和7年8月22日(金) 対象: 末金

AI時代における情報系教育の方向性や、AIを活用したプログラミング教育の最新事例を基に「AI駆動開発」や「プログラ 内容

マーの基礎力」について学ぶ。

CEDEC+KYUSHU2025 連携企業等: CEDEC+KYUSHU2025実行委員会 研修名:

令和7年11月29日(土) 対象: 末金 期間:

ゲームクリエイター向けのデジタルエンターテインメント技術の講演。㈱レベルファイブや㈱サイバーコネクトツー、㈱ガン

バリオン等のゲームデザイン、ゲームプログラムに関する各企業のノウハウや制作事例の講義を受講し、最新の業界動 内容

向や技術を学ぶ。

②指導力の修得・向上のための研修等

コーチング実践~多欠席学生対応編~ 連携企業等:組織デザイン・ラボ 研修名:

期間: 令和7年8月6日(水) 対象: 藤澤

内容 欠席しがちで、やる気が落ちている学生の対応事例を使って効果的な質問を作り、実践する

連携企業等:組織デザイン・ラボ アサーティブコミュニケーション 研修名:

令和7年12月3日(水) 期間: 対象: 藤澤

言いにくいことを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 内容

する。

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、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	

※(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

委員から「留学生の在校生数が増加しているため、留学生が希望する進路に進めるよう、就職サポートを継続的に実施してほしい」との意 見があった。

この指摘を踏まえ、留学生の就職支援として日本語勉強会を週1回程度実施し、日本語能力の向上および面接指導を行っている。 特に日本語の「話す力」を養うことを目的に、グループワーク形式で実施することで、語学力の向上だけでなく、留学生同士のコミュニケー ションや交流の機会が増加している。

(4)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和7年7月31日現在

所 属	任期	種別
久留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学校 校長	令和7年4月1日~令和8年3月31日 (1年)	高等学校関 係者
博多駅南1丁目1区自治会 会長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	地域住民
マンガ・イラスト・CG科CGコース 卒業生	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	卒業生
CG専攻科在校生 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
株式会社ヴァイス 代表取締役社長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社マトリックス 福岡開発室 室長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社D·A·G 本部長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 社長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社studio A-CAT 博多スタジオ 支部長	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社NAGOMI 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
(株)ナンバーナイン 取締役CXO	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
合同会社九十三 代表社員	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
株式会社FOREST Hunting One 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
株式会社ワコム アカウントマネージャー	令和7年4月1日~令和9年3月31日 (2年)	企業等委員
	久留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学校 校長 博多駅南1丁目1区自治会 会長 マンガ・イラスト・CG科CGコース 卒業生 CG専攻科在校生 保護者 株式会社ヴァイス 代表取締役社長 株式会社マトリックス 福岡開発室 室長 株式会社フトリックス 福岡開発室 室長 株式会社プロジェクトスタジオQ 代表取締役 社長 株式会社studio A-CAT 博多スタジオ 支部長 株式会社NAGOMI 代表取締役 株式会社カーナイン 取締役CXO 合同会社九十三 代表社員 株式会社FOREST Hunting One 代表取締役	大留米市外三市町高等学校組合立三井中央高等学 令和7年4月1日~令和8年3月31日 校 校長 博多駅南1丁目1区自治会 会長 つかがイラスト・CG科CGコース 卒業生 つかがイラスト・CG科CGコース 卒業生 つかがイラスト・CG科CGコース 卒業生 つかが イラスト・CG科CGコース 卒業生 つかが イラスト・CG科の第4月31日 (2年) つかが イラスト・CG科CGコース 卒業生 つかが イラスト・Cの利の第4月31日 (2年) つかが イ表取締役 社長 つかが イ表取締役 社長 つかが イストリックス 福岡開発室 室長 つかが イストリート・クを利の第4月1日~今和9年3月31日 (2年) ウかが イストリート・クを利の第4月1日~今和9年3月31日 (2年) つかが イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・ク・イストリート・イストリー・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリート・イストリー・イストリート・イストリート・イストリー・

※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/2025/hyoka.pdf

令和7年10月1日 公表時期:

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、ASO5つの個性
(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、留学生学べる分野、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/about/disclosure/apc/

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

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

公表時期: 令和7年7月31日

授業科目等の概要

	(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科ゲーム専攻) 令和4年度入学生															
		分類							授	後業プ	5法	場	所	教	員	
	必修	選択必修	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講	演習	実験・実習・実技		校外			企業等との連携
1	0			GCB I	グローバル化がますます進む社会の中で、感謝 と思いやりをベースに高い人間力と、世界で通 用するグローバル感覚を持った人材を目指す。	1 前	15	1	0			0		0		
2	0			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 する。	1 前	60	4	0			0		0		
3	0			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、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1 前	30	2		0		0		0		
4	0			コンピュータ リテラシー I	情報処理試験対策(コンピュータ概論/コンピュータシステムの学習)。	1 前	60	4	0			0		0		
5	0			システム設計 I	情報処理試験対策(システム設計/ネットワーク /セキュリティ/データベースの学習)。	1 前	60	4	0			0		0		
6	0			アルゴリズム I	問題解決のための処理手順の手法としてのアル ゴリズムについての基礎知識を身につける。	1 前	60	4	0			0		0		
7	0			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、キャラクタ モデリングの手法を学習する。	1 前	30	2		0		0		0		
8	0			ゲームプログ ラミング基礎 I	ゲームプログラミングの基礎として、C言語を利用してゲーム開発を経験する。 また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を 学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成 させる。	1	60	4		0		0			0	
9	0			ゲームプログ ラミング基礎 Ⅱ	ゲームプログラミングの基礎として、C言語を利用してゲーム開発を経験する。また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成させる。	1	60	4		0		0			0	
10	0			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 する。	1 後	60	4	0			0		0		
11	0			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、自主制作時に必要になるゲーム企画について演習を交えながら学習を行う。	1 後	30	2		0		0		0		

	(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科ゲーム専攻)令和4年度入学生															
		分類							扬	受業プ	方法	場	所	教	員	
	必修	選択必修	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講		実験・実習・実技			専任		企業等との連携
12	0			コンピュータ リテラシーⅡ	情報処理試験対策(コンピュータ概論/コン ピュータシステムの学習)。	1 後	60	4	0			0		0		
13	0			システム設計 Ⅱ	情報処理試験対策(システム設計/ネットワーク /セキュリティ/データベースの学習)。	1 後	60	4	0			0		0		
14	0			アルゴリズム Ⅱ	問題解決のための処理手順の手法としてのアルゴリズムについての基礎知識を身につける。	1 後	60	4	0			0		0		
15	0			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、キャラクタ モデリングの手法を学習する。	1 後	30	2		0		0		0		
16	0			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礎として、C言語を利用してゲーム開発を経験する。 また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を 学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成 させる。	1	60	4		0		0			0	
17	0			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礎として、C言語を利用してゲーム開発を経験する。 また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を 学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成 させる。	1	60	4		0		0			0	
18	0			GCВ II	国際人として、「夢」と「ビジョン」と「志」 を持ち、仕事に対する高い意識を持った、世界 に貢献できる人材を目指す。	2 前	15	1	0			0		0		
19	0			ゲームアーキ テクチャ I	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムについて学習し、実際にゲーム作品として動作するプログラミングを行う。	2 前	90	6		0		0		0		
20	0			ゲームプログ ラミング応用 I	基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学ぶ。	0	90	6		0		0		0		
21	0			ゲームプログ ラミング応用 Ⅱ	基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学ぶ。	2	90	6		0		0		0		
22	0			ゲーム数学応 用 I	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、実践的な3DCGの制御に必要な数学の学習を行う。	2 前	30	2		0		0			0	
23	0			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する。 プログラミング英語検定を目指す。	2 前	30	2	0			0			0	

				養専門課程ゲーム	ム・CG専攻科ゲーム専攻)令和4年度入学生			┃ ┃ 授業方法 ┃ 場所								
		分類							扬	後業プ	5法	場	所	教	員	
	必修	選択必修	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授 業 時 数	単位数	講	演習	実験・実習・実技			専任		企業等との連携
24	0			CG概論 I	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、 モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、 表現に必要な多様な知識を学ぶ。CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。	2 前	30	2	0			0		0		
25	0			ゲーム企画 I	コンテスト応募に向けて、グループ・個人での ゲーム作品の制作を行う。	2 前	60	1			0	0		0		
26	0			ゲームアーキ テクチャⅡ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムに ついて学習し、実際にゲーム作品として動作す るプログラミングを行う。	2 後	90	6		0		0			0	
27	0			ゲームプログ ラミング応用 Ⅲ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムに ついて学習し、実際にゲーム作品として動作す るプログラミングを行う。	2 後	90	6		0		0		0		
28	0			ゲームプログ ラミング応用 Ⅳ	様々なゲーム制作に応用可能なアルゴリズムに ついて学習し、実際にゲーム作品として動作す るプログラミングを行う。	2 後	90	6		0		0		0		
29	0			ゲーム数学応 用 II	三角関数、行列・ベクトルなどを中心に、実践的な3DCGの制御に必要な数学の学習を行う。	2 後	30	2		0		0			0	
30	0			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する。 プログラミング英語検定を目指す。	2 後	30	2	0			0			0	
31	0			CG概論 Ⅱ	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、 モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、 表現に必要な多様な知識を学ぶ。CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。	2 後	30	2	0			0		0		
32	0			ゲーム企画 Ⅱ	コンテスト応募に向けて、グループ・個人での ゲーム作品の制作を行う。	2 後	60	1			0	0		0		
33	0			ゲームアーキ テクチャⅢ	ゲームエンジンなどの仕組みや利用方法を学び、それを生かした制作するための仕様書を用意することが出来ること目指す。		90	6		0		0			0	
34	0			ゲームプログ ラミング実践 I	企画立案から仕様書作成し、プロトタイプ版、 α 版、 β 版、完成としっかりとしたゲーム制作フローに則った制作を行う。	3 前	90	2			0	0		0		

(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科ゲーム専攻)令和4年度入学生																
		分類							扬	後業プ	方法	場	所	教	員	
		選択必修	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講	演習	実験・実習・実技			専任		企業等との連携
35	0			ゲームプログ ラミング実践 Ⅱ	企画立案から仕様書作成し、プロトタイプ版、 α 版、 β 版、完成としっかりとしたゲーム制作フローに則った制作を行う。	3 前	90	2			0	0		0		
36	0			ゲーム開発 I	学内コンテストに向けて、グループ・個人での ゲーム作品の制作を行う。	3 前	90	2			0	0		0		
37	0			ゲームテクノ ロジー I	ゲームで使用されるテクノロジーを学ぶ。ネットワークゲームを制作するための知識として、 サーバー構築等の知識を習得する。	3 前	60	4		0		0		0		
38	0			ゲームアーキ テクチャⅣ	ゲームエンジンなどの仕組みや利用方法を学び、それを生かした制作するための仕様書を用意することが出来ること目指す。	3 後	90	6		0		0		0		
39	0			ゲームプログ ラミング実践 Ⅲ	制作の進行管理・バージョン管理には、Slack、Redmine、Gitの連携で行っていく。また、ゲーム制作において必要なプログラム技術に関しても理解していく。		90	2			0	0		0		
40	0			ゲームプログ ラミング実践 Ⅳ	制作の進行管理・バージョン管理には、Slack、Redmine、Gitの連携で行っていく。また、ゲーム制作において必要なプログラム技術に関しても理解していく。		90	2			0	0		0		
41	0			ゲーム開発 Ⅱ	学内コンテストに向けて、グループ・個人での ゲーム作品の制作を行う。	3 後	90	2			0	0		0		
42	0			ゲームテクノ ロジーⅡ	ゲームで使用されるテクノロジーを学ぶ。ネットワークゲームを制作するための知識として、 サーバー構築等の知識を習得する。	3 後	60	4		0		0			0	
43	0			就職実務	就職活動に必要な、身だしなみ・書類作成・活 動の仕方についての一連の流れを習得する。	3 後	15	1		0		0		0		
44	0			キャリアデザ イン I	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っている。また、学校求人の案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。	4	45	3		0		0		0		
45	0			ビジネス実務	自らの職業観や勤労観といった概念の形成を前提にビジネス常識、および基本的なコミュニケーション、情報の利活用など、将来、職業人として適応するために身に付けておくべき知識を評価する。社会人として最低限必要なビジネスマナーを学び、JobPass3級の取得を目指す。	4 前	15	1	0	Δ		0		0		

	(文化・教養専門課程ゲーム・CG専攻科ゲーム専攻)令和4年度入学生															
		分類							授	後業プ	方法	場	所	教	員	
	必修	選択必修	由選	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	講義		実験・実習・実技		校外			企業等との連携
46	0			ポートフォリ オ	業界に向けたポートフォリオの制作を行う。必要な作品の整理とその説明を行うことで、作品 集として完成させる。	4 前	30	2		0		0			0	0
47	0			企画制作I	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 前	90	6		0		0		0		
48	0			企画制作Ⅱ	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 前	90	6		0		0		0		
49	0			企画制作皿	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 前	90	6		0		0		0		
50	0			企画制作IV	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 前	90	6		0		0		0		
51	0			キャリアデザ インⅡ	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っている。また、学校求人の案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。	4	60	4		0		0		0		
52	0			卒業制作I	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 後	90	6		0		0		0		
53	0			卒業制作Ⅱ	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにす る。	4 後	90	6		0		0		0		
54	0			卒業制作Ⅲ	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにする	4 後	90	6		0		0		0		
55	0			卒業制作Ⅳ	学習成果を具現化するための作品制作を行い、 その作品を就職活動にも活用できるようにする	4 後	90	6		0		0		0		
			合	計	55	科	目				3, 435	単位	時間] (19	99単位	立)

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
・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。 ・卒業基準検定を取得していること。 卒業要件: ・学年の出席率が90%以上であること。 ・学生としてふさわしい生活態度であること。	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、指定された科目を履修する 。	1 学期の授業期間	15 週

(留意事項)

- 1 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。
- 2 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〇を付すこと。