

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				
ASOポップカルチャー専門学校		平成30年3月8日		麻生 健		〒 812-0016 (住所) 福岡県福岡市博多区博多駅南1-13-14 (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 (住所) 福岡県飯塚市芳雄町3-83 (電話) 0948-25-5899				
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	
文化・教養	文化・教養専門課程		ゲーム・CG専攻科(ゲーム専攻)		-		令和3(2021)年度		令和4(2022)年度	
学科の目的		3DCGプログラミングからネットワークプログラミングまで、高度なプログラム言語習得を目指し、ゲーム業界の最先端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)		主な教育内容:プログラミングを中心に、ゲームの企画から制作までを実践的に学ぶ。 取得可能な検定:基本情報技術者試験、情報システム試験、C言語プログラミング能力検定/Java言語プログラミング能力検定/CGクリエイター検定 ビジネス能力検定ジョブパス/プログラミング英語検定								
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	
4年	昼間	※単位時間、単位いずれかに記入			3,435 単位時間	645 単位時間	2,130 単位時間	660 単位時間	0 単位時間	0 単位時間
		単位			単位	単位	単位	単位	単位	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		
160 人の内数		22 人		3 人		14%		0 %		
就職等の状況		■卒業者数(C) : 20 人								
		■就職希望者数(D) : 17 人								
		■就職者数(E) : 17 人								
		■地元就職者数(F) : 8 人								
		■就職率(E/D) : 100 %								
		■就職者に占める地元就職者の割合(F/E) : 47 %								
		■卒業者に占める就職者の割合(E/C) : 85 %								
		■進学者数 : 0 人								
		■その他								
		就職指導内容:就職実務の授業において、業界理解/履歴書指導/面接練習の対策を実施 就職者及び進学者以外:アルバイト:1名、就職斡旋希望せず:2名 (令和 6 年度卒業者に関する令和7年5月1日時点の情報)								
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								
		※有の場合、例えば以下について任意記載								
		評価団体:	受審年月:			評価結果を掲載したホームページURL				
当該学科のホームページURL		https://asojuku.ac.jp/apc/game/								
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)		(A:単位時間による算定)								
		総授業時数					3,435 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					30 単位時間			
		うち必修授業時数					3,435 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					30 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			
		(B:単位数による算定)								
		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)		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)					0 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					1 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					1 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

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「—」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：	CEDEC2024	連携企業等：	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
期間：	令和6年8月21日(水)～令和6年8月23日(金)	対象：	末金
内容	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。(株)バンダイナムコスタジオや(株)スクウェア・エニックス、(株)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。		

研修名：	CEDEC+KYUSHU2024	連携企業等：	CEDEC+KYUSHU2024実行委員会
期間：	令和6年11月23日(土)	対象：	末金、山崎
内容	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。(株)レベルファイブや(株)サイバーコネクトツー、(株)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、最新の業界動向や技術を学ぶ。		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	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
期間：	令和6年6月19日(水)	対象：	山崎
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		

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
内容	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、社会不適應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應について考える。		

(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

研修名:	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
期間:	令和7年6月11日(水)	対象: 原田
内容	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。	
研修名:	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
期間:	令和7年8月22日(金)	対象: 末金
内容	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「プログラマーの基礎力」について学ぶ。	
研修名:	CEDEC+KYUSHU2025	連携企業等: CEDEC+KYUSHU2025実行委員会
期間:	令和7年11月29日(土)	対象: 末金
内容	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。(株)レベルファイブや(株)サイバーコネクトツー、(株)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、最新の業界動向や技術を学ぶ。	

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	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
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	
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:	令和7年12月3日(水)	対象: 藤澤
内容	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

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 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
浦川 美代子	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
大輪 健太郎	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
川口 多恵子	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
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9年3月31日 (2年)	企業等委員
瀧口 大介	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
宮迫 靖	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
鈴木 慎之介	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
河原 洋	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
金子 文雄	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
小禄 卓也	(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
久保 陽太	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
森 瞭維智	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
足立 憲一	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

※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>

公表時期: 令和7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、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	○			○		○		
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する。	1前	60	4	○			○		○		
3	○			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		○		○		○		
4	○			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	○			○		○		
5	○			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	○			○		○		
6	○			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	○			○		○		
7	○			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、キャラクターモデリングの手法を学習する。	1前	30	2		○		○		○		
8	○			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前	60	4		○		○			○	
9	○			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する。	1後	60	4	○			○		○		
11	○			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		○		○		○		

	(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	
12	○			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	○			○		○		
13	○			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	○			○		○		
14	○			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	○			○		○		
15	○			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、キャラクターモデリングの手法を学習する。	1 後	30	2		○		○		○		
16	○			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 後	60	4		○		○			○	
17	○			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 後	60	4		○		○			○	
18	○			GCBⅡ	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	○			○		○		
19	○			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		○		○		○		
20	○			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。	2 前	90	6		○		○		○		
21	○			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 前	90	6		○		○		○		
22	○			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		○		○			○	
23	○			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	○			○			○	

(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 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	
24	○			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	○			○		○		
25	○			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			○	○		○		
26	○			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		○		○			○	
27	○			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		○		○		○		
28	○			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		○		○		○		
29	○			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		○		○			○	
30	○			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	○			○			○	
31	○			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	○			○		○		
32	○			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			○	○		○		
33	○			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を目指す。	3 前	90	6		○		○			○	
34	○			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			○	○		○		

(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	
35	○			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			○	○		○		
36	○			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			○	○		○		
37	○			ゲームテクノロジーⅠ	ゲームで使用す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		○		○		○		
38	○			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を目指す。	3後	90	6		○		○		○		
39	○			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。	3後	90	2			○	○		○		
40	○			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。	3後	90	2			○	○		○		
41	○			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			○	○		○		
42	○			ゲームテクノロジーⅡ	ゲームで使用す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		○		○			○	
43	○			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		○		○		○		
44	○			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前	45	3		○		○		○		
45	○			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	○	△		○		○		

(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	
46	○			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	○			○			○	○
47	○			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	○			○		○		
48	○			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	○			○		○		
49	○			企画制作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前	90	6	○			○		○		
50	○			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	○			○		○		
51	○			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後	60	4	○			○		○		
52	○			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	○			○		○		
53	○			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	○			○		○		
54	○			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	○			○		○		
55	○			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	○			○		○		
合計						55	科目	3,435 単位時間 (199単位)								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件： ・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。 ・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)

- 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。